

IMPORTANTE: seu programa deverá ter 3 funções (fora a main): uma para ler a matriz, uma para misturar as cores e outra para printar a matriz!

Você está fazendo uma pintura digital e, por isso, está trabalhando com o modelo de cores RGB e utilizando um programa que pode salvar até 6 cores em sua paleta para acesso rápido. Sua maior dificuldade, porém, é encontrar a cor ideal para colorir o seu desenho, o que você decidiu fazer misturando algumas das que já estão na sua paleta! Mas como?

No modelo RGB, cada cor é composta por uma mistura de certas quantidades de vermelho (R), verde (G) e azul (B), que podem variar de 0 (mínimo) até 255 (máximo). Sua paleta contém 6 cores RGB e, portanto, possui dimensões 6x3.

E como é feita a mistura das cores? Simples. Serão fornecidos três números: os dois primeiros contendo as posições das duas cores que você pretende misturar e o último a posição resultante da paleta, onde você irá fazer essa mistura. Somente metade da quantidade de cada tonalidade deve ser considerada (utilize divisão de inteiros) e elas devem ser somadas aos valores já existentes na posição resultante, produzindo uma nova cor, tal como nos exemplos de entrada e saída abaixo :D

### Exemplos de Entrada e Saída

Entrada:

0	1	2
0	4	0
2	8	2
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0

Note que a primeira linha representa, respectivamente, as coordenadas da primeira, segunda e terceira posições.

Saída:

**Start:**

```
Color(0): [ 0 4 0 ]
Color(1): [ 2 8 2 ]
Color(2): [ 0 0 0 ]
Color(3): [ 0 0 0 ]
Color(4): [ 0 0 0 ]
Color(5): [ 0 0 0 ]
```

**Result:**

```
Color(0): [ 0 4 0 ]
Color(1): [ 2 8 2 ]
Color(2): [ 1 6 1 ]
Color(3): [ 0 0 0 ]
Color(4): [ 0 0 0 ]
Color(5): [ 0 0 0 ]
```

Note que a paleta deve ser impressa em seu estado inicial e final no formato

```
"Color(%d): [\t%d\t%d\t%d\t]\n"
```

As duas deve estar separadas por dois "\n" e também deve haver um no final :D

\*Caso o valor de uma cor após a mistura passe de "255", colocar um limite máximo para "255".