



COMPETEC

Batalha Naval

Na biblioteca da EACH existem alguns jogos, mas nenhum deles agradava Jéssica, aluna de Sistemas de Informação. Então ela decidiu se reunir com um grupo de colegas para resolver o problema do tédio que envolvia toda a seção de jogos da biblioteca com um jogo de batalha naval.

Jéssica ficou responsável pela parte de posicionar os navios no campo de batalha e exibir isso em tela. Entretanto, como é aluna do primeiro ano e possui um pouco de dificuldade com matrizes, decidiu pedir ajuda a você.

Tarefa

Crie um programa que posicione os navios **Couraçado (1x4)**, **Cruzador (3x1)** e **Porta-Aviões (2x4)** em uma matriz NxM dada na entrada do programa em posições (x,y) dadas, de maneira que a posição (x,y) é o começo da embarcação.

Entrada

A entrada do programa consiste de oito números inteiros: na primeira linha, os dois primeiros são o tamanho do campo de batalha, na segunda linha, os será dada a posição do Couraçado de forma que o primeiro número representa a linha e o segundo, a coluna na qual ele deverá ser inserido, na terceira linha, as coordenadas do Cruzador e na quarta, do Porta-Aviões.

Saída

A resposta deve imprimir o campo de batalha da seguinte forma:

- Espaços vazios (sem embarcações) devem ser representados pelo **número 0**;
- Espaços com o **Couraçado** devem ser representados pelo **número 1**;
- Espaços com o **Cruzador** devem ser representados pelo **número 2**;
- Espaços com o **Porta-Aviões** devem ser representados pelo **número 3**;



Exemplo de Entrada

6 11
2 5
2 2
4 6

Exemplo de Saída

00000000000
02001111000
02000000000
02000333300
00000333300
00000000000