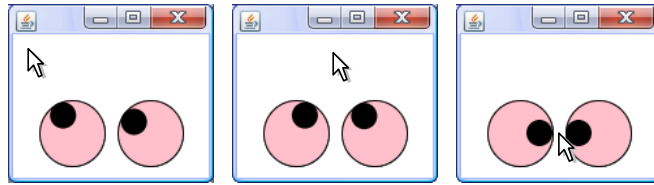


Eyeball

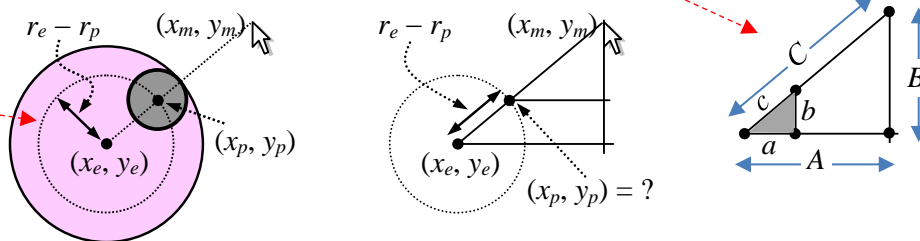
เครื่องคอมพิวเตอร์ในโบราณกาลมักมีโปรแกรมแสดงตาสองดวงที่มองตามเมาส์ (เมาส์เลื่อน ลูกตาดำก็มองตาม) ดังตัวอย่างที่แสดงในรูปข้างล่างนี้



สิ่งที่ต้องคำนวณหา คือ จุดศูนย์กลางของตาดำ (โจทย์ข้อนี้สนใจแค่ลูกตาลูกเดียว และกรณีเมาส์อยู่นอกลูกตาเท่านั้น) กำหนดให้

- x_m และ y_m เป็นตำแหน่งของตัวชี้เมาส์
- x_e และ y_e เป็นจุดศูนย์กลางของลูกตา
- r_e และ r_p คือรัศมีของลูกตาและตาดำตามลำดับ
- วงกลม P (วงกลมเส้นไขปลาในรูปข้างล่างนี้) คือวงกลมที่มีจุดศูนย์กลางที่ (x_e, y_e) มีรัศมี $(r_e - r_p)$
- จุดศูนย์กลางของตาดำ x_p และ y_p หาได้จากการลากเส้นตรงจาก (x_e, y_e) ไปยัง (x_m, y_m) แล้วดูว่า ตัดเส้นรอบวงของวงกลม P ที่ใด
- ข้อนำหน้า การคำนวณจุดตัด แคหาค่าของ a และ b ในรูปทางขวา ซึ่งสามารถได้จากค่าของ A, B, C และ c ซึ่งเป็นค่าที่รู้หมดแล้ว

ให้สังเกตรูปข้างล่างขวาสุด สามเหลี่ยมเล็กสีเทา มีสัดส่วนของด้านเหมือนกับ สามเหลี่ยมที่ครอบอยู่ นั่นคือ $\frac{a}{A} = \frac{b}{B} = \frac{c}{C}$



จงเขียนโปรแกรมรับค่าของ x_e, y_e, r_e, r_p, x_m , และ y_m (เป็นจำนวนเต็ม) ที่อธิบายข้างบน แล้วคำนวณและแสดงพิกัดของตาดำ x_p และ y_p (ให้แสดงเป็นจำนวนเต็ม โดยปัดเศษด้วย **round(x)**) คำเตือน: ถึงแม้ว่าข้อมูลขาเข้าและผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็ม แต่การคำนวณต้องใช้จำนวนจริง

ตัวอย่าง

Input (จากแป้นพิมพ์)	Output (ทางจอภาพ)
50 50 5 1 100 50	54 50
50 50 5 1 50 20	50 46
50 50 5 1 10 10	47 47
50 50 5 1 20 20	47 47