

Soco do Rulk

Por Ricardo Martins, IFSULDEMINAS  Brazil

Timelimit: 1

Certo dia, um grupo de cientistas resolveu calcular o poder de destruição do soco do super-herói Rulk, dos Programadores. Constataram que o soco em si afetaria qualquer parede, desde as menores até as gigantes. Assim, conseguiram sintetizar este efeito da seguinte forma: Converteram as paredes em uma matriz $M \times N$, no seu estado de destruição atual, definindo valores inteiros a cada coordenada da parede, sendo 0 para menos destruída, indo até para 100, mais destruída. Além disso, determinaram qual seria a coordenada exata do soco. Constataram que o valor da coordenada do soco aumentaria em 10 pontos em seu estado de destruição, ficando mais frágil; e as coordenadas adjacentes a este ponto aumentariam em 9 pontos; as coordenadas adjacentes a estes aumentariam em 8 pontos; e assim sucessivamente. E quando chegasse a 1 ponto, todo o restante da parede também aumentaria em um ponto, afetando toda a parede.

Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro C ($1 \leq C \leq 100$), indicando o número de casos de teste. Esta linha é seguida pelos casos de teste. Cada caso é descrito por quatro números inteiros M , N , X e Y ($1 \leq X \leq M \leq 100$ e $1 \leq Y \leq N \leq 100$), representando a quantidade de linhas e colunas da parede, e as coordenadas onde o soco foi dado. Em seguida, seguem M linhas, com N números inteiros Z ($1 \leq Z \leq 90$), separados por um espaço, representando os valores originais de cada bloco da parede.

Saída

Para cada caso de teste, a saída deve aparecer a palavra Parede, seguida por um espaço, pelo número do caso e por dois pontos. A partir da linha seguinte deve mostrar a parede, formada por M linhas e N colunas, separadas por um espaço, descrevendo como ficou a parede após o soco.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
2	Parede 1:
1 4 1 3	18 19 20 19
10 10 10 10	Parede 2:
3 15 2 2	9 9 9 8 7 6 5 4 3 2 1 1 1 1 1
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	9 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 1 1 1 1
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	9 9 9 8 7 6 5 4 3 2 1 1 1 1 1
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	