

# Bramka

Podchodzisz do piłki, słysząc jak 50 tysięcy kibiców na stadionie narodowym skanduje twoje imię. Układasz piłkę szwem do góry, bo wiesz, że tylko wtedy polecą dokładnie tak, jak sobie tego zażyczysz. Odchodzisz na odpowiednią odległość. Tym razem decydujesz się kopnąć piłkę prosto, bez podkręcania. Wiesz, że nikt nie jest w stanie zatrzymać tak kopniętej piłki. Nawet bramkarz. Jedyne, czym musisz się martwić, to czy trafisz w bramkę. Zaczynasz biec...

Wiedząc, gdzie znajduje się bramka i w którą stronę leci piłka, sprawdź, czy będzie gol.

Piłka znajduje się w punkcie  $(0, 0)$ . Za gol uznajemy sytuację gdy startując z punktu  $(0, 0)$  i przesuważąc piłkę zgodnie z kierunkiem strzału, przejdzie ona między słupkami.

## Wejście

Na wejściu znajdują się współrzędne słupków bramki  $x_p, y_p, x_l, y_l$ . Pierwszy jest słupek prawy, potem lewy (patrząc z perspektywy zawodnika). Następnie kierunek strzału  $d_x, d_y$ . Wszystkie wartości to liczby całkowite, z przedziału  $(-1000, 1000)$ .

Nie ma sytuacji, w której piłka leży dokładnie między słupkami.

## Wyjście

Na wyjściu należy wyświetlić:

- **GOL!!!!**, jeśli piłka przeleci między słupkami,
- **Słupek**, jeśli piłka trafi w słupek,
- **Pudło**, jeśli piłka w ogóle nie trafi w bramkę.

## Przykład 1

**Wejście:**

```
4 -1 2 3
2 1
```

**Wyjście:**

```
GOL!!!!
```

## Przykład 2

**Wejście:**

```
4 0 4 4
10 10
```

**Wyjście:**

Słupek

## Przykład 3

**Wejście:**

4 2 1 4

-1 -1

**Wyjście:**

Pudło