

# Acidentes de Carro

*Time Limit: 1 segundo*

Rubinho está desenvolvendo um jogo de corrida de automóvel e precisa identificar quando acontecem acidentes entre os carros que estão competindo. Para facilitar a implementação da tarefa, Rubinho decidiu aproximar o formato de cada carro por um retângulo e definir que um acidente acontece sempre que existe interseção entre estes retângulos.

Para ajudar Rubinho, escreva um programa que, dados dois retângulos, determine se existe ou não interseção entre eles.

## Entrada

A entrada contém um único conjunto de testes, que deve ser lido da entrada padrão. Cada conjunto contém duas linhas. Cada linha contém quatro inteiros (**x0**, **y0**, **x1**, **y1**, sendo  $0 \leq x0 < x1 \leq 5.000.000$  e  $0 \leq y0 < y1 \leq 5.000.000$ ), separados por um espaços em branco, representando um retângulo. Deve-se assumir que os lados dos retângulos são paralelos aos eixos x e y.

## Saída

Seu programa deve imprimir um único caractere: '0' (sem aspas) se não houver intersecção, ou '1' (sem aspas) caso contrário.

## Exemplos

Entrada	Saída
0 0 30 30 2 2 32 52	1

Entrada	Saída
0 0 30 30 50 50 90 90	0