

## Almohada

### Historia

A Karel le gusta que su almohada tenga el grado correcto de firmeza. La firmeza de una almohada depende de cuantas fibras suaves y cuantas fibras duras tenga. Según Karel una almohada es suave si tiene más fibras suaves que duras, es dura si sucede lo contrario y es perfecta si tiene exactamente el mismo número de fibras suaves que de fibras duras.

Una almohada se representa como un mundo rectangular sin paredes internas, en donde las fibras duras se representan con montones de 1 zumbador y las fibras suaves se representan como casillas sin zumbador.

### Problema

Escribe un programa que le ayude a Karel a determinar si una almohada es suave, dura o perfecta.

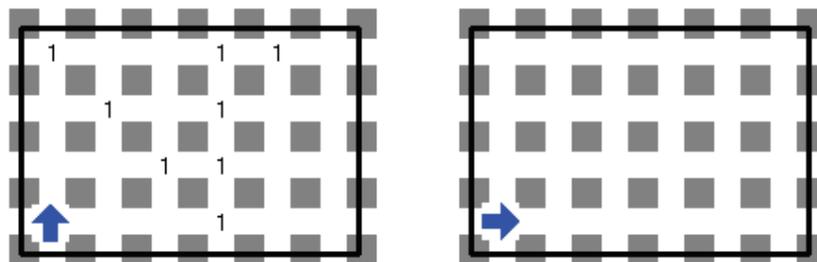
Tu programa deberá dejar a Karel en la esquina inferior izquierda de la almohada con alguna de las siguientes orientaciones:

- NORTE – Indica que la almohada es perfecta
- ESTE – Indica que la almohada es suave
- OESTE – Indica que la almohada es dura

### Consideraciones

- Karel inicia en la esquina inferior izquierda de la almohada viendo hacia el norte
- Karel lleva 0 zumbadores en la mochila.
- Para obtener los puntos Karel deberá terminar en la posición y orientación correctas.
- Dado que este problema tiene sólo 3 salidas posibles, los casos de prueba se agruparan. Para obtener los puntos de un grupo de casos es necesario que tu programa haya resuelto de manera correcta TODOS los casos del grupo.

### Ejemplo.



La almohada es suave ya que tiene más fibras suaves que duras.