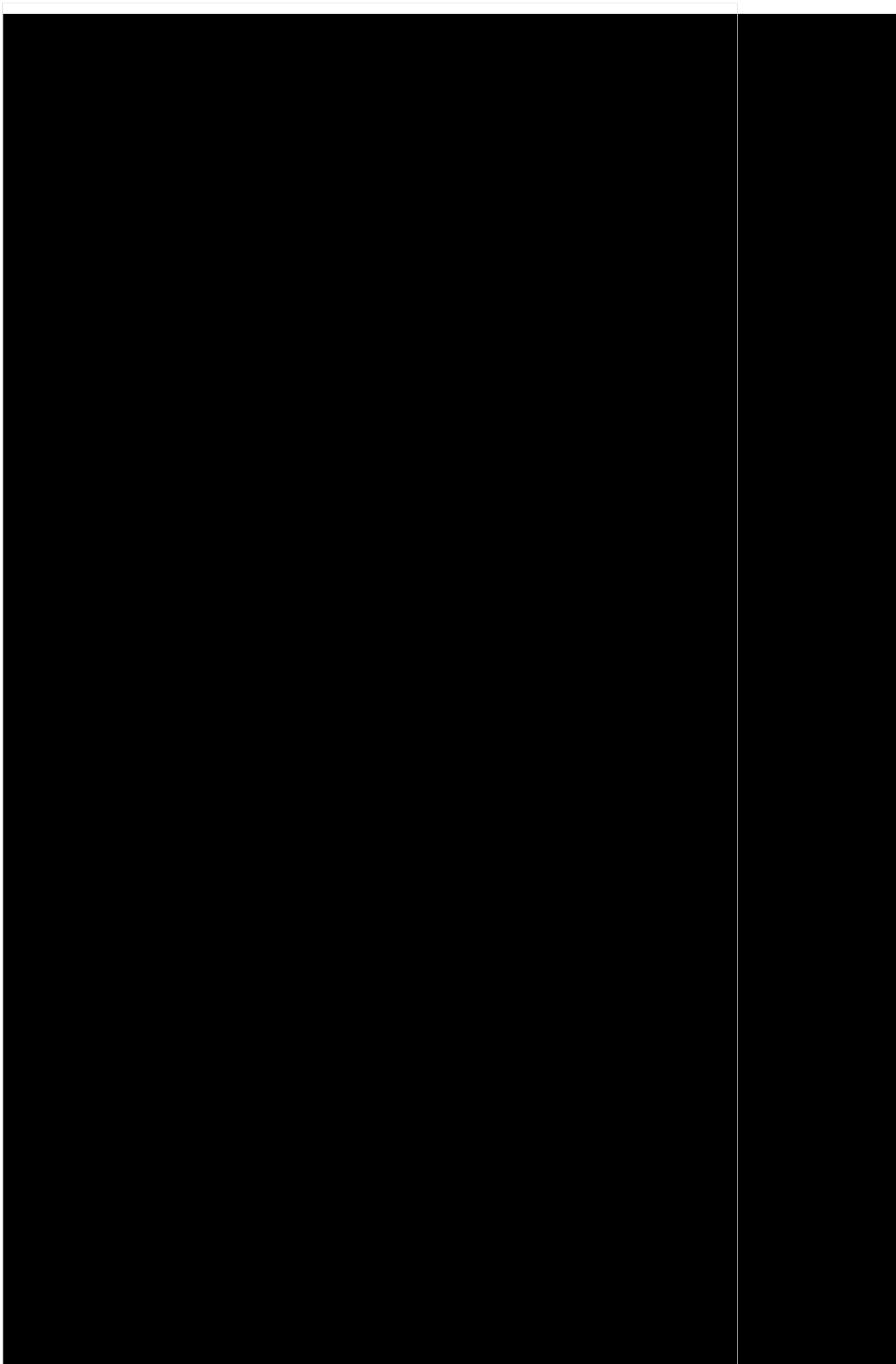
题目描述：

DVD 机在视频输出时，为了保护电视显像管，在待机状态会显示“屏保动画”，如下图所示，

DVD Logo 在屏幕内来回运动，碰到边缘会反弹：



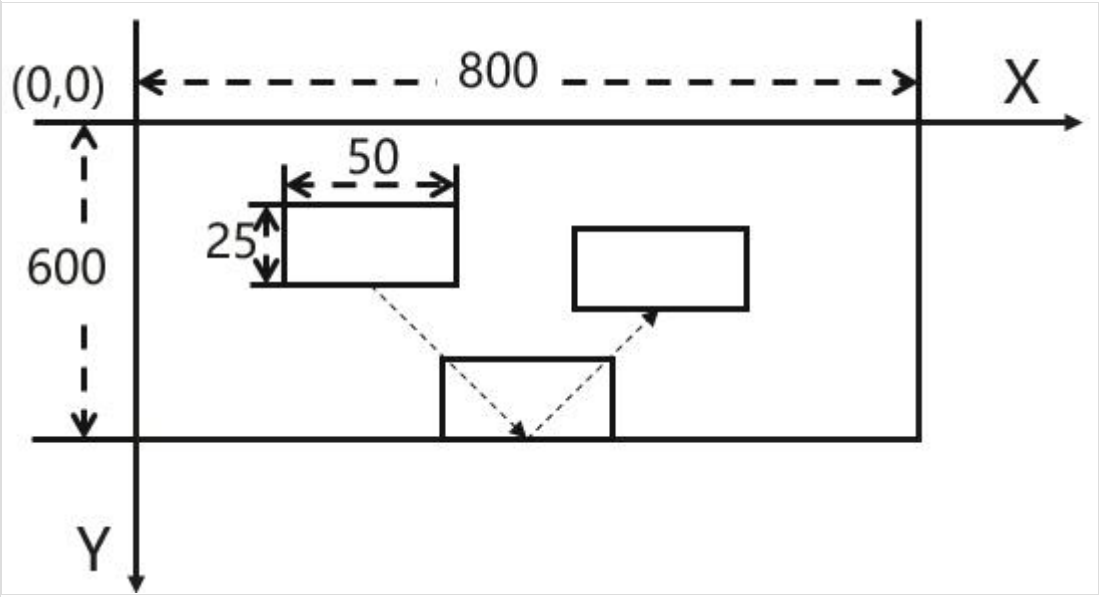
请根据如下要求，实现屏保 Logo 坐标的计算算法。

1、屏幕是一个 800*600 像素的矩形，规定屏幕的左上角点坐标原点，沿横边向右方向为 X 轴，沿竖边向下方向为 Y 轴；

2、Logo 是一个 50*25 像素的矩形，初始状态下，左上角点坐标记做（x，y），它在 X 和 Y 方向上均以 1 像素/秒的速度开始运动；

3、遇到屏幕四个边缘后，会发生镜面反弹，即以 45°碰撞边缘，再改变方向以 45°弹出；

4、当 Logo 和四个角碰撞时，两个边缘同时反弹的效果是 Logo 会原路返回。



请编码实现，t 秒后 Logo 左上角点的坐标。

输入描述：

输入 3 个数字，以空格分隔：

x y t

第一个数字表示 Logo 左上角点的初始 X 坐标；

第二个数字表示 Logo 左上角点的初始 Y 坐标；

第三个数字表示时间 t，题目要求即求 t 秒后 Logo 左上角点的位置。

输出描述：

输出 2 个数字，以空格分隔：

x y

第一个数字表示 t 秒后，Logo 左上角点的 X 坐标

第二个数字表示 t 秒后，Logo 左上角点的 Y 坐标

补充说明：

所有用例均保证：

1、输入的 x 和 y 坐标会保证整个 Logo 都在屏幕范围内，Logo 不会出画；

2、所有输入数据都是合法的数值，且不会出现负数；

3、t 的最大值为 100000。

示例 1

输入：

```
0 0 10
```

输出：

```
10 10
```

说明：

输入样例表示 Logo 初始位置在屏幕的左上角点，10s 后，Logo 在 X 和 Y 方向都移动了 10 像素，因此输出 10 10。

示例 2

输入：

```
500 570 10
```

输出：

```
510 570
```

说明：

输入样例表示初始状态下，Logo 的下边缘再有 5 像素就碰到屏幕下边缘了，5s 后，会与屏幕碰撞，碰撞后，斜向 45°弹出，又经过 5s 后，Logo 与起始位置相比，水平移动了 10 像素，垂直方向回到了原来的高度。

```
#include <stdio.h>
int main()
{
	int x, y, t;
	int xd = 1;
	int yd = 1;
	int xt, yt;
	scanf("%d %d %d", &x, &y, &t);
	while (t)
	{
		if (xd == -1)
		{
			xt = x;
		}
		else
		{
			xt = 800 - x - 50;
		}
		if (yd == -1)
		{
			yt = y;
		}
		else
		{
			yt = 600 - y - 25;
		}
		if (t <= xt && t <= yt)
		{
			x += xd * t;
			y += yd * t;
			t = 0;
```

```
            }
            else if (xt < yt)
            {
                x += xd * xt;
                y += yd * xt;
                xd = -xd;
                t -= xt;
            }
            else if (xt > yt)
            {
                x += xd * yt;
                y += yd * yt;
                yd = -yd;
                t -= yt;
            }
            else
            {
                x += xd * xt;
                y += yd * yt;
                xd = -xd;
                yd = -yd;
                t -= xt;
            }
        }
        printf("%d %d", x, y);
        return 0;
}
```