

Ограничение времени	1 секунда
Ограничение памяти	64Mb
Ввод	стандартный ввод или input.txt
Вывод	стандартный вывод или output.txt

Игра **ним** для двух игроков с тремя кучами и без ограничения на количество забираемых камней. Напишите программу с «искусственным интеллектом» (ИИ), которая играет против пользователя и выигрывает, если может. Исходное количество камней в кучах задаёт пользователь, программа всегда ходит первой. Выигрывает забравший последний камень, и при окончании игры нужно объявить победителя.

Алгоритм игры выглядит следующим образом:

1. Сначала пользователь вводит количества камней в кучах (натуральные числа, каждое на новой строке).
2. Затем первый ход делает программа и выводит через пробел пять чисел: из какой кучи взяты камни; сколько камней взято; сколько камней осталось в кучах, сначала в первой, затем во второй, а потом и в третьей
3. Затем ход делает пользователь: вводит на отдельных строках номер кучи и количество камней, которые он хочет взять.
4. Если ход некорректный, например, пользователь пытается взять камней больше, чем есть в куче, программа должна вывести: **Некорректный ход: <куча> <кол-во камней>** и ожидать нового ввода пользователя.
5. После каждого корректного хода игрока или ИИ нужно выводить пять чисел, как и после первого хода ИИ.
6. Если выигрывает игрок, то надо вывести фразу: **Вы выиграли!**, а если ИИ – фразу: **ИИ выиграл!**

Все сообщения программы должны строго соответствовать условию.

Формат ввода

Для старта игры вводятся три натуральных числа. Пример диалога игры:

```

2
2
2
1 2 0 2 2
1
2
Некорректный ход: 1 2
1
0
Некорректный ход: 1 0
2
1
2 1 0 1 2
3 1 0 1 1
2
1
2 1 0 0 1
3 1 0 0 0
ИИ выиграл!
```



Примечания

Данная задача дополнительно проверяется преподавателем.