

Задача А. Крестики - Нолики

Имя входного файла:	stdin
Имя выходного файла:	stdout
Ограничение по времени на первый ход:	5 секунд
Ограничение по времени на все последующие ходы:	0.25 секунд

Ваша задача — написать искусственный интеллект для популярной игры “Крестики-Нолики” на “бесконечном” поле.

Что ваша программа должна делать

Изначально вашей программе даны $W, H, Char$ — ширина и высота доски и символ, которым вы будете играть, или 'x', или 'o' (маленькие латинские буквы). Крестики, конечно, ходят первыми.

Далее, чтобы сделать очередной ход, прежде всего вам нужно считать H строк по W символов в каждой — текущее состояние игры (поле может содержать 3 символа: 'x', 'o', '.'). Поле корректно. Нумерация строк и столбцов: с нуля, в порядке чтения.

Успешно считав поле, подумайте и выведите 2 числа x, y (координаты клетки, куда вы хотите походить).

Не забудьте сделать flush.

Не забудьте после xy вывести пробел или перевод строки.

$5 \leq W, H \leq 15$

К какому результату это может привести

Если за положенное время вы не походите, ваша программа получит TL , а ваш соперник победу.

Если ваш ход будет некорректен (клетка за пределами поля, уже занятая клетка, вообще не числа), вы получаете PE , а ваш соперник победу.

Если случайно или преднамеренно вы поставили 5 своих символов подряд (по горизонтали, вертикале, или одной из двух диагоналей) — вы молодец и получаете победу. Если соперник поставит 5 в ряд первым, побеждает он.

Если же пустые клетки на доске закончатся, наступит ничья.

Пример

stdin	stdout
3 3 o	0 0
...	1 0
.x.	2 2
...	
0..	
.x.	
.x.	
00.	
.x.	
xx.	

Далее крестики выигрывают и игра завершается.