

Diversão dos Alunos

Por Thiago Nepomuceno  Brazil**Timelimit: 1**

Juilherme e Jogério, gostam muito de jogos matemáticos. Juilherme acabou de criar mais um jogo matemático para eles se divertirem enquanto assistem essa competição online.

O jogo consiste nos seguintes passos:

- 1) Juilherme escolhe um número N e Jogério escolhe um número M .
- 2) Juilherme e Jogério devem então achar dois números primos $P1$ e $P2$, de tal forma que eles sejam o mais próximo possível do que numero N e M , respectivamente. Além disso $P1$ deve ser menor ou igual a N e $P2$ deve ser menor ou igual a M .
- 3) A resposta final do desafio é encontrar a multiplicação de $P1$ e $P2$. Quem achar a resposta primeiro é o vencedor.

Como eles irão tentar achar a resposta o mais rápido possível, algumas vezes chegando a resultados incorretos, eles precisam de um programa que entregue a resposta final do jogo, para que possa ser comparada com a resposta encontrada por eles.

Usando as informacoes do jogo, faça um programa que dado os números N e M imprima o resultado final.

Entrada

A entrada do programa consiste de apenas uma linha com N e M ($2 \leq N, M \leq 1000$).

Saída

A saída do seu programa deve conter apenas uma linha informando a resposta final do jogo.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
10 15	91
50 100	4559