# Puede ganar

Juan y Claudia están muy aburridos. Claudia nota que Juan tiene una funda llena de tapitas de botellas de refresco e inmediatamente le llega una idea para romper con el aburrimiento: un juego de estrategia.

Lo que sigue es la conversación que Claudia y Juan tuvieron:

Claudia: Propongo el siguiente juego. Pongamos las *N* tapas en una columna y *M* tapas en otra.

Juan: ¡Ey! ¡Ey! Nadie le pone la mano a mis tapitas de la buena suerte.

Claudia: No seas ridículo. ¿Tienes alguna otra idea para matar este aburrimiento?

Juan: Continúa.

Claudia: Ok... Jugaremos en turnos. Yo, al ser dama, ire primero.

Juan: Siempre con tu "tigueraje". A ver.

Claudia: Nada, voy a comenzar. En fin, en cada turno, el jugador de turno podrá hacer lo siguiente:

- Retirar una tapa de cualquier columna, o
- Retirar dos tapas, una de cada columna.

Claudia (continuación): El jugador que limpie la mesa, gana.

Juan: Explícame, explícame. ¿Cómo así que limpie la mesa?

Claudia: ¡Ay! A ti hay que decirte todo con cucharitas. O sea, que luego de que el jugador tome el turno, la mesa quede sin tapas.

Juan: ¡Oh! Ok. Vamos. Y llévame suave.

Siendo Claudia la inventora de este juego, ella tomará el primer turno. Escribe un programa que determine, dado la cantidad de tapitas, si Claudia siempre puede ganar.

### **Entrada**

La única línea de entrada contiene dos enteros, N (1  $\leq$  N  $\leq$  10) y M (0  $\leq$  M  $\leq$  10). Se garantiza que N + M es la cantidad de tapas que Juan tiene en su funda.

#### Salida

Imprime "SI", si Claudia pudiera siempre ganar, o "NO", si no siempre puede ganar. En cualquier caso, no incluyas comillas (") en tu salida.

### **Ejemplos**

## Ejemplo #1

Entrada	
1 1	
Salida	
SI	

## Explicación del caso de ejemplo:

Juan tiene dos tapas en su funda. Luego de colocar las tapas sobre la mesa de acuerdo a la propuesta de Claudia, visualmente vemos lo siguiente:

COLUMNA #1: [ \* ]
COLUMNA #2: [ \* ]

Como Claudia juega primero, ella puede tomar 1 tapa de cada columna, y así limpiar la mesa y ganar. Por lo tanto, siempre puede ganar en la situación en que N=M=1.