

Nakon što je naučio origami, Šime je počeo programirati novu 3D pucačinu. Nazvao ju je Lopta, jer se radi o lopti koja se odbija u pravokutniku, a cilj igre je pogoditi gdje će se nalaziti lopta nakon nekog vremena. Stranice pravokutnika su paralelne koordinatnim osima. Širina pravokutnika je 100, visina je 80, donji lijevi kut pravokutnika ima koordinate (0, 0), a lopta (jako malog promjera) se na početku nalazi na poziciji (x, y). U jednoj sekundi lopta se pomakne za v_x u desno i za v_y prema gore. Ako je v_x (ili v_y) negativan, onda se lopta miče u lijevo (ili prema dolje). Ako naleti na rub pravokutnika, lopta se od njega odbije na prirodan način – promijeni smjer kretanja, ali zadrži istu brzinu. Odredite gdje će se lopta nalaziti nakon N sekundi.

ulazni podaci

Sa tipkovnice treba učitati brojeve N, x, y, v_x i v_y tim redom, svakog u svom retku. Svi brojevi će biti cijeli brojevi, a vrijedit će ograničenja: $0 < N \leq 100$, $0 \leq x \leq 100$, $0 \leq y \leq 80$, $-150 \leq v_x \leq 150$, $-150 \leq v_y \leq 150$.

izlazni podaci

Na ekran treba ispisati dva broja, poziciju lopte nakon N sekundi. U prvom retku ispišite x koordinatu, a u drugom retku y koordinatu.

test primjeri

ulaz	ulaz	ulaz
6	1	2
10	10	90
20	20	70
3	-30	10
4	0	10
izlaz	izlaz	izlaz
28	20	90
44	20	70