

# Who First

Time Limit: 1s | Memory Limit: 32 Mb

## Deskripsi

Bebek – Bebek dan Ayam – Ayam Coach sedang bertengkar. Mereka memperlmasalahkan siapa yang muncul terlebih dahulu, Ayam atau Bebek. Melihat itu Coach berusaha mencari jalan keluar untuk melerai mereka. Coach kemudian membuat sebuah permainan. Siapa yang dapat menyelesaikan pertandingan ini berhak untuk keluar sebagai pemenang dalam perdebatan itu.

Coach akan membawa mereka ke sebuah menara tinggi yang memiliki lantai dari **0 sampai tak hingga**, kemudian Coach menutup semua lampu yang ada di menara tersebut. Disetiap lantainya terdapat sebuah lampu yang dapat dihidupkan.

Kedua pemain diberikan sebuah *remote* yang dapat menghidupkan lampu – lampu menara tersebut. Pada layar *remote* tersebut juga tertera posisi saat ini. *Remote* tersebut hanya dapat menghidupkan lampu **1, 3, atau 4** lantai dibawah posisi lantai yang tertera pada *remote*. Setiap penekanan, maka posisi yang tertera pada *remote* juga ikut berubah.

Kedua pemain akan secara bergantian menekan *remote* tersebut. Pemain yang dapat menghidupkan lampu pada lantai **0** menjadi pemenangnya. Pada awalnya, layar pada *remote* tersebut tertera angka **N** dan Bebek – Bebek yang pertama kali memegang *remote* tersebut.

Bebek – Bebek yang tidak ingin kalah, meminta bantuan kepada pendekar bebek untuk membantu mereka menentukan apakah mereka dapat memenangkan perdebatan itu.

## Format Masukan

Sebuah baris berisi sebuah bilangan bulat **N** yang menyatakan angka awal yang tertera pada *remote* tersebut.

## Format Keluaran

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

**Contoh Masukan 1**

25

**Contoh Keluaran 1**

Bebek Pemenangnya

**Contoh Masukan 2**

23

**Contoh Keluaran 2**

Ayam Pemenangnya

**Batasan**

- $1 \leq N \leq 10^9$

**~Go Regionals~**