

Sayı Oyunu

Kart oyunlarını çok seven **KEO** ve **Elif** ertesi günkü fizik sınavına çalışmak için kütüphanede buluşurlar. Çalışmaya başlamadan önce her zamanki gibi bir el oyun oynamaya karar verirler. Ama tüm kart oyunlarından da sıkılmışlardır. Bu yüzden kendi oyunlarını icat ederler. Oyunu o kadar sevmişlerdir ki sınava unutup tüm gün bu oyunu oynamışlardır.

Oyun şu şekilde oynanmaktadır:

- Oyunun başlangıcında bir **N** sayısı belirlenir.
- Oyuna her zaman **KEO** başlamaktadır ve oyun sırayla oynanmaktadır.
- Her iki oyuncu da kendi geliştirdikleri bu oyunu optimum oynamaktadırlar.
- Sırası gelen oyuncu **N** sayısı içindeki 0 olmayan bir rakamı seçer ve o rakamı kendisinden küçük bir rakam ile değiştirir. (Örnek: 5024 -> 1024, oyuncu 5'i seçmiş ve 1 ile değiştirmiştir.)
- Seçilen **N** sayısını 0 yapan oyuncu oyunu kazanmaktadır.

Sizden, verilen [L, R] aralığında (sınırlar dahil) kaç kez **KEO**'nun, kaç kez **Elif**'in kazanacağını bulmanız isteniyor.

Sınırlar

$$1 \leq T \leq 10^4 \quad (T = \text{Testcase sayısı})$$

$$0 \leq L \leq R \leq 10^{18}$$

Girdi Biçimi

İlk satırda testcase sayısı (T) verilecektir. Takip eden T satırda sırasıyla L ve R sayıları verilecektir.

Çıktı Biçimi

Her testcase için verilen aralıklarda sırasıyla kaç kez **KEO**'nun, kaç kez **Elif**'in kazanacağını yazdırınız.

Örnek Girdi

```
2
1 11
100 200
```

Örnek Çıktı

```
10 1
91 10
```

Açıklama

İlk testcase için {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} sayıları için **KEO** herhangi birini ilk hamlede 0'a dönüştürebilir ve oyunu kazanır. {11} sayısı için ise **KEO** sayıyı {10} veya {01} e dönüştürmek zorundadır. **Elif** ise 10 veya 1 sayısını 0'a dönüştürerek oyunu kazanır. Sonuç olarak verilen aralıktaki 10 sayı için **KEO**, 1 sayı için **Elif** oyunu kazanır.

The Number Game

KEO and **Elif** love card games and one day they met in the library to study for their upcoming physics test. They decided to play one turn as part of their ritual, however they are bored playing the ordinary games, so they invented their own. They loved their new game so much that they forgot about the test and played cards all day.

Their game is played by the following rules:

- Before starting the game, a number **N** is determined.
- **KEO** goes first in every game and they take turns consecutively.
- Assume that both players play the game optimally.
- In their turns, players replace a non-zero digit of the number **N** with a smaller digit. (i.e. 5024 -> 1024, the player chose 5 and replaced it with 1.)
- The purpose of the game is to obtain 0 from the chosen number **N** in their turns.

You are asked to find how many times **KEO** and **Elif** will win the game in the range [L, R] (including L&R).

Constraints

$$1 \leq T \leq 10^4 \quad (T = \text{Number of test cases})$$
$$0 \leq L \leq R \leq 10^{18}$$

Input Format

The first line contains the number of test cases (**T**). The next T lines contain numbers L and R consecutively.

Output Format

Print wins of **KEO** and **Elif** consecutively for every test case in the given range.

Sample Input

```
2
1 11
100 200
```

Sample Output

```
10 1
91 10
```

Explanation

For the first test case, for numbers {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} **KEO** may replace any of them with 0 in the first turn and wins the game. For the number {11}, **KEO** is obliged to replace it with {10} or {01}. Next, **Elif** may replace 10 or 1 with 0 and wins the game. Eventually, in the given range, **KEO** wins for 10 numbers, **Elif** wins for 1 number.