

Treinamento do Mestre Urukodaki



Para proteger sua irmã Nezuko e curá-la da maldição dos Onis, Tanjiro parte em uma jornada para se tornar um Caçador de Onis. Durante sua jornada, ele encontra um jovem caçador de onis que simpatiza com ele e o envia para seu antigo mestre e caçador chamado Urukodaki, que decide ajuda-lo e treiná-lo.

O treinamento do Urukodaki exige que Tanjiro mapeie uma montanha muito íngreme, **tentando encontrar o lado que tenha o maior desnível em relação ao topo**. Sua tarefa será analisar o relevo da montanha através de uma matriz de curva de nível **$N \times M$** , sendo que **Tanjiro partirá sempre do ponto mais alto (topo da montanha)**. Saiba que **cada uma das 4 laterais do mapa, representam a base da montanha** naquele lado, portanto, **linha 0 (Lado A), coluna M-1 (Lado B), linha N-1 (Lado C) e coluna 0 (Lado D)**. Sua tarefa **será verificar qual desses lados apresenta o maior desnível em relação ao topo da montanha**. Para calcular o desnível do Lado A, por exemplo, você deverá somar todas as alturas no Lado A e dividir pelo total de valores no Lado A, obtendo assim a média da altura no Lado A. Assim, **o desnível do Lado A se dá pela diferença entre o Topo e a média do Lado A**. Isso é válido para os demais lados.

Entrada

A primeira linha consiste de dois inteiros '**N**' e '**M**' (**$1 \leq N, M \leq 100$**) que representam as dimensões, em linha e coluna, do mapa da montanha. As próximas '**N**' linhas contém, cada uma, '**M**' inteiros '**A**' (**$0 \leq A \leq 1000$**), que representam a altura daquele ponto. Por fim, na última linha, será dada a coordenada '**X**' e '**Y**' (**Linha e coluna**) no mapa que é o ponto de partida de Tanjiro (topo da montanha, que pode ser qualquer coordenada no mapa).

Saída

A saída consiste em apenas uma linha, onde você deverá imprimir "**Lado L**", onde '**L**' é o lado por onde Tanjiro descera, ou seja, aquele com maior desnível. **Não haverá empate entre os lados.**

Entrada	Saída
5 5 0 1 1 2 4 2 4 3 3 5 4 5 7 8 7 3 5 8 9 6 2 5 6 7 8 3 3	Lado A