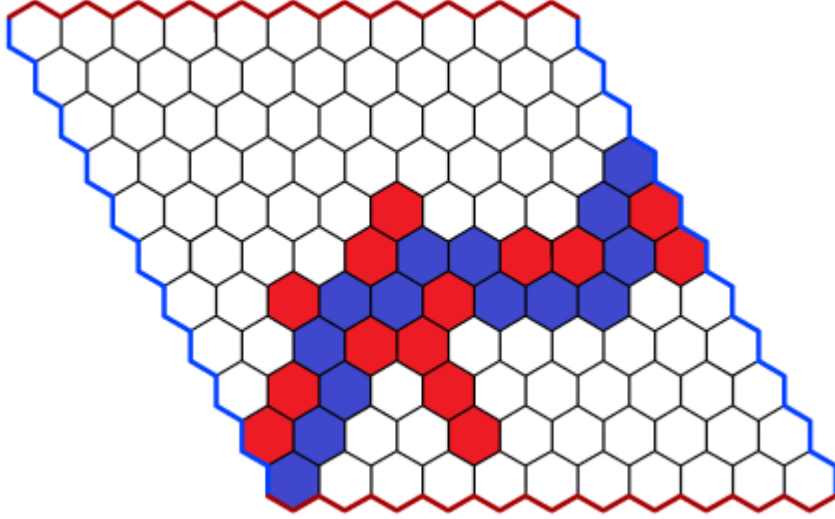


Hex

Hex oyununda verilen bir durumda yapması gereken hamleyi hesaplayan bir kod yazınız.

Oyun Kuralları:

- İki oyuncuyla oynanır(Mavi, Kırmızı).
- Sırası gelen oyuncu tahtada boş olan herhangi bir yere kendi renginde taş koyar.
- Oyunda amaç kendi rengindeki sınır altıgenler arasında kesintisiz yol oluşturmaktır. Örneğin aşağıdaki oyunu mavi kazanmıştır, çünkü kendi rengindeki kenarlar arasında kesintisiz bir yol oluşturmuştur.



Kodunuzun çalışma süre limiti 5 sn olacaktır.

Kısıtlamalar:

Tahta sınırları 100x100'ü geçmemektedir.

Kodlarınızı tahta sınırı nxn olacak şekilde düşünebilirsiniz. Turnuvada n=11 olacak.

Girdi Biçimi:

Okuma yazma standart input outputtan olacak.

Girdi yukarıdaki örnek tahtaya göre sol üst (0,0), sağ alt (n-1,n-1), sol alt (0,n-1) ve sağ üst (n-1,0) olacak şekilde verilecektir. Tahta nxn'lik grid şeklinde verilecektir. Griddeki bir hücre:

- 0 ise boş hücre
- 1 ise kırmızı taş konmuş hücre
- 2 ise mavi taş konmuş hücredir.

İlk satırda n

Sonraki n satırda nxn lik grid.

Son satırda hangi oyuncu olduğunuz. (1 ise kırmızı, 2 ise mavi.)

Çıktı Biçimi:

Hamle yapmak istediğiniz pozisyonun koordinatları.

Örnek Girdi 1:

11

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 0 0 0 1 0 0 0 2 1

0 0 0 0 1 2 2 1 1 2 1

0 0 1 2 2 1 2 2 2 0 0

0 0 2 1 1 0 0 0 0 0 0

0 1 2 0 1 0 0 0 0 0 0

1 2 0 0 0 1 0 0 0 0 0

2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

2

Örnek Çıktı 1:

3 10

Açıklama:

Örnek girdi için mavi oyuncu (3,10) koordinatına koyarak oyunu kazanır.