

**НАЦИОНАЛНА ШКОЛА ПО ИНФОРМАТИКА**  
**Бургас, 20–27 септември 2008 г.**

**Контролно състезание 1**  
**22.09.2007 г.**

**Задачи за 8 клас**

**Заек3**

Както навярно знаете, истинското богатство за зайците това са морковите. Нека имаме два заека (за яснота ще ги кръстим заек едно и заек две) и  $N+1$  на брой кашона с моркови. Всеки един кашон е номериран с число от 0 до  $N$  и в него може да има, а може и да няма моркови. Кашонът с номер 0 е празен. Всеки един от двата заека иска да изяде всички моркови. След като не стигнали до съгласие, кой да изяде морковите, те решили да играят на игра. Победителя от играта изяджда всички моркови. Правилата ѝ са прости. Заек едно и заек две се редуват на ходове. Този от тях, които е на ход взема един морков от кашон и го премества в някои от левите съседни кашони. След това е на ход другия заек. Играта приключва, когато всички моркови се намират в кашона с номер 0. Заекът, които е сложил последен морков в кашона с номер 0 печели. Напишете програма **cbunny**, която по зададено разположение на морковите в кашоните да определи, кой от зайците ще спечели играта, ако играят оптимално. Заек едно е първи на ход.

**Вход**

От първия ред на стандартния вход се прочита едно число  $N$  – броя на кашоните без нулевия. От следващия ред се прочитат  $N$  числа описващи броя на морковите. Първото число описва, колко моркова има в първия кашон, второто число, колко моркова има във втория кашон и т.н.. В един кашон има не повече от 10000 моркова.

**Изход**

На стандартния изход отпечатайте резултата във следния формат: ако заек едно ще спечели играта отпечатайте две числа разделени с интервал, първото от които показва номера на кашона от който ще вземе морков, а второто номера на кашона в който ще го постави. Ако има няколко възможни печеливши хода, отпечатате този от тях, в които се взема морков от кашона с най-малък номер. Ако заек две печели отпечатайте "LOSER"

**Ограничения :**

$$0 < N < 10001$$

**Примерен вход :**

5  
1 0 3 5 2

**Примерен изход :**

4 2

**Примерен вход :**

4  
1 1 1 2

**Примерен изход :**

LOSER