

بدخواه مردم

- محدودیت زمان: ۰.۵ ثانیه
- محدودیت حافظه: ۲۵۶ مگابایت

بد خواه، بد مردم را میخواهد. از این رو بر آن شده است که مردم را سرگرم کند و وقتشان را تلف کند تا به کار های مهم زندگی نرسند. او ابتدا مردم را به یک اتاق دعوت می‌کند. سپس کیسه ای را با m توپ سیاه و n توپ سفید پر میکند. سپس از شخصی میخواهد تا دو توپ از کیسه بیرون بیاورد. اگر دو توپ هم رنگ بودند، یک توپ سفید جدید در داخل کیسه بیاندازد و اگر هم‌رنگ نبودند، یک توپ سیاه جدید داخل کیسه بیاندازد. سپس دو توپ خارج شده را دور بیاندازد. آن شخص باید اینقدر این کار را تکرار کند تا دقیقاً یک توپ داخل کیسه باقی بماند. بعد از اینکه بد خواه از کسی خواهش کرد که او این کار را انجام دهد، قبل از این که آن شخص شروع به انجام کار کند بدخواه از آن اتاق بیرون رفته و وقتی که دقیقاً یک توپ در کیسه باقی مانده بود به اتاق برمیگردد. دقت کنید که بدخواه از ترتیب بیرون آوردن توپ‌ها بی اطلاع است و تنها m و n را میداند. از آنجایی که بدخواه دنبال سرگرم کردن مردم است، میخواهد رنگ توپ داخل کیسه را پیش‌بینی کند. اما از آنجایی که ذاتاً آدم بی‌هنریست، توانایی انجام این کار را ندارد. از این رو بر آن شده است که از شما کمک بگیرد و از شما میخواهد که رنگ توپ را فقط با دانستن m و n برای او پیش بینی کنید یا به او بگویید امکان پیش‌بینی وجود ندارد زیرا امکان دارد توپ باقی‌مانده سفید یا سیاه (بسته به ترتیب بیرون آوردن توپ‌ها) باشد تا او بتواند با انجام حرکات موزون مردم را سرگرم کند تا ناتوانی او در پیش‌بینی را فراموش کنند.

ورودی

سطر اول ورودی شامل دو عدد m و n است که به ترتیب نشان دهنده ی تعداد توپ‌های سیاه و تعداد توپ‌های سفید اند.

$$1 \leq m, n \leq 1000\ 000\ 000$$

خروجی

تنها سطر خروجی باید شامل یک کلمه باشد:

- *white* : به معنای اینکه توپ آخر سفید است.
- *black* : به معنای اینکه توپ آخر سیاه است.
- *noprediction* : به معنای اینکه امکان پیش‌بینی وجود ندارد.

مثال

ورودی نمونه ۱

2 2

خروجی نمونه ۱

white

ورودی نمونه ۲

3 6

خروجی نمونه ۲

black