

Oh la belle prise



Après avoir fini de ranger tous les livres, l'épreuve de photographie peut enfin commencer ! Cette fois, Gerard Traquenard a demandé au grand Marcel Fauto, pêcheur du village de Rouffiac mais surtout photographe en herbe, d'organiser l'épreuve.

Marcel a voulu aller à l'essentiel, les règles sont donc plutôt simples : les différents candidats vont devoir prendre une photo du paysage, et la meilleure photo gagnera l'épreuve. Hélas avec des endroits magnifiques comme les eaux cristallines de l'Espinet ou encore la forêt de Bonnal, les paysages du Cantal sont bien trop beaux, et les photographes n'arrivent pas à trouver le cliché parfait !

Le but pour gagner est, à partir d'un paysage donné, de trouver la (ou les) photos ayant le plus grand nombre de points d'intérêt. Les photos prises sont toutes au format carré de 3 par 3.

Données

Entrée

Ligne 1 : Deux entiers `H` et `L` (avec $3 \leq H, L \leq 100$), correspondant respectivement à la hauteur et à la largeur du paysage.

Lignes 2 à H+1 : Une chaîne de `L` caractères composée de `"-"` et de `"x"`. Un `"x"` représente un point d'intérêt, un `"-"` un point sans intérêt.

Sortie

Deux entiers `a` et `b` correspondant aux coordonnées du coin haut gauche d'une photo de dimension 3 points par 3, contenant le plus de points d'intérêt possible. Si plusieurs photos ont le nombre maximum de points d'intérêt, vous pouvez renvoyer n'importe quelle photo maximisant le score.

Remarques :

- $1 \leq a \leq H-2$ et $1 \leq b \leq L-2$
- Le point haut gauche du paysage est aux coordonnées `(1, 1)`

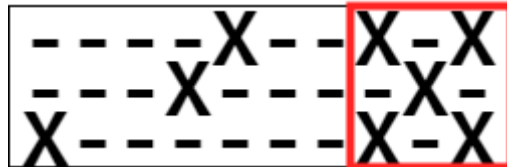
Exemples

Exemple 1

Pour l'entrée :

```
3 10
----X--X-X
---X----X-
X-----X-X
```

Dans cet exemple, il est possible de prendre une photo avec 5 points d'intérêt :



On prend le coin haut gauche comme coordonnées pour la photo, donc la sortie attendue est :

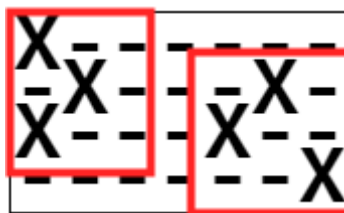
```
1 8
```

Exemple 2

Pour l'entrée :

```
4 7
X-----
-X---X-
X---X--
-----X
```

Dans cet exemple, il y a deux photos possibles avec 3 points d'intérêt ((1, 1) et (2, 5)) :



On peut renvoyer n'importe laquelle, par exemple :

```
1 1
```