

Luz verde – Luz roja

En el juego Luz Verde – Luz Roja hay una muñeca que muestra una luz de color verde o roja. Los jugadores tienen que avanzar mientras se mantenga la luz verde y parar cuando aparezca la luz roja, siguiendo el ritmo de una canción que indica qué hacer en cada caso. Para controlar qué jugadores deben ser eliminados tenemos a un robot con sensores de movimiento.



Cada jugador está identificado por un número entero. Nos han pedido que implementemos un programa que reciba el identificador de un jugador, el estado de la luz y si se ha activado o no el sensor de movimiento, y decida si debe eliminar o no al usuario. Un usuario será eliminado si la luz es roja y ha activado el sensor.

Entrada

La entrada se compone de un entero N , que indica el identificador del usuario, un carácter C , que vale 'v' si la luz es verde y 'r' si es roja, y un entero A que vale 1 si ha activado el sensor y 0 si no lo ha activado.

Salida

Se debe imprimir la cadena “JUGADOR XXX ELIMINADO” si el usuario ha activado el sensor durante la luz roja o “JUGADOR XXX CONTINUAR” en cualquier otro caso, siendo XXX el identificador del jugador. El identificador siempre tendrá tres cifras tal y como se lee de la entrada.

| Ejemplo de entrada | Ejemplo de salida |
|--------------------|-----------------------|
| 265 v 0 | JUGADOR 265 CONTINUAR |
| 297 r 1 | JUGADOR 297 ELIMINADO |

Límites

- $0 \leq N \leq 999$