

## روزبه بگینز

روزبه کوچک که به تازگی با ورزش بدمینتون آشنا شده است، تصمیم می‌گیرد که این بازی را یاد بگیرد. او پس از روزها تمرین آماده بازی به حریف‌های واقعی می‌شود. در محل زندگی روزبه 10 بازیکن بدمینتون وجود دارند. او از دوست برنامه‌نویس خود که شما باشید کمک می‌خواهد تا بگوید که نتیجه بازی او با هرکدام از این ده نفر چه خواهد شد. شما پس از آنالیز کردن حریف‌های او متوجه می‌شوید که روزبه حریف 0 و 6 را به راحتی شکست می‌دهد، حریف 2، 8 و 4 قوی‌تر هستند و به سختی شکست می‌خورند. حریف 5، 1 و 7 روزبه را شکست می‌دهند و او از حریف‌های 3 و 9 شکست سنگین می‌خورد.

### ورودی

ورودی شامل یک خط است که در آن عدد  $m$  (شماره بازیکن) آمده است.

$$0 \leq m \leq 9$$

### خروجی

خروجی برنامه‌ی شما باید شامل 1 خط باشد.

در صورتی که روزبه با حریف 0 یا 6 مسابقه داشته باشد چاپ شود "Rahat mibari"،

اگر با سه حریف 2، 8 یا 4 مسابقه داشته باشد چاپ شود "Be sakhti mibari"،

اگر با سه حریف 5، 1 یا 7 مسابقه داشته باشد چاپ شود "Mibazi"،

اگر با دو حریف 3 یا 9 مسابقه داشته باشد چاپ شود "Shekaste sangin mikhori"

و در غیر این صورت چاپ شود "In harif vojud nadarad".

### توجه:

هدف از این تمرین یادگیری دستور switch است و باید با سوئیچ کیس پیاده‌سازی شود. در غیر این صورت نمره‌ای به شما تعلق نمی‌گیرد.

### مثال

ورودی نمونه ۱

0

خروجی نمونه ۱

Rahat mibari

ورودی نمونه ۲

10

خروجی نمونه ۲

In harif vojud nadarad