

نقطه‌ی گم‌شده

- محدودیت زمان: ۱ ثانیه
- محدودیت حافظه: ۲۵۶ مگابایت

شکارچی گنج‌ها در دنیای کدکاپ شنیده که در یک نقطه از فضای سه بعدی کدکاپ، گنجی وجود دارد که این نقطه بر روی گوشه یک مکعب مستطیل قرار دارد.

در فضای سه‌بعدی کدکاپ یک **مکعب‌مستطیل**، وجود دارد که وجه‌های آن موازی محورهای مختصات است. این مکعب‌مستطیل مانند هر مکعب‌مستطیل دیگری در دنیای کدکاپ، ۸ نقطه در گوشه‌ها دارد. مختصات یکی از نقطه‌ها گم شده است و همه معتقدند که گنج در آن نقطه قرار دارد. با گرفتن مختصات ۷ نقطه‌ی دیگر این مکعب مستطیل، مختصات نقطه ای که گنج در آن قرار دارد را به شکارچی گنج‌ها بگویید.

ورودی

ورودی شامل ۷ خط است و در هر خط ۳ عدد آمده است.

در خط *i* از ورودی سه عدد *x_i* و *y_i* و *z_i* آمده است که نشانگر مختصات یکی از گوشه‌های مکعب‌مستطیل است.

$$0 \leq x_i, y_i, z_i \leq 1000\,000$$

خروجی

خروجی برنامه‌ی شما باید شامل یک خط باشد که در آن سه عدد *x* و *y* و *z* مختصات گوشه‌ی گم‌شده را نشان دهد.

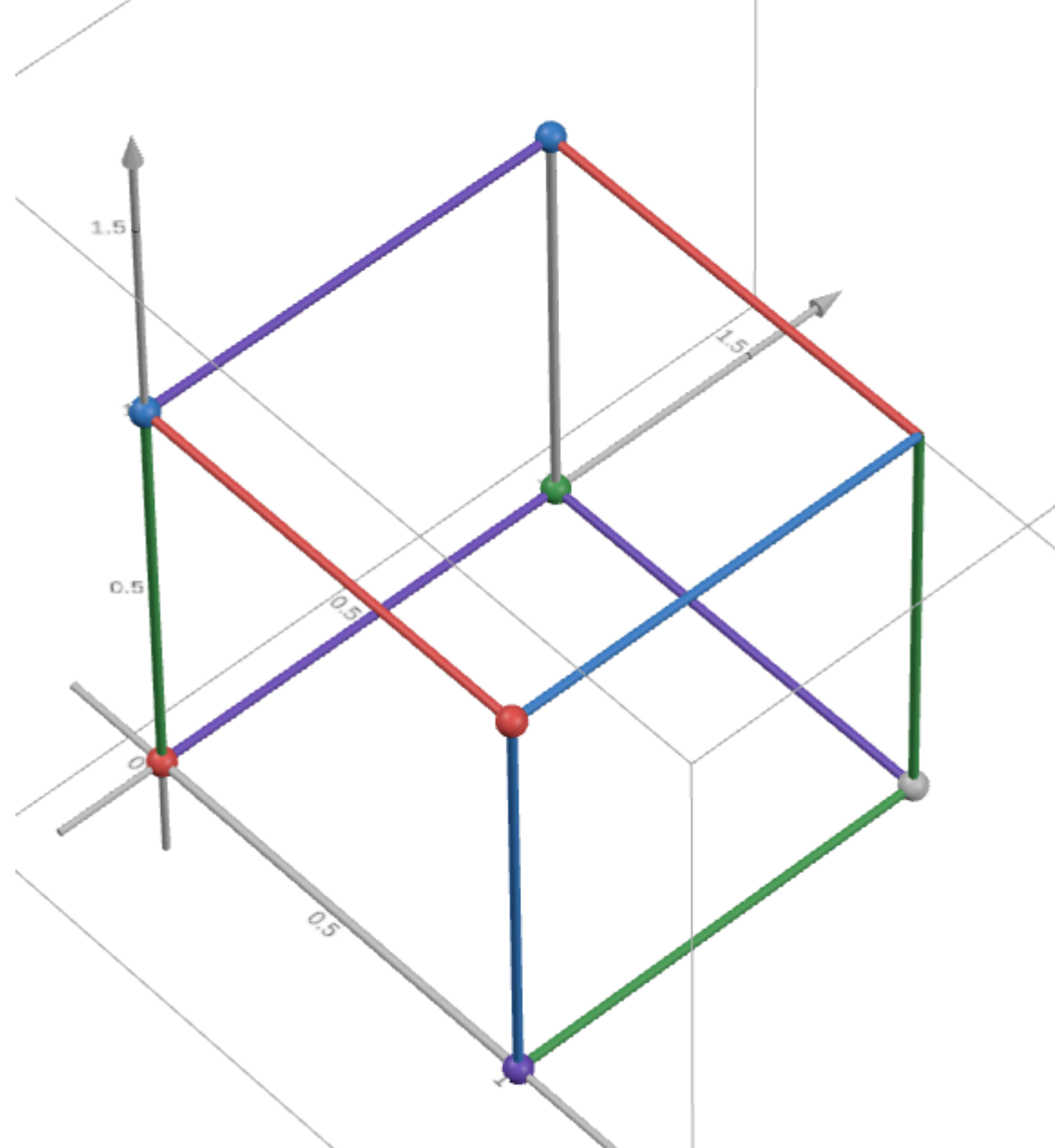
مثال‌ها

ورودی نمونه ۱

```
0 0 0
0 0 1
0 1 0
0 1 1
1 0 0
1 0 1
1 1 0
```

خروجی نمونه ۱

```
1 1 1
```



ورودی نمونه ۲

7 9 9
7 9 3
8 9 3
8 9 9
8 8 3
7 8 3
7 8 9

خروجی نمونه ۲

8 8 9

