

## สี่เหลี่ยมทับกันไหม

ข้อนี้ตรงไปตรงมา จงเขียนโปรแกรมเพื่อตรวจสอบว่า ถ้ากำหนดข้อมูลเข้าเป็นคู่อันดับของสี่เหลี่ยม 2 อันมาให้

ถ้าสี่เหลี่ยมไม่ทับกันให้ตอบว่า No Overlap

ถ้าสี่เหลี่ยมทับกัน ให้ตอบคู่อันดับของบริเวณที่ทับกัน

ทั้งนี้ทุกคู่อันดับที่กำหนดให้จะเป็นเลขจำนวนเต็มในช่วง 0 ถึง 9999

สี่เหลี่ยมถูกอธิบายได้ด้วยคู่อันดับ (x,y) สองคู่ โดยที่คู่แรกจะเป็นมุมล่างซ้าย ( $X_{LL}, Y_{LL}$ ) คู่ที่สองจะเป็นมุมบน

ขวา ( $X_{UR}, Y_{UR}$ ) และรับประกันว่า  $X_{LL} < X_{UR}$  และ  $Y_{LL} < Y_{UR}$

## ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรกเป็นเลขจำนวนเต็ม  $N < 100$  แทนจำนวนครั้งของการสอบถาม

แต่ละการสอบถามจะมี 2 บรรทัด

บรรทัดแรกประกอบด้วยเลขจำนวนเต็ม 4 ตัว  $X_{LL}, Y_{LL}, X_{UR}, Y_{UR}$  แต่ละตัวคั่นด้วยช่องว่างแทนสี่เหลี่ยมอันที่หนึ่ง

บรรทัดที่สองประกอบด้วยเลขจำนวนเต็ม 4 ตัว  $X_{LL}, Y_{LL}, X_{UR}, Y_{UR}$  แต่ละตัวคั่นด้วยช่องว่างแทนสี่เหลี่ยมอันที่สอง

## ข้อมูลส่งออก

สำหรับการสอบถามแต่ละครั้ง ให้ตอบ 'No Overlap' ถ้าสี่เหลี่ยมสองอันไม่ทับกัน ถ้าสี่เหลี่ยมทับกัน ให้แสดงเลขจำนวนเต็ม 4 จำนวน  $X_{LL}, Y_{LL}, X_{UR}, Y_{UR}$  แทนบริเวณที่ทับกัน ถ้าแชร์เส้นกันเฉยๆ ไม่ถือว่าทับกัน

### ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า
2 0 20 100 120 80 0 500 60 38 84 82 88 51 6 81 28
ข้อมูลส่งออก
80 20 100 60 No Overlap