

Potyczka rycerska

Potyczka rycerska

Pewnym rycerzom bardzo nudziło się, gdy król Kajetan ogłosił pokój. Będąc na polu pośród niczego postanowili zagrać o zdobycze, które przeszły w ich posiadanie po wielu zwycięstwach na wybrzeżach Morza Bajtockiego. Jeden z rycerzy wziął ze sobą dwie identyczne kostki do gry z oczkami od 1 do 6. Gra polegała na rzucie obiema kostkami, następnie rozpisywano ciąg liczb od 1 do sumy powstałej po dodaniu ze sobą wyników z obu kostek. Każdą liczbę ciągu dodawano do siebie, a otrzymany wynik dzielono przez 2, jeśli liczba okazywała się liczbą parzystą to rycerz, który rzucał kostkami wygrywa daną część puli, jeśli nie to musi dodać swoje fanty do puli. Stwórz program, który pomoże rycerzom w znacznie szybszy sposób określić czy dany gracz wygrał.

Wejście:

Dwie liczby naturalne od 1 do 6.

Wyjście:

TAK lub NIE w zależności czy liczba jest podzielna.

Przykład:

Wejście:

3 5

Wyjście:

TAK