

Задача 1. Купови

Мендо и Бидик играат игра. Има N купови од камен. Секој куп i има B_i големи камења и S_i мали камчиња. Мендо и Бидик еден по еден прават потези и кога играчот на ред нема веќе што да одигра, тој е губитник. Секој потег се состои од следното: избор на куп i кој не е празен и отстранување на неколку големи камења и/или мали камчиња од него. Формално, секој играч може да острани X големи камења и Y мали камчиња, каде што $0 \leq X \leq B_i$, $0 \leq Y \leq S_i$ и $0 < X + Y$. Сепак, секој отстранет голем камен мора да биде заменет со најмалку K мали камчиња (може да се замени со било кој природен број на камчиња не помал од K). Односно, во секој потег каде што $X \geq 1$, прво Y мали камчиња се отстрануваат а потоа играчот мора да врати назад $Z \geq KX$ мали камчиња. Играчите имаат неограничен број на мали камчиња.

Мендо секогаш игра прв. Пред да започне со потегот, тој се прашува дали може да победи ако игра оптимално. Напишете програма `heaps .cpp`, која ќе одговори на ова прашање.

Влез

На првиот ред од стандарден влез се читаат броевите K и Q . Потоа следат Q партии со таа вредност за K . За секоја партија, првиот ред го содржи бројот N . Следните N редови секој поединечно го опишува купот соодветно: B_i и S_i .

Излез

Во Q редови, вашата програма треба да даде одговор на секоја од партиите според редоследот како што се дадени. Ако Мендо победи треба да се отпечати `Win`, или во спротивно да се отпечати `Loss`.

Ограничувања

$$1 \leq Q \leq 10$$

$$1 \leq N \leq 10^4$$

$$0 \leq K, B_i \leq 3000$$

$$0 \leq S_i \leq 10^7$$

Подзадачи

Подзадача	Поени	K	B_i	Дополнителни ограничувања
1	8	$= 0$	$= 0$	
2	11	$= 0$	≤ 1	Ако $B_i = 1$, тогаш $S_i = 0$.
3	12	$= 0$	≤ 300	
4	18	$= 1$	≤ 5	
5	18	≤ 20	≤ 20	
6	10	≤ 100	≤ 100	
7	11	≤ 300	≤ 300	
8	12	≤ 3000	≤ 3000	

Решението ќе ги освои поените од подзадачата доколку ги реши сите тест примери во истата.

Пример

Input	Output
3 2	Win
2	Loss
1 5	

IATI Day 1/Senior
Task 1. Heaps (Македонски)



XIII INTERNATIONAL AUTUMN TOURNAMENT IN INFORMATICS
SHUMEN 2021

3	2	
3		
0	3	
2	1	
3	2	