

ĐOÁN SỐ

Thầy giáo ra trò chơi như sau: thầy sẽ viết lên bảng 4 số tự nhiên bao gồm a, b, a+b, a-b lên bảng nhưng thứ tự bị xáo trộn và cho học sinh đoán giá trị của a và b. Trò chơi của Thầy sẽ có T vòng, hãy lập trình tìm giá trị của a và b trong T vòng đó.

Input:

- Dòng đầu tiên là T, số vòng chơi của thầy ($T \leq 10$).
- T dòng tiếp theo, mỗi dòng gồm 4 số tự nhiên được mô tả theo đề bài, mỗi số có giá trị không quá 100.

Output: Gồm T dòng, mỗi dòng là hai số tự nhiên a, b thỏa mãn, nếu không thể tìm được a và b, in ra -1 trên dòng đó.

Ví dụ:

Input	Output
3	1 1
2 1 1 0	3 2
2 3 1 5	-1
1 1 1 1	