

Stick Game

Time Limit: 1s | Memory Limit: 64 Mb

Deskripsi

Coach sedang bermain *Stick Game* dengan salah satu bebeknya. Didalam permainan ini, terdapat **N** *stick* dalam sebuah tumpukan yang harus diambil kedua pemain sampai habis. Tetapi terdapat syarat dalam permainan tersebut, yaitu setiap pemain hanya boleh mengambil **1, 2 atau 3 stick** dari tumpukan. Pemain yang dapat **menghabiskan** tumpukan tersebut dengan **pengambilan terakhir** adalah pemenangnya.

Karena Coach sangat mahir, Coach memperbolehkan bebeknya untuk menjadi pemain yang pertama sekali mengambil *stick* tersebut. Karena bebek Coach tidak mau kalah, bebek Coach hanya akan bermain jika dapat dipastikan dalam permainan tersebut, bebek Coach akan menang. Bantulah bebek Coach untuk menentukan siapa yang pasti akan menang dalam permainan tersebut jika kedua pemain bermain secara optimal.

Sebagai contoh, jika $N = 10$, maka jalannya permainan agar bebek menang adalah:

- Bebek mengambil 2 *stick*, sisa 8 *stick*
- Coach mengambil 3 *stick*, sisa 5 *stick*
- Bebek mengambil 1 *stick*, sisa 4 *stick*
- Coach mengambil 2 *stick*, sisa 2 *stick*
- Bebek mengambil 2 *stick* dan menjadi pemenang

Format Masukan

Sebuah baris berisi sebuah bilangan bulat **N** yang menyatakan banyaknya *stick* dalam tumpukan tersebut.

Format Keluaran

Sebuah baris yang menyatakan siapa pemenang dalam permainan tersebut. Keluarkan "*Bebek Pemenangnya*" jika bebek yang akan menang, atau keluarkan "*Coach Pemenangnya*" jika Coach yang akan menang.

Contoh Masukan 1

10

Contoh Keluaran 1

Bebek Pemenangnya

Contoh Masukan 2

12

Contoh Keluaran 2

Coach Pemenangnya

Batasan

- $0 \leq N \leq 10^9$

- End of File -