

Flister sangat menyukai sebuah gim di *game center* favoritnya yang bernama Pam it Ap. Gim ini dimainkan dengan sebuah panel 5 tombol yang berada di lantai. Panel permainan berbentuk persegi 3x3 dan terdapat 5 tombol pada posisi kiri depan, kanan depan, tengah, kiri belakang, dan kanan belakang, secara berurutan kita tulis sebagai tombol 1, 3, 5, 7, dan 9. Pemain bermain dengan menginjak tombol panel sesuai dengan perintah yang muncul pada layar. Flister akan menginjak tombol pertama dengan kaki kiri jika perintah pertama adalah tombol 1, 5, atau 7, atau dengan kaki kanan jika yang lainnya. Kemudian dia menginjak perintah-perintah berikutnya dengan kakinya yang lain, atau dengan kaki yang sama jika dia harus menginjak tombol yang sama lagi. Sebelum dia bermain, Flister memberikanmu urutan perintah yang akan muncul pada level pilihannya, kemudian memintamu untuk menebak posisi kaki kiri dan kaki kanannya pada saat level berakhir. Jawablah pertanyaan Flister dengan benar.

Input Format

Baris pertama masukan adalah sebuah bilangan n - banyaknya perintah dalam level
 Baris kedua masukan adalah sebuah string p - perintah-perintah tombol apa yang perlu diinjak dalam level itu, secara berurutan

Constraints

- $2 \leq n \leq 10^6$
- Setiap karakter dalam p adalah salah satu dari 1, 3, 5, 7, atau 9

Output Format

Keluarkan dua bilangan dalam satu baris, bilangan pertama adalah tombol letak kaki kiri Flister, bilangan kedua adalah tombol letak kaki kanan Flister

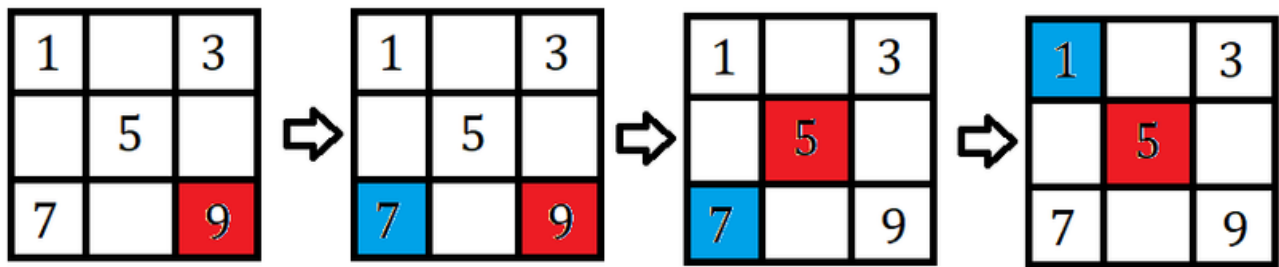
Sample Input 0

```
4
9751
```

Sample Output 0

```
1 5
```

Explanation 0



Urutan injakan kaki diilustrasikan di atas. Kotak diberi warna merah berarti diinjak kaki kanan, dan warna biru berarti diinjak kaki kiri. Pada akhir level, kaki kiri berada di kotak 1 dan kaki kanan berada di kotak 5

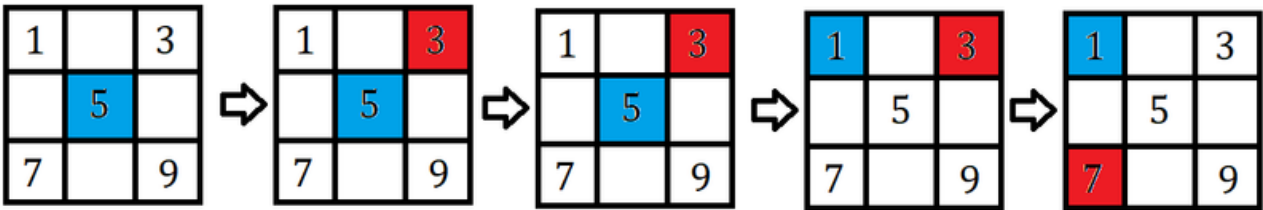
Sample Input 1

5
53317

Sample Output 1

1 7

Explanation 1



Urutan injakan kaki diilustrasikan di atas.