

Cinema

Autor: Rafael Nagy



Gru está comprando ingressos para ir ao cinema com sua namorada Lucy, mas a sessão está quase lotada e ele precisa de sua ajuda para escolher uma poltrona para se sentar. A atendente te informará quantas fileiras a sala de cinema tem, quantas cadeiras cada fileira tem e se cada lugar está ou não ocupado. Cabe a você encontrar dois assentos, um do lado do outro, para Gru e Lucy assistirem o filme dos Minions. No cinema as fileiras e os assentos são informados em ordem crescente, e são contados a partir de 1. **Só há uma possibilidade de onde eles podem se sentar.**

Entrada

A primeira linha da entrada consiste de dois inteiros **F** ($1 \leq F \leq 30$) e **C** ($2 \leq C \leq 30$), a quantidade de fileiras e cadeiras em cada fileira, respectivamente. Cada uma das próximas **F** linhas contém **C** inteiros que podem ser **0** para representar um assento vago ou **1** para representar um assento ocupado.

Saída

Seu programa deve imprimir na primeira linha "**Fileira: F**", onde **F** é a fileira escolhida. E na outra linha "**Assentos: X e Y**", onde **X** e **Y** são os assentos escolhidos. **Na saída, F, X e Y representam o cinema, sendo contados a partir de 1, mas cuidado ao tratar esses dados no seu programa (matriz). Além disso, tome cuidado para não acessar posições fora.**

Entrada	Saída
1 4 0 1 0 0	Fileira: 1 Assentos: 3 e 4
4 3 0 1 0 1 1 1 0 0 1 1 1 1	Fileira: 3 Assentos: 1 e 2
2 6 0 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1	Fileira: 2 Assentos: 3 e 4