

	<b>ICPC Pre-Contest 2017</b> <b>Second Round</b>	
---	---	---

A	Dice	
	Time Limit	1 second
	Memory Limit	128 MB

ลูกเต๋าคืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนานาเกม เรากำหนดว่า ลูกเต๋าคือดีจะต้องไม่ออกเลขใดเลขหนึ่งมากกว่าเลขอื่นมากเกินไป ในการทดสอบ เราจะทำการทอยลูกเต๋า 6 หน้า จำนวน  $N$  ครั้ง และทำการนับจำนวนครั้งที่แต่ละเลขออกไปเรื่อย ๆ หากระหว่างการทดสอบ เลขที่ออกบ่อยครั้งมากที่สุด ออกมากกว่า เลขที่ออกน้อยครั้งที่สุด มากกว่าหรือเท่ากับ  $K$  ครั้ง แสดงว่า ลูกเต๋านี้เป็นลูกเต๋าคือดี แต่ถ้าหากทอยครบ  $N$  ครั้งแล้วไม่เกิดเหตุการณ์ดังกล่าวขึ้น จะถือว่าลูกเต๋าดังกล่าวเป็นลูกเต๋าคือไม่ดี

ให้เขียนโปรแกรมเพื่อรับข้อมูลการทอยลูกเต๋า และตอบว่าลูกเต๋าดังกล่าวเป็นลูกเต๋าคือดีหรือไม่

### ข้อมูลเข้า

บรรทัดแรกรับจำนวนเต็ม  $N$   $K$  ( $1 \leq N, K \leq 100$ )

$N$  บรรทัดถัดมารับจำนวนเต็ม  $X$  แทนหน้าของลูกเต๋าคือที่ทอยได้ในแต่ละครั้ง ( $1 \leq X \leq 6$ )

### ข้อมูลออก

กรณีลูกเต๋าคือที่กำหนดเป็นลูกเต๋าคือดี ให้แสดงคำว่า 'OK' โดยไม่มีเครื่องหมายคำพูด

กรณีลูกเต๋าคือที่กำหนดเป็นลูกเต๋าคือไม่ดี ให้แสดงเลขที่ออกบ่อยครั้งมากที่สุดเมื่อพบว่าเป็นลูกเต๋าคือไม่ดี

### ตัวอย่าง

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลออก	คำอธิบาย
4 3 3 6 2 3	OK	# 1 2 3 4 5 6 max min 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 2 0 0 1 2 0
8 3 4 5 4 4 1 3 2 6	4	# 1 2 3 4 5 6 max min 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 0 1 1 0 1 0 0 0 0 2 1 0 2 0 0 0 0 3 1 0 3 0