

# ซอมบี้ (zombie)

1 sec / 64 MB

ในขณะที่คุณกำลังนั่งเล่นเกมในคาบชีวะอยู่ซิวๆ จู่ๆซอมบี้ก็บุกโรงเรียนสวนกุหลาบมาพร้อมๆกันทั้งประตู่จักรเพชรและประตู่ตรีเพชร โดยแต่ละวันซอมบี้จะเดินเข้าใกล้ประตูโรงเรียนวันละ 1 หน่วย และแต่ละวันคุณจะได้รับเสบียงกระสุนวันละ K เม็ด ทั้งสองประตูจะมีระยะ N ช่อง โดยแต่ละช่องจะมีเลขเป็นจำนวนเต็มบวก แสดงถึงพลังชีวิตของซอมบี้ในช่องนั้น หากช่องใดมีเลขเป็น 0 แสดงว่าไม่มีซอมบี้อยู่ในช่องนั้นๆ ซอมบี้จะเดินจากช่องที่อยู่ ณ ช่องแรกมายังหน้าประตู กระสุน 1 เม็ด ทำให้พลังชีวิตของซอมบี้ลดลง 1 หน่วย เมื่อสิ้นสุดวันใดๆ ซอมบี้จะขยับ 1 ช่อง โดยหากถึงช่องที่ 0 คือประตูโรงเรียนให้พิมพ์ว่า "GG" แต่หากสามารถจำกัดซอมบี้ได้หมดก่อนถึงประตูโรงเรียน ให้พิมพ์ว่า "YAY"

## ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรกเป็นจำนวนช่องทั้งหมด N และเสบียงกระสุนที่ได้ในแต่ละวัน K

$(1 \leq N, K \leq 1,000,000)$

บรรทัดที่สองเป็นจำนวนซอมบี้หน้าประตูจักรเพชร  $a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$  ( $0 \leq a_i \leq 100,000$ )

บรรทัดที่สามเป็นจำนวนซอมบี้หน้าประตูตรีเพชร  $b_1, b_2, b_3, \dots, b_n$  ( $0 \leq b_i \leq 100,000$ )

## ข้อมูลส่งออก

ในโจทย์

### ตัวอย่างข้อมูลนำเข้า 1

5 3  
3 0 1 2 0  
0 1 3 0 1

### ตัวอย่างข้อมูลส่งออก 1

YAY

### ตัวอย่างข้อมูลนำเข้า 2

5 2  
3 0 1 2 0  
0 1 3 0 1

### ตัวอย่างข้อมูลส่งออก 2

GG

## คำอธิบายข้อมูลนำเข้า 1

DAY 1

3 0 1 2 0

0 1 3 0 1

ยิงกระสุน 3 นัด จะได้ชอมบี้คงเหลือ :

0 0 1 2 0

0 1 3 0 1

DAY 2 กระสุนเพิ่ม 3 นัด และชอมบี้เดิน :

0 1 2 0 0

1 3 0 1 0

ยิงกระสุน 3 นัด จะได้ชอมบี้คงเหลือ :

0 0 2 0 0

0 2 0 1 0

DAY 3 กระสุนเพิ่ม 3 นัด และชอมบี้เดิน :

0 2 0 0 0

2 0 1 0 0

ยิงกระสุน 3 นัด จะได้ชอมบี้คงเหลือ :

0 1 0 0 0

0 0 1 0 0

DAY 4 กระสุนเพิ่ม 3 นัด และชอมบี้เดิน :

1 0 0 0 0

0 1 0 0 0

ยิงกระสุน 2 นัด ชอมบี้จะตายหมด :

0 0 0 0 0

0 0 0 0 0

## คำอธิบายข้อมูลนำเข้า 2

DAY 1

3 0 1 2 0

0 1 3 0 1

ยิงกระสุน 2 นัด จะได้ชอมบี้คงเหลือ :

1 0 1 2 0

0 1 3 0 1

DAY 2 ชอมบี้  $a_1$  เดินเข้าประตู ตา e