## Soma das casas

Nome do arquivo fonte: soma.c, soma.cpp, soma.pas, soma.java, ou soma.py

Joãozinho mora em uma rua que tem N casas. Marquinhos é o melhor amigo dele, mas sempre gosta de pregar peças em Joãozinho. Desta vez, ele pegou os dois brinquedos prediletos de Joãozinho e os escondeu em duas casas distintas da rua. Em compensação, Marquinhos deu uma dica importante para Joãozinho:

A soma dos números das casas em que escondi teus brinquedos é igual a K. Além disso, escolhi as casas de tal forma que não existe outro par de casas cuja soma tenha esse mesmo valor.

Sabendo disto, encontre qual é o par de casas em que se encontram os brinquedos de Joãozinho. Para auxiliar seu amigo, Marquinhos entregou a Joãozinho uma lista com o número das casas já em ordem crescente (isto é, do menor para o maior número).

#### Entrada

A primeira primeira linha da entrada contém um número inteiro N, que representa o número de casas que existem na rua. Cada uma das N linhas seguintes contém um número inteiro, representando o número de uma casa. Note que esses N números estão ordenados, do menor para o maior. A última linha da entrada contém um inteiro K, que é a soma dos números das duas casas onde os brinquedos estão escondidos.

#### Saída

Se programa deve imprimir uma única linha, contendo dois inteiros, A e B, A < B, que representam os números das casas em que estão escondidos os brinquedos. Os dois números devem ser separados por um espaço em branco.

### Informações sobre a pontuação

• Em um conjunto de casos que totaliza 30 pontos,  $N \leq 10^3$ .

### Restrições

- $\bullet \ 2 \leq N \leq 10^5$
- Para cada casa  $C_i$ ,  $0 \le C_i \le 10^9$ , i = 1, 2, ..., N
- Os números das casas estão em ordem crescente, do menor para o maior número, e casas distintas têm números distintos.

# Exemplos

Entrada	Saída
4	3 5
1	
2	
3	
5	
8	

Entrada	Saída
4	2 3
1	
2	
3	
5	
5	