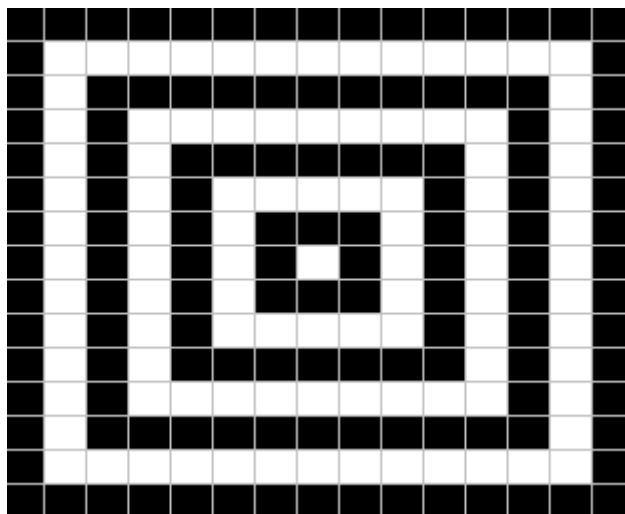


# Antyczna Plansza (B)

Limit pamięci: 256 MB

Limit czasu: 1.00 s

Krasnal archeolog odkrył ostatnio we Wrocławiu antyczną planszę. Ma ona 15 wierszy i 15 kolumn, a każde jej pole jest pomalowane na biało lub czarno. Plansza wygląda następująco:



Twoim zadaniem jest napisanie programu, który wypisze B lub C w zależności od tego, czy pole w  $N$ -tym wierszu od góry i  $M$ -tej kolumnie od lewej jest odpowiednio białe czy czarne.

## Wejście

W pierwszym (jedynym) wierszu wejścia znajdują się dwie liczby  $N$  i  $M$  – wiersz i kolumna pola, o które pyta krasnal archeolog.

## Wyjście

W pierwszym (jedynym) wierszu wyjścia powinna znaleźć się litera B, jeśli pole jest białe, lub C, jeśli jest czarne.

## Ograniczenia

$1 \leq N, M \leq 15$ .

## Przykłady

### Wejście

3 5

### Wyjście

C

### Wyjaśnienie

Pole w trzecim wierszu i piątej kolumnie jest czarne.

### Wejście

4 5

### Wyjście

B

### Wyjaśnienie

Pole w czwartym wierszu i piątej kolumnie jest białe.

### Wejście

8 8

### Wyjście

B