Lange telling



Een kalendersysteem werkt met cyclische tijdsperioden om datums voor te stellen die dagen in de kalender identificeren. Onze Gregoriaanse kalender gebruikt bijvoorbeeld dagen, maanden en jaren als tijdsperioden. De lange telling van de Mayakalender werkt daarentegen niet met drie maar vijf tijdsperioden. Een dag wordt een kin genoemd, en een tijdsperiode van 20 kin is een uinal. Verder gaan er 18 uinals in een tun, 20 tun in een katun, en 20 katun in een baktun. Er zit geen bovengrens op het aantal baktun, net zoals er geen bovengrens op het aantal jaren zit in de Gregoriaanse kalender. Verder worden tijdsperioden van een datum uit de Gregoriaanse kalender van kort naar lang (dagen, maanden, jaren) weergegeven en gescheiden door een schuine streep (/), terwijl die uit de Mayakalender van lang naar kort (baktuns, katuns, tuns, uinals, kins) weergegeven worden en gescheiden door een punt (.). Tenslotte nummert de Gregoriaanse kalender individuele waarden voor tijdsperioden vanaf 1, en de Mayakalender vanaf 0.



Opgave

Druk een gegeven datum uit de Gregoriaanse kalender uit als de corresponderende datum in de Mayakalender. Zo komt de Gregoriaanse datum 12/12/2012 bijvoorbeeld overeen met de datum 12.19.19.17.11 in de Mayakalender.

Invoer

De eerste regel van de invoer bevat een getal $t \in \mathbb{N}$ $(1 \le t \le 100)$ dat aangeeft hoeveel opgaven er volgen. Daarna volgen t regels die elk een datum uit de Gregoriaanse kalender bevatten. Enkel datums vanaf 01/01/1970 (Gregoriaanse datum) worden in beschouwing genomen.

Uitvoer

Schrijf voor elke Gregoriaanse datum uit de invoer de corresponderende datum uit de Mayakalender (lange telling) op een afzonderlijke regel naar de uitvoer. Hierbij mag je gebruik maken van het feit dat de referentiedatum 01/01/1970 uit de Gregoriaanse kalender overeenkomt met de datum 12.17.16.7.5 uit de Mayakalender.

Voorbeeld

Invoer

5 1/1/1970 20/7/1988 12/12/2012 21/12/2012 26/03/2407

Uitvoer

12.17.16.7.5 12.18.15.4.0 12.19.19.17.11 13.0.0.0.0 14.0.0.0.0