

Предлагаю сыграть в кошки-мышки.

@ - кошка

& - мышка

Ваша задача кошкой поймать мышку.

Кошка может ходить на два поля или на одно в любую сторону (по диагонали ходить разрешено).

Управлять кошкой можно отправляя два числа: изменение координат по x и y (через запятую).

Например:

```
      0 1 2 3 4 5
      -----> x
0 | . * * * . .
1 | * * @ * * .
2 | . * * * . .
3 | * . * . * .
4 | . . ' ' ' .
5 | . . ' & ' .
6 | . . ' ' ' .
  v
  y
```

В данной ситуации 14 возможных ходов (8 на одно поле, 5 на два, и 1 - остаться на месте). На карте обозначены как "\*". Рассмотрим некоторые из них:

(1,0) - Перемещаемся на клетку вверх и на клетку влево - "-1,-1"

(4,1) - На две клетки вправо - "2,0"

(4,3) - На две клетки вправо и на две вниз - "2,2"

(0,3) - На две клетки влево и на две вниз - "-2,2"

(2,1) - Остаться на месте - "0,0"

Мышка может двигаться на одну клетку в любую сторону (8 возможных ходов, обозначены как "'") или остаться на месте.

Не кошка, не мышка не могут выйти за пределы игрового поля.

Вам дано 100 ходов и 10 секунд.

Удачи!!

nc <ip> 8050 - игровой сервис

nc <ip> 8051 - тестовый сервис (карта меньше, и временной лимит больше)