

Zamiana miejsc

Dwie liczby naturalne znajdują się na pustyni. Są tam od wielu dni i znudziło im się w starych miejscach. Postanowiły urozmaicić sobie czas zamieniając się miejscami. Są jednak na pustyni same, więc żadna inna liczba nie może im pomóc. Mówiąc wprost, możesz używać tylko dwóch zmiennych.

Aby mieć pewność, że nie będziesz oszukiwał musisz użyć natępującego szkieletu programu (możesz zmodyfikować tylko zieloną część; w pozostałej części można modyfikować tylko białe znaki, ale nie można ich dodawać pomiędzy dwa niebiałe znaki):

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
{
    int x, y;
    scanf("%d %d",&x,&y);
```

```
// reszta programu napisana przez Ciebie; ten komentarz można usunąć
```

```
printf("%d %d",x,y);
return 0;
}
```

Uwaga: Sprawdzana będzie ilość wystąpień w programie frazy "int" (ma wynosić 3) oraz fraz: "double", "float", "char", "string", "long", "signed", "short", "size_t", "typeof", "auto", "void", "volatile", "const", "register", "FILE", "stdin", "stdout", "stderr", "\\", "read", "getc", "putc", "write", "puts", "gets" (mają wynosić 0). Jeśli podglądając kody programów zobaczę, że ktoś użył jakiegoś sposobu, na który nie wpadłem, to zastrzegam sobie prawo do edytowania zadania i wprowadzenia dodatkowych założeń oraz zrobienia tzw. rejudge'a (wtedy wszystkie "nieuczciwe" programy zostaną odrzucone z czasem 3.14, a punkty za nie odjęte). Jeśli ktoś zauważy, że zapomniałem o jakimś typie zmiennych, proszę o informację w komentarzu.

Wejście

Wejście składa się z dwóch liczb naturalnych **x** i **y** (mieszczących się w incie).

Wyjście

Na wyjściu powinny pojawić się dwie liczby naturalne **y** i **x**.

Przykład

Wejście:

1 2

Wyjście:

2 1