

# Bot Controller

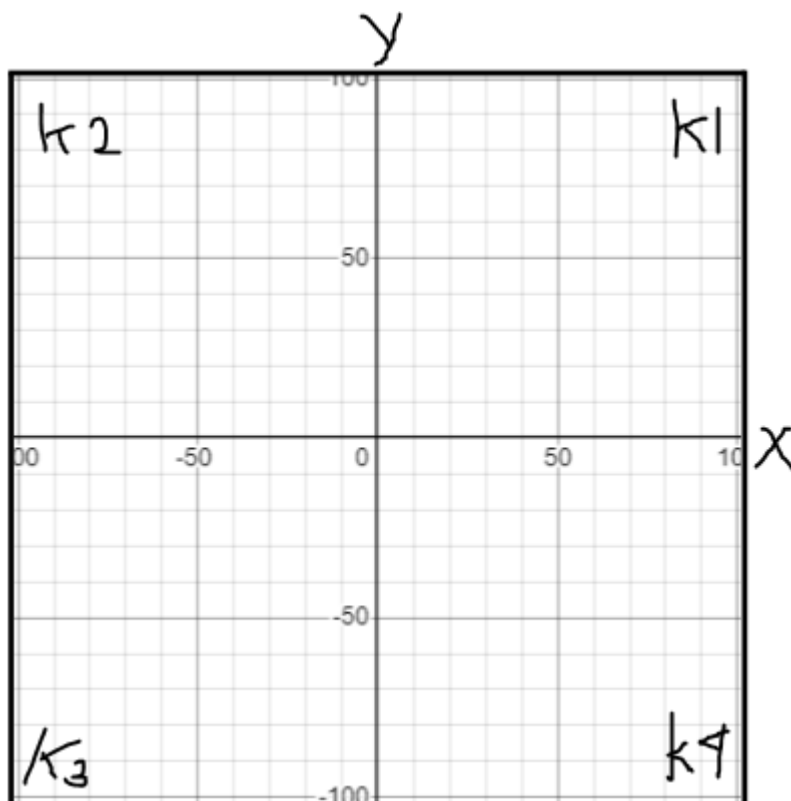
Time Limit: 1 s  
Memory Limit: 256 MB  
Author: Bima

## Deskripsi

Mr. Biti merupakan ilmuwan hebat yang suka sekali membuat robot. Suatu hari dia ingin membuat sebuah robot yang dapat berjalan ke atas kiri dan bawah. Bersamaan dengan membuat robot tersebut, Mr. Biti juga akan membuat sebuah controller yang dapat menerima input untuk menyuruh robot tersebut jalan, perintah tersebut sebagai berikut: W ke atas, A ke kiri, S ke bawah, D ke kanan.

Setelah berhasil membuatnya, Mr. Biti ingin menjalankan robotnya di sebuah arena yang berukuran 200 x 200 petak. Akan tetapi Mr. Biti lupa bahwa ternyata dirinya itu buta arah, yang dia tahu bahwa robotnya dapat berjalan dari koordinat X, Y dan dengan controller yang dia punya, robot tersebut berjalan sebanyak W petak ke atas, A petak ke kiri, S petak ke bawah, dan D petak ke kanan.

Bantu Mr. Biti mengetahui posisi akhir robotnya setelah dijalankan menggunakan controllernya menggunakan sistem kuadran, Keluarkan "Bot Mr. Biti berada di kuadran K" dengan K adalah kuadrannya, Keluarkan "Bot Mr. Biti berada di sumbu S!" dengan S adalah nama sumbu jika robot Mr. Biti tepat berada di suatu sumbu/garis, keluarkan "Bot Mr. Biti berada di tengah arena" jika robot berada tepat di tengah arena, dan keluarkan "Bot Mr. Biti keluar arena" jika robot keluar dari arena yang ditentukan. Berikut gambaran dari Arena Mr. Biti.



### Format Masukan

- Baris pertama, berisi dua bilangan X Y, yang merupakan koordinat awal robot Mr. Biti
- Baris kedua, berisi empat bilangan W A S D, yang merupakan arah gerak robot Mr. Biti dengan urutan Atas, Kiri, Bawah, dan kanan.

### Format Keluaran

- Keluarkan sesuai dengan deskripsi soal.

### Constraint

- $-100 \leq X, Y \leq 100$
- $0 \leq W, A, S, D \leq 200$

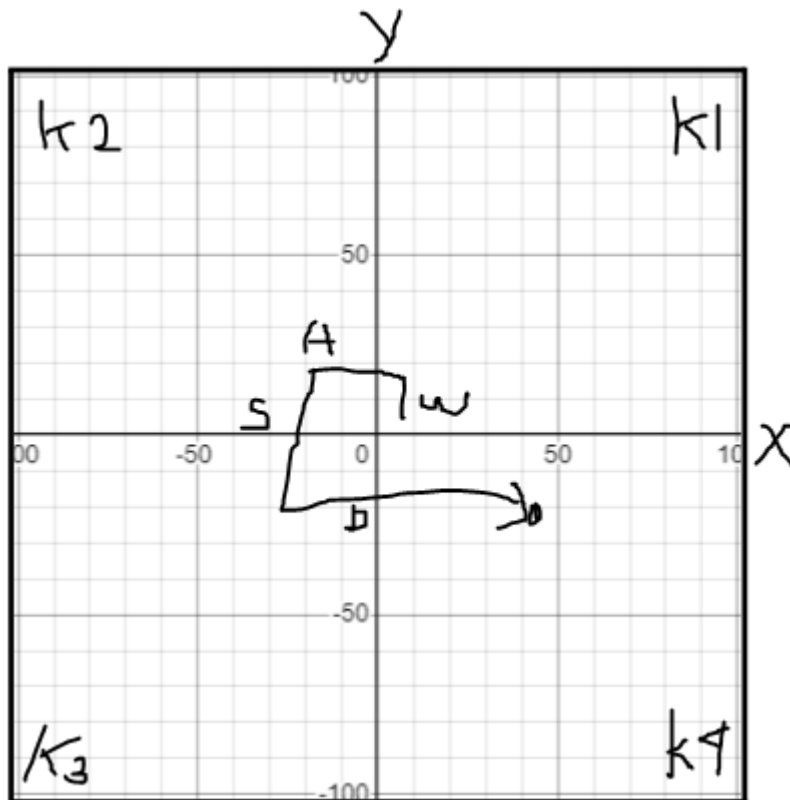
### Contoh Masukan 1

```
1 1
2 3 4 10
```

### Contoh Keluaran 1

Bot Mr. Biti berada di kuadran 4

Penjelasan :



Pertama robot Mr. Biti berada pada koordinat (1, 1) kemudian jalan sebanyak 2 petak keatas, 3 petak ke kiri, 4 petak kebawah, dan 10 petak ke kanan. Posisi terakhir bot Mr. Biti adalah di kuadran 4.

### Contoh Masukan 2

-3 2  
1 3 3 7

### Contoh Keluaran 2

Bot Mr. Biti berada di sumbu X!

### Contoh Masukan 3

21 42  
2 42 197 24

### Contoh Keluaran 3

Bot Mr. Biti keluar arena