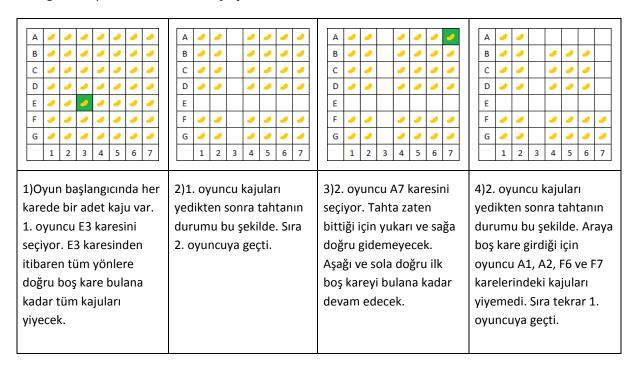
Son Kajuyu Kim Yedi?

SAP Development Center yöneticileri mühendislerin abur cuburu ne kadar çok sevdiklerini bildiklerinden, çalışanların motivasyonlarını yüksek tutmak için günün çeşitli saatlerinde ofisin ortak çalışma alanına kuruyemiş, meyve, tatlı gibi atıştırmalıklar koymakta. Ancak çalışanlar kaju, antep fıstığı gibi kuruyemişleri daha çok sevdiği için bu kuruyemişler oldukça çabuk tükeniyor. Hatta bazı günler çalışanların tabakta kalan son kajuyu kimin yiyeceği konusunda anlaşmazlığa düştüğü bile oluyor. Bu durumu çözmek için, İbrahim iki kişi arasında oynanan şöyle bir oyun geliştiriyor;

- Oyun iki oyuncu arasında sırayla N(1 <= N <= 50) satır, M(1 <= M <= 50) sütunluk bir oyun tahtasında oynanıyor.
- Oyun başlangıcında tahtanın her karesine 1 adet kaju konuluyor.
- Sırası gelen oyuncu üzerinde kaju bulunan karelerden birini seçiyor ve seçtiği kareden başlayarak o karenin sağındaki, solundaki, yukarısındaki ve aşağısındaki karelerde bulunun kajuları yiyor. Ancak bu işlem sırasında ilerlediği yönde boş bir kareye denk gelirse, o yöne doğru ilerlemeyi bırakıyor ve seçtiği kareye geri dönüp diğer yönlerden devam ediyor. Eğer bu şekilde tüm yönlerdeki yiyebileceği kajuları yediyse sıra diğer oyuncuya geçiyor.
- Sırası gelen oyuncu yiyecek bir kaju bulamazsa oyunu kaybediyor.

Örneğin bir oyunun ilk iki hamlesi şu şekilde olabilir;



Sizden beklenen bu oyun oynanırken elde edilmiş bir oyun durumu size verildiği zaman, oyunu kimin kazanacağını bulmanız. Her oyuncunun oyunu mükemmel şekilde oynadığını varsayıyoruz.

Girdi:

Girdinin ilk satırında sırasıyla N (satır sayısı) ve M (sütun sayısı) aralarında bir boşluk karakteriyle birlikte yer alacaktır. Geri kalan N satırın her birinde, ilgili karede kaju olup olmadığını gösteren aralarında birer boşlukla M adet 0 veya 1 rakamı bulunacaktır. İlgili rakamın 1 olması tahtanın o karesinde kaju olduğu anlamına gelmektedir.

Çıktı: Oyunu kimin kazanacağını yazdırınız. Eğer oyunu tahtanın girdideki halindeyken oynayacak oyuncu kazanacaksa standart çıktıya "1. Oyuncu", diğer oyuncu kazanacaksa "2.Oyuncu" yazdırmanız beklenmektedir. Örnek Girdi: 3 3 0 0 0 0 0 0

Örnek Çıktı:

000

2. Oyuncu

Açıklama:

Oyun tahtasında yenebilecek hiç kaju kalmamış. Dolayısıyla 1. Oyuncu yapacak hamle bulamaz ve kaybeder.

Örnek Girdi:

15

11111

Örnek Çıktı:

1. Oyuncu

Açıklama:

1. Oyuncu hangi kareyi seçerse seçtim tüm kajuları yiyebilir ve son kajuyu da yediği için oyunu kazanır.

Örnek Girdi:

3 4

000

101

101

Örnek Çıktı:

2. Oyuncu

Açıklama:

1. Oyuncu hangi kareyi seçerse seçsin geriye 2*1 boyutunda üstünde kaju olan bir alan bırakacak. 2. Oyuncu geriye kalan alandaki herhangi bir kareyi seçerek oyunu kazanabilir.

Örnek Girdi:

Örnek Çıktı:

1. Oyuncu

Örnek Girdi:

Örnek Çıktı:

2. Oyuncu