

# Problema A

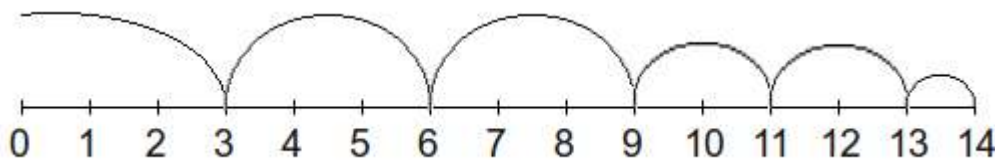
## Arremesso de Bolas

Arquivo fonte: arremesso.c, arremesso.cpp ou arremesso.java

Seus amigos inventaram uma nova competição: Arremesso de bolas. O objetivo é simples, basta arremessar uma bola de forma que ela caia dentro de um buraco N metros a sua frente.

Quando a bola é arremessada, digamos que à uma velocidade inteira  $V$ , ela permanece no ar por  $V$  metros e então quica. Ela repete esse processo  $V$  vezes. Após ela quicar  $V$  vezes, ela muda sua velocidade para  $V-1$ , e o processo anterior se repete, até que a velocidade seja igual a 0.

Por exemplo, se a bola for arremessada a uma velocidade igual a 3, ela quicará nos seguintes pontos: 3, 6, 9, 11, 13, 14; conforme pode ser visto na imagem.



Você consegue arremessar a bola a uma velocidade inteira menor ou igual a  $V$ . Dada a distância do buraco, diga se é possível que você arremesse a bola e que ela quique exatamente no buraco, acertando-o.

### Entrada

Cada caso de teste contém dois inteiros,  $N$  e  $V$  ( $1 \leq N \leq 1000$ ,  $1 \leq V \leq 30$ ), representando a distância do buraco e a velocidade máxima com a qual você consegue arremessar a bola.

O último caso de teste é indicado quando  $N = V = 0$ , o qual não deverá ser processado.

### Saída

Para cada caso de teste, imprima uma linha contendo a palavra “possivel” (sem aspas), caso seja possível arremessar a bola a uma velocidade menor ou igual a  $V$  de forma que ela quique no buraco, ou “impossivel”, caso contrário.

### Exemplos de Entrada

```
14 3
13 3
12 3
5 3
30 4
0 0
```

### Exemplos de Saída

```
possivel
possivel
impossivel
possivel
possivel
```