

Fasulyeleri Taşı



Çocukluk oyuncaklarını karıştırırken 1.sınıftaki sayma fasulyelerini bulan Ayşe ve Buğra bir oyun oynamaya karar verdiler. Oyunu başlatmak için fasulyeleri N adet yatay kutuya böldüler. Kutuların bazıları boş olabilir. Oyun boyunca oyuncu aşağıdaki hamleleri yapabilir:

- 1 fasulyeli bir kutu seçip onu oyundan çıkarabilir
- 2 fasulyeli bir kutu seçip 1 fasulyeyi çıkarıp diğer fasulyeyi soldaki kutuya koyabilir. Bu hamle en soldaki kutuyla yapılamaz.
- 3 veya daha fazla fasulye içeren bir kutu seçilip 1 fasulye çıkarılabilir, bir fasulye soldaki kutuya konup diğeri ise sağdaki kutuya konabilir. Bu hamle en sağdaki ve en soldaki kutularla yapılamaz.

Oyun, her oyuncunun kendi turları sırasında bu hamleleri yapmasıyla devam eder. Hamle yapamayan oyuncu, oyun dışı kalır.

Aşağıda N=4 için örnek bir oyun yer almaktadır:

KUTULAR	SIRADAKİ HAMLE
1,2,4,0	A 3. kutuyu seçer
1,3,1,1	B 4. kutuyu seçer
1,3,1,0	A 2. kutuyu seçer
2,0,2,0	B 3. kutuyu seçer
2,1,0,0	A 2. kutuyu seçer
2,0,0,0	B kurallara göre bir hamle yapamaz ve oyunu kaybeder

Amacınız oyuna uygun bir algoritma geliştirerek verilen bir oyun için kazanan oyuncuyu belirlemektir. Her oyuncunun mümkün olan en iyi (yani, her oyuncu kazanmak için en doğru hamleyi yapmalıdır) hamleyi yaptığını varsaymalısınız.

Not: Her zaman oyuna A başlar

Input Format

İlk Satır, boşluklarla ayrılmış her bir kutu içerisindeki fasulyenin sayısı verir. Son sayı en sağdaki kutuya karşılık gelir. (Yani, bahsi geçen kutunun sağında başka boş kutu bulunmamalıdır.)

Constraints

Eğer N toplam kutu sayısına eşit ise ($1 \leq N \leq 100$), başlangıçtaki kutudaki fasulye sayısı en fazla 30 olmalıdır.

Output Format

Her bir test durumunda, 1. oyuncu kazandıysa 'A', 2. oyuncu kazandıysa 'B' çıktı olarak verilmelidir.

Sample Input 0

```
1 2 4 0
```

Sample Output 0

```
A
```