

## TENIS DE MESA

Nombre de tu programa: `tenis.txt`

### HISTORIA

Karel y Gretel, después de una pesada semana de clases, deciden jugar Tenis de Mesa. El tenis de mesa es también conocido como Ping Pong. Una de las reglas importantes, es que los primeros dos "saques" o lanzamientos los realiza Karel, después es el turno de Gretel la cual realiza otros dos saques, después de nuevamente le toca a Karel quien nuevamente hace dos saques y así sucesivamente.

A cada saque se le llama jugada. En una jugada se otorga un punto a quien gane en esa jugada. Después de muchos turnos y jugadas Lamentablemente pasó el tiempo y olvidaron a quien le tocaba sacar. Por suerte recuerdan muy bien el puntaje que cada uno tiene.

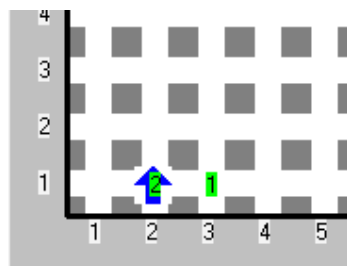
### PROBLEMA

Dada la puntuación actual, decir quién debe hacer el siguiente saque.

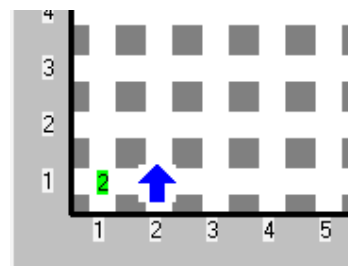
### CONSIDERACIONES

- Karel inicia mirando hacia el norte en la posición (1, 2), es decir, la calle 1 avenida 2.
- Karel no tiene beepers en la mochila.
- La puntuación actual de Karel está en la posición (1, 2) mientras que la de Gretel está en la (1, 3).
- Si Karel es el siguiente en hacer el saque, debes colocar un 1 beeper en la posición (1, 1), en caso contrario colocar dos beepers en la misma posición anterior.
- No hay paredes en el mundo salvo las que lo delimitan.
- No importa la posición ni orientación final de Karel.
- Solo importa los zumbadores que están en la posición (1, 1).

### EJEMPLO



*Estado inicial*



*Estado final*