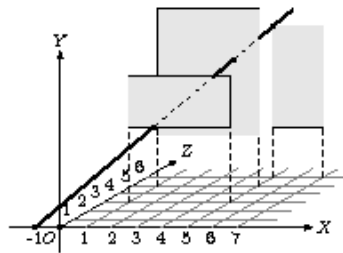


Gunman

Условие

Дадена ви е 3D сцена с координатна система $OXYZ$. Ос OX сочи надясно, ос OY сочи нагоре, ос OZ сочи в далечината. Има няколко правоъгълни прозорци на сцената. Равнината в който лежи всеки от тях е успоредна на OXY , а страните им са успоредни на OX и OY . Всички прозорци са разположени в различна дълбочина в сцената (различна z координата > 0).

Стрелец с пушка може да се движи по оста OX ($y = 0$ и $z = 0$). Той може да стреля по права линия. Целта му е да изстреля един куршум който да мине през всички прозорци (да докосне някой от ръбовете на прозореца е достатъчно).



Вход

Използва се стандартния вход. Първия ред съдържа единствено число n ($1 < n < 101$) - броя на прозорците. Следващите n реда описват прозорците. На всеки ред са дадени числата $x1, y1, x2, y2, z$ ($0 < x1, y1, x2, y2, z < 1000$). Тук $(x1, y1, z)$ са координатите на долния ляв ъгъл, а $(x2, y2, z)$ са координатите на горния десен ъгъл на прозореца ($x1 < x2, y1 < y2$). Прозорците са подредени по z координата в нарастващ ред.

Изход

Използва се стандартния изход. Изведете единствена дума "UNSOLVABLE" ако стрелеца не може простреля всички прозорци с един куршум.

Иначе на първия ред изведете "SOLUTION". На следващия ред изведете x координатата x на точката от която трябва да стреля стрелеца. На следващите n реда изпишете x, y, z координатите на точките в които

куршума минава последователно през прозорците. Всички координати трябва да бъдат изведени до шестия знак след десетичната запетая.

Примерен Вход **1**

```
3
1 3 5 5 3
1 2 5 7 5
5 2 7 6 6
```

Примерен Изход **1**

```
SOLUTION
-1.000000
2.000000 3.000000 3.000000
4.000000 5.000000 5.000000
5.000000 6.000000 6.000000
```

Примерен Вход **2**

```
3
2 1 5 4 1
3 5 6 8 2
4 3 8 6 4
```

Примерен Изход **2**

```
UNSOLVABLE
```

Ограничения:

Време: 0.25s

Памет: 128MB

Заглавен коментар (header)

за C: /* TASK:gunman LANG:C */	за C++: /* TASK:gunman LANG:C++ */	за Pascal: { TASK:gunman LANG:Pascal }
--	--	--