Olimpiada Județeană de Informatică Februarie 2004 Clasa a VIII-a

Problema 2. "Ronul fermecat"

100 puncte

Lidorienii și senopictii sunt în conflict pentru ronul fermecat¹, fiind arbitrați de orintieni, aleși de părțile beligerante drept judecători. Orintia a propus: "Ronul fermecat va fi ascuns printre alți **k** roni cu același aspect, dar toți realizați dintr-un material mai greu decât originalul, având masa, standard, diferită de cea a ronului femecat. Pentru a-l descoperi, vă gandiți că aveți la dispoziție o balanță și toți cei **k+1** roni. Lidorienii, apoi senopictii vor spune un singur număr, reprezentând numărul maxim de cântăriri admis² pentru descoperirea ronului fermecat.

Dacă nici una dintre părți nu spune numărul corect, atunci ronul fermecat va rămâne în Orintia. Dacă ambele părți spun numărul corect, ronul va rămâne tot la orintieni.".

Cerintă

Sarcina voastră este să indicați țara care câștigă ronul fermecat: Lidoria -L, Senopictia -S, Orintia -O.

Date de intrare

Fisierul **ron.in** are pe prima linie numărul **k**, iar pe linia a doua două numere **RL**, respectiv **RS** separate printr-un spațiu. **RL** reprezintă răspunsul lidorienilor, iar **RS** răspunsul senopictilor.

Date de ieşire

Fisierul **ron.out** contine una din literele L, S și O.

Restrictii

1 < k < 10000

RL, RL sunt numere naturale cel mult egale cu k

Exemple

ron.in 7 1 3	ron.out	Explicație: maximul admis este 2, deci ronul fermecat rămâne în Orintia
ron.in 4 2 2	ron.out	Explicație: maximul admis este 2, dar fiind egalitate, ronul rămâne în Orintia

Timp maxim de executare: 1 secundă/test

¹ cuboid gravat cu semnele fixe ale puterii

² numărul acesta nu se obține cântărind un ron de mai multe ori și nici cântărind de cât mai multe ori ronii; cântărirea presupune să existe, pe fiecare braț al balanței, un număr egal de roni (1-1, 2-2, etc.)