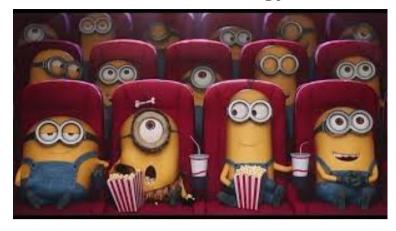
Cinema

Autor: Rafael Nagy



Gru esta 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 esta 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 \mathbf{F} ($\mathbf{1} <= \mathbf{F} <= \mathbf{30}$) e \mathbf{C} ($\mathbf{2} <= \mathbf{C} <= \mathbf{30}$), a quantidade de fileiras e cadeiras em cada fileira, respectivamente. Cada uma das próximas \mathbf{F} linhas contêm \mathbf{C} inteiros que podem ser $\mathbf{0}$ para representar um assento vago ou $\mathbf{1}$ 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	Fileira: 1
0100	Assentos: 3 e 4
43	Fileira: 3
010	Assentos: 1 e 2
111	
0 0 1	
111	
2 6	Fileira: 2
011101	Assentos: 3 e 4
110011	