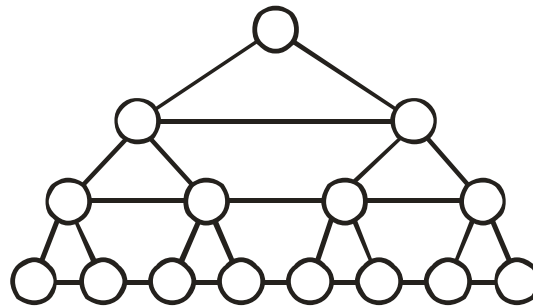


## Játéktábla 1.

Egy játéktábla 11 sorból áll, minden sorában pontosan kétszer annyi elem van, mint a fölötte levő sorban. A tábla a következő szerkezetű:



A tábla felső pontjából, azaz az első sor első pontjából indulunk. Az egyes lépéseket a következők írják le:

- BL balra lefelé lépünk egyet,
- JL jobbra lefelé lépünk egyet,
- F felfelé lépünk egyet,
- B balra lépünk egyet,
- J jobbra lépünk egyet.

Írj programot, amely beolvas egy lépéssorozatot, majd megadja, hogy a lépéssorozat végén hányadik sor hányadik elemén áll a bábunk!

### Bemenet

A standard bemenet első sorában a lépések száma van ( $1 \leq K \leq 10$ ), a következő  $K$  sorban pedig az egyes lépéseket leíró betűk vagy betűpárok.

### Kimenet

A standard kimenet egyetlen sorába a lépéssorozat végén a bábu sorának és soron belül helyének sorszámát kell írni! Ha a bábu kilépne a tábláról, akkor az első sorba azt a helyet kell írni, ahol utoljára volt!

### Példa

Bemenet

6  
BL  
JL  
J  
F  
JL  
BL

Kimenet

4 7

### Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MiB