



## Biến đổi ma trận

input file: `stdin`  
time limit: 1000 ms

output file: `stdout`  
memory limit: 1256000kB

Cho ma trận  $A_{m \times n}$  gồm các số 0 và 1. Hãy biến đổi ma trận trên theo quy tắc nếu có phần tử  $a_{i,j}$  nào bằng 1 thì tất cả các phần tử trên cùng dòng và cột của nó đều bằng 1.

Ví dụ:  $\begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$  sẽ biến đổi thành:  $\begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{bmatrix}$

### Task

Hãy viết chương trình thực hiện phép biến đổi trên.

### Input

- Dòng đầu tiên chứa hai số nguyên  $m, n$  là kích thước của mảng thỏa  $1 \leq m, n \leq 100$ .
- $m$  dòng tiếp theo mỗi dòng có  $n$  phần tử là dữ liệu của ma trận, các phần tử cách nhau ký tự trắng.

### Output

- In ra ma trận sau khi biến đổi.

### Samples

input

```
3 4
1 0 0 1
0 0 1 0
0 0 0 0
```

output

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