

Mistrzostwa Polski Szkół Średnich w Programowaniu Zespołowym 2024

Liga Mistrzów (A)

Limit pamięci: 256 MB

Limit czasu: 1.00 s

Dla przyciągnięcia uwagi kibiców, Liga Mistrzów co jakiś czas zmienia swój format. Jedną z poprzednich zmian dotyczyła zasad odnoszących się do liczby bramek zdobytych na wyjeździe. Dwa zespoły mierzyły się ze sobą w dwumeczu, na podstawie którego decydowały się losy rywalizacji. Jeśli bilans bramkowy był taki sam, to decydowała zasada *przewagi bramek zdobytych w meczach wyjazdowych*, tzn. drużyna, która strzeliła więcej bramek jako gość, wygrywała.

Twoim zadaniem jest wyłonienie zwycięzcy dwumeczu. Możesz założyć, że zawsze jest to możliwe, tzn. dane wejściowe dobrano tak, aby zwycięzca był wyłoniony jednoznacznie.

Wyniki podane są w formacie: najpierw liczba goli strzelonych przez drużynę domową, a później przez drużynę wyjazdową. W pierwszym meczu drużyną domową jest drużyna *A*, a wyjazdową – drużyna *B*. W drugim meczu drużyny zamieniają się rolami, tzn. najpierw podano liczbę bramek zdobytych przez drużynę *B*, a potem przez drużynę *A*.

Wejście

Pierwszy wiersz wejścia zawiera dwie liczby całkowite a, b , będące wynikiem pierwszego meczu. Drugi wiersz wejścia zawiera dwie liczby całkowite c, d , będące wynikiem drugiego meczu.

Wyjście

Powinieneś wypisać *A*, jeśli to drużyna *A* okazała się zwycięzcą dwumeczu, albo *B*, jeśli okazała się nią drużyna *B*.

Ograniczenia

$$0 \leq a, b, c, d \leq 9.$$

Przykłady

Wejście

0 3
1 1

Wyjście

B

Wejście

2 0
3 1

Wyjście

A

