

## Problema: Zerinho ou Um

O jogo conhecido como *Zerinho ou Um* é utilizado para determinar um ganhador entre três jogadores. Cada jogador escolhe o valor *zero* ou *um*; após um comando (geralmente um dos competidores anuncia em voz alta *Zerinho ou... Um!*), todos os participantes mostram o valor escolhido, utilizando uma das mãos: se o valor escolhido é *um*, o competidor mostra o dedo indicador estendido; se o valor escolhido é *zero*, mostra a mão com todos os dedos fechados. O ganhador é aquele que tiver escolhido um valor diferente de todos os outros; se não há um jogador com valor diferente de todos os outros (por exemplo todos os jogadores escolhem *zero*), não há ganhador.

Escreva um programa em C que receba os valores que os três jogadores colocaram e determine quem venceu a brincadeira.

*PS: Qual a brincadeira favorita do computador? Zerinho ou um!*



### Entrada

A primeira linha da entrada contém três números inteiros que correspondem respectivamente o valor escolhido pelo jogador A, o valor escolhido pelo jogador B e o valor escolhido pelo jogador C.

O valor escolhido pelos jogadores podem assumir o valor 0 ou 1, ou seja:

*valor* = 0

ou

*valor* = 1

### Saída

Seu programa deve mostrar quem dos três jogadores ganhou a partida: A, B ou C. Se nenhum jogador ganhou, exiba a mensagem *empate*.

Verifique os exemplos para entender melhor o formato da saída.

### Exemplos

Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
0 0 0	empate

Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
1 0 0	A

## Problema: Zero or One

The game known as *Zerinho ou Um* (literal translation: Tiny zero or One) is used to decide which one of three players is the winner. Each player chooses the value *zero* or *one*; after a command (usually one of the players says out loud *Zerinho ou... Um!*), all the players show their chosen value, using their own hands: if the chosen value is *one*, the player shows the index finger; if the choiced value is *zero*, the player shows a closed hand. The winner is the player who have chosen a value different from everybody else; if there is no player with a different value (for example, all the players have chosen *zero*), there is no winner.

Write a C program that receives the values from the three players and determines who wins the game.

*PS: What is the computer's favorite game? Zero or One!*



### Input

The first entry line contains three integers numbers that respectively indicate the chosen value from player A, the chosen value from player B and the chosen value from player C.

The chosen value from the players may assume the value 0 or 1, as in:

*value* = 0

or

*value* = 1

### Output

Your program must show who won the match: A, B or C. If none of the players won, show the message *empate*.

Check the examples below for better understanding on how the output must be.

### Examples

Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
0 0 0	empate

Exemplo de entrada	Saída para o exemplo de entrada
1 0 0	A