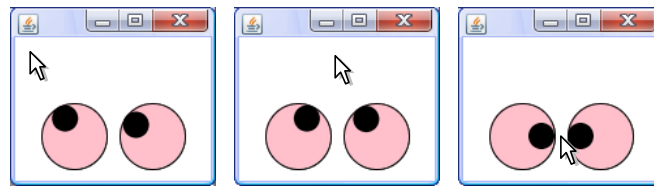


## Eyeball

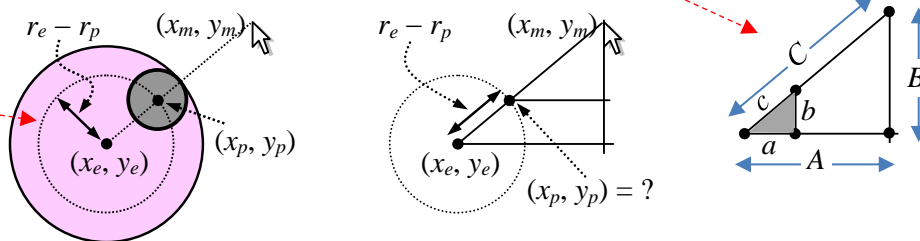
เครื่องคอมพิวเตอร์ในโบราณกาลมักมีโปรแกรมแสดงตาสองดวงที่มองตามเมาส์ (เมาส์เลื่อน ลูกตาดำก็มองตาม) ดังตัวอย่างที่แสดงในรูปข้างล่างนี้



สิ่งที่ต้องคำนวณหา คือ จุดศูนย์กลางของตาดำ (โจทย์ข้อนี้สนใจแค่ลูกตาลูกเดียว และกรณีเมาส์อยู่นอกลูกตาเท่านั้น) กำหนดให้

- $x_m$  และ  $y_m$  เป็นตำแหน่งของตัวชี้เมาส์
- $x_e$  และ  $y_e$  เป็นจุดศูนย์กลางของลูกตา
- $r_e$  และ  $r_p$  คือรัศมีของลูกตาและตาดำตามลำดับ
- วงกลม  $P$  (วงกลมเส้นไขปลาในรูปข้างล่างนี้) คือวงกลมที่มีจุดศูนย์กลางที่  $(x_e, y_e)$  มีรัศมี  $(r_e - r_p)$
- จุดศูนย์กลางของตาดำ  $x_p$  และ  $y_p$  หาได้จากการลากเส้นตรงจาก  $(x_e, y_e)$  ไปยัง  $(x_m, y_m)$  แล้วดูว่า ตัดเส้นรอบวงของวงกลม  $P$  ที่ใด
- ข้อนำหน้า การคำนวณจุดตัด แค่หาค่าของ  $a$  และ  $b$  ในรูปทางขวา ซึ่งสามารถได้จากค่าของ  $A, B, C$  และ  $c$  ซึ่งเป็นค่าที่รู้หมดแล้ว

ให้สังเกตรูปข้างล่างขวาสุด สามเหลี่ยมเล็กสีเทา มีสัดส่วนของด้านเหมือนกับ สามเหลี่ยมที่ครอบอยู่ นั่นคือ  $\frac{a}{A} = \frac{b}{B} = \frac{c}{C}$



จงเขียนโปรแกรมรับค่าของ  $x_e, y_e, r_e, r_p, x_m$ , และ  $y_m$  (เป็นจำนวนเต็ม) ที่อธิบายข้างบน แล้วคำนวณและแสดงพิกัดของตาดำ  $x_p$  และ  $y_p$  (ให้แสดงเป็นจำนวนเต็ม โดยปัดเศษด้วย **round(x)**) คำเตือน: ถึงแม้ว่าข้อมูลขาเข้าและผลลัพธ์เป็นจำนวนเต็ม แต่การคำนวณต้องใช้จำนวนจริง

### ตัวอย่าง

Input (จากแป้นพิมพ์)	Output (ทางจอภาพ)
50 50 5 1 100 50	54 50
50 50 5 1 50 20	50 46
50 50 5 1 10 10	47 47
50 50 5 1 20 20	47 47