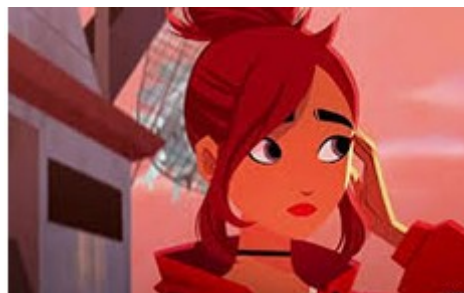


## Para onde irá Carmen San Diego?

Player, um hacker do bem, está ajudando Carmen San Diego a encontrar seu próximo objetivo na cidade de Salvador. Carmen irá passar as coordenadas **X e Y**, para Player, e você, como ajudante de Player, dirá para qual quadrante da cidade Carmen deve ir. As coordenadas se referem a um plano cartesiano de quatro quadrantes em que o **centro tem coordenada X = 0 e Y = 0**.



No primeiro quadrante estão todas as coordenadas em que o X é positivo e o Y é positivo. No segundo quadrante estão todas as coordenadas em que o X é negativo e o Y positivo. No terceiro quadrante estão todas as coordenadas em que o X é negativo e o Y é negativo. No quarto quadrante estão todas as coordenadas em que o X é positivo e o Y é negativo. Ignore os casos em que as coordenadas estão exatamente sobre os eixos, não serão tratados nesse problema.

### Entrada

A entrada possui duas linhas. Na primeira linha será dado um inteiro 'X' ( $-100 \leq X \leq 100$ ) e na segunda linha um inteiro Y ( $-100 \leq Y \leq 100$ ), representando as coordenadas (X;Y) no plano cartesiano.

### Saída

A saída consiste de uma linha informando o quadrante para onde Carmen San Diego deve ir, no formato "Quadrante Q", onde 'Q' é o número do quadrante. Caso as coordenadas 'X' e 'Y' sejam do centro, você imprimirá "Centro".

Entrada	Saída
20 100	Quadrante 1
-1 37	Quadrante 2
-56 -37	Quadrante 3
81 -93	Quadrante 4
0 0	Centro