Sopinha de letras



A sopa de letras é um género de puzzle usado muitas vezes como exercício, para melhorar o vocabulário dos alunos num certo domínio. Este puzzle consiste numa matriz de letras onde se formam palavras, podendo estas ocorrer numa mesma linha, coluna ou diagonal. Para tornar o desafio mais interessante as palavras podem até estar escritas de trás para a frente. Às vezes é tão difícil encontrar todas as palavras!

Tarefa

Escrever um programa que lê uma matriz de letras e um conjunto de palavras e escreve a localização da primeira última letra de cada palavra lida. As letras das palavras estão em posições contíguas da mesma linha, coluna ou diagonal, podendo estar na ordem inversa. Pode-se assumir que cada palavra só ocorre uma vez, nenhuma palavra é uma sub-palavra de outra, embora as mesmas posições da matriz possam ser usadas em várias palavras. As células da matriz são referenciadas pela sua linha e coluna, sendo a linha número 1 a primeira contar do topo e a coluna número 1 a mais à esquerda.

Input

A primeira linha contém dois inteiros, m e n, separados por um espaço, ambos maiores ou iguais a 4 e menores ou iguais a 20. Esses inteiros representam as dimensões da matriz, sendo m o número de linhas e n o número de colunas.

As m linhas seguintes contêm sequências de caracteres com n letras. Segue-se uma linha com um inteiro k, que é o número de palavras na matriz, e k linhas contendo sequências de caracteres, que são as palavras a procurar na sopa de letras, sendo $1 \le k \le 100$.

Output

É constituído por k linhas, cada uma com quatro inteiros separados por um espaço, L_i C_i L_f C_f , que identificam a posição da palavra correspondente (segundo a ordem de leitura), sendo L_i a linha inicial da palavra, C_i a coluna inicial, e L_f e C_f a linha final e a coluna final, com $1 \le L_i \le m$, $1 \le C_i \le n$, $1 \le L_f \le m$, e $1 \le C_f \le n$.

Exemplo

Input

ATRYKL QDXIET AEXTVA MORLKZ ZAPOSI SSTOAS 3 SOPA DE LETRAS

Output

5 5 5 2 2 2 3 2 1 6 6 1

ToPAS'2013 - Problema C