

Pokémoni hrajú Dotu

úloha: klub-pokemoni

body: 35

Farmár Xellos pestuje na svojej farme pokémonov. Nakoľko to nie je obyčajný farmár, má tých pokémonov poriadne veľa. Vlastní veľikánsku farmu, kde ich chová a híčka. Všetkých Pidgeottov, Scytherov, Keldeov, Swellowov, Burmyov, Ferroseedov, Latiasov, Torterrov a samozrejme Kangaschanov. Ono to s nimi nie je také jednoduché. Viete si predstaviť akých požiadaviek môže mať taký pokémon?

Keďže má Xellos veľa štúdia a ani traktor ešte nie je opravený, tak kontroluje len jednu vec. Či je pokémonov správny počet. Pokémoni sú totiž neskutočne spoločenský a radi hrajú Dotu 2. Ako každý vie, na poriadnu hru treba mať poriadny tím. Ten sa skladá z piatich pokémonov, ktorí hrajú a šiesteho, ktorý im prekladá ruskú konverzáciu protihráčov. Tento počet je pre správny zážitok absolútne nevyhnutný.

Xellos teda potrebuje udržiavať správny počet svojich zverencov, aby sa každý mohol pridať do nejakého tímu a nikto nebol sám. Pokémonov je príliš veľa a tak Xellos prišiel so super nápadom. Pozrie sa, koľko vidí aktívnych účtov na Steame a to určite bude počet jeho zverencov. Steam občas blbne a to, čo ukáže ako počet účtov, vôbec nemusí byť číslo. Ak sa tam napríklad zobrazí 00123456, tak je všetko v poriadku, ak však uvidí 5S(1/23,":", tak je niečo zle a treba zachovať paniku.

Nášmu farmárovi dnes prišla čerstvá zásielka chemikálií a tak nemohol skontrolovať, či všetko sedí. Spravte to teda zaňho.

Úloha

Na vstupe dostanete ASCII reprezentáciu počtu aktívnych Steam účtov. Zistite, či je to číslo deliteľné šiestkou.

Vstup

Vstup pozostáva z ASCII reprezentácie čísla, ktoré ukázal klient. Toto číslo má od 2 do 8 cifier oddelených stĺpcami medzier a každá cifra pozostáva z 3 stĺpcov a 5 riadkov. Na vstupe sa vyskytujú iba znaky medzier alebo '*'. Nič iné okrem týchto znakov a \n sa už na vstupe neobjaví. Aj keď všetky cifry budú mať dané rozmery, nie je zaručené, že to budú korektné čísla od 0 do 9. Korektné reprezentácie cifier sú tu (mriežky slúžia len na znázornenie troch stĺpcov čísla a nie sú obsiahnuté na vstupe):

```
### ### ### ### ### ### ### ### ### ###
*** * *** ** * * *** ** ** ** ** ** **
* * * * * * * * * * * * * * *
* * * *** ** ** ** ** ** * *** **
* * * * * * * * * * * * * *
*** * *** ** * *** ** * *** **
```

Číslo na obrazovke môže začínať nulami a môžete predpokladať, že ak je korektné, tak je kladné (takže žiadne mínuská).

Výstup

Vypíšte jeden riadok „DOTA“, pokiaľ je na displeji korektné číslo deliteľné číslom 6. Ak je na displeji nejaká blbosť, alebo pokémonov nie je správny počet, tak vypíšte „Problem“.

Príklady

vstup

```
*** * * * *** ** ** **
* * * * * * * *
* * * *** ** ** **
* * * * * * * *
*** * * *** ** ** **
```

výstup

DOTA

vstup

```
* * *** ** ** * *  
* * ** * * * *  
* * *** ** ** ***  
* * * * * * *  
* * *** ** ** *
```

výstup

Problem

vstup

```
*** ** * ** ** *  
* * * * * * *  
*** * * * ** ** *  
* * * * * * *  
*** ** * ** ** *
```

výstup

Problem