

## PROBLEMA U

### FALÊNCIA

Nome do arquivo fonte: `Falencia.{py|java|c|cpp}`

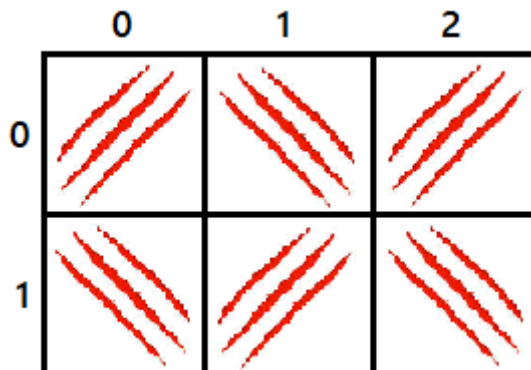
Falência, um ex-jogador de futebol, resolveu se aposentar depois de mais uma temporada sem títulos do seu clube atual. Após se aposentar, ele agora trabalha como designer de azulejos. Iremos imaginar uma parede de azulejos como um grid de  $L * C$ ,  $L$  linhas identificadas de **0 a L-1** e  $C$  colunas identificadas de **0 a C-1**.

Falência possui um estilo próprio de design, ele usa suas mãos para "riscar" cada um dos azulejos e transformar a parede final em uma grande obra de arte.

A ordem que ele usa para fazer isso é sempre a mesma, começa da primeira linha e vai riscando todas as  $C$  colunas da esquerda para a direita, depois vai para a segunda linha e risca todas as  $C$  colunas do mesmo modo, isso se repete até terminar as  $L$  linhas.

Um detalhe importante é que ele nunca faz dois riscos seguidos com a mesma mão, ele alterna começando sempre com a direita.

Segue um exemplo de uma parede final onde  $L = 2$  e  $C = 3$ :



Sua tarefa é, dado o tamanho da parede ( $L$  e  $C$ ) e a posição de um azulejo específico ( $X$  e  $Y$ ), diga qual mão Falência usará para riscá-la.

#### ENTRADA

Cada linha da entrada possui quatro inteiros  $L$ ,  $C$  (ambos  $> 0$  e  $< 10^5$ ),  $X$  ( $0 < X < L$ ) e  $Y$  ( $0 < Y < C$ ), todos descritos anteriormente.

#### SAÍDA

Exiba uma única linha com a mensagem "**Direita**", caso ele tenha riscado o azulejo com a mão direito ou "**Esquerda**", caso contrário.

**EXEMPLO DE ENTRADA**

2 3 0 1

**EXEMPLO DE SAÍDA**

Esquerda

**EXEMPLO DE ENTRADA**

4 4 2 2

**EXEMPLO DE SAÍDA**

Direita