

Wielki X (wielki-x)

Memory limit: 64 MB

Time limit: 0.50 s

Jasio wraz z kolegami z przedszkola bawi się w piratów. Nie łamią oni jednak zabezpieczeń (ani prawa), a szukają skarbów. Jasio, jako kapitan, trzyma w swoich rękach mapę, na której zaznaczony jest skarb i kieruje statkiem. Skarb, jak wiadomo, zaznaczony jest wielką literą X. Ciągłe patrzeć się w mapę rozprasza młodego kapitana, więc chciałby on stworzyć system nawigacji, który poprowadzi go do celu. W tym celu chce on wytrenować sieć neuronową, która patrząc na mapę, powie mu, gdzie znajduje się X. Trening zacznie od białych kartek, na których narysowany jest jedynie sam X.

Pomóż Jasiowi i napisz program, który wczyta kartkę o wymiarach N na M , znajdzie na niej X i wypisze współrzędne jego środka na standardowe wyjście. Górne lewe pole kartki ma współrzędne $(1, 1)$, natomiast dolne prawe (N, M) .

X o rozmiarze $R \geq 1$, ma środek w punkcie (A, B) , jeśli dla każdego W ($-R \leq W \leq R$) w polu $(A + W, B + W)$ i $(A + W, B - W)$ jest znak # (hasz), a w każdym pozostałym polu znajduje się znak . (kropka).

Wejście

W pierwszym wierszu standardowego wejścia znajduje się dwie liczby całkowite N i M . W kolejnych N wierszach znajduje się po M znaków – są to kolejne wiersze kartki. Znaki te to . i #. Zagwarantowane jest, że na wejściu znajduje się dokładnie jeden X i zawiera się on całkowicie w kartce.

Wyjście

W jedynym wierszu standardowego wyjścia powinny znaleźć się dwie liczby całkowite A i B oznaczające współrzędne środka X.

Ograniczenia

$3 \leq N, M \leq 500$.

Przykład

Input	Output
3 3	2 2
#. #	
. #.	
#. #	

Input	Output
6 8	3 5
..#...#.	
...#.#..	
....#...	
...#.#..	
..#...#.	
.....	