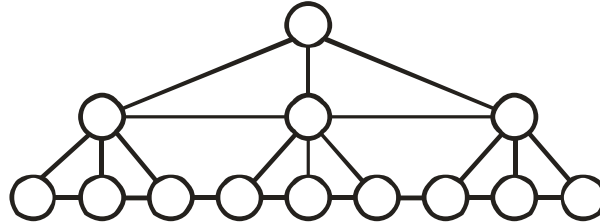


## Táblajáték 2

Egy játéktábla 101 sorból áll, minden sorában pontosan háromszor annyi elem van, mint a fölötte levő sorban. A sorok számozását 0-tól kezdjük (tehát a legfelső sor a 0. sor), illetve minden sorban a bal szélső elem a 0. elem a sorban. A tábla a következő szerkezetű:



A tábla felső pontjából (0. sor 0. eleme) indulunk. Az egyes lépéseket a következő számok írják le:

- 0 balra lefelé lépünk egyet,
- 1 középen lefelé lépünk egyet,
- 2 jobbra lefelé lépünk egyet,
- 3 felfelé lépünk egyet,
- 4 balra lépünk egyet,
- 5 jobbra lépünk egyet.

Írj programot, amely beolvasson egy lépéssorozatot, amely elvezet a tábla valamely eleméhez, majd megadja, hogy ez melyik sor hányadik eleme! A sor számát tízes számrendszerben kell megadni, a soron belüli elem sorszámát pedig hármasszámrendszerben.

### Bemenet

A standard bemenet első sorában a lépések száma van ( $1 \leq K \leq 100$ ), a következő sorban pedig az egyes lépéseket leíró  $K$  darab szám. A lépéssorozat biztosan helyes, azaz nem hagyjuk el vele a játéktáblát.

### Kimenet

A standard kimenet első sorába a sor sorszámát kell írni, ahova eljutottunk! A második sorba pedig a soron belüli hely sorszáma kerüljön, hármasszámrendszerben, szám eleji nullák nélkül leírva!

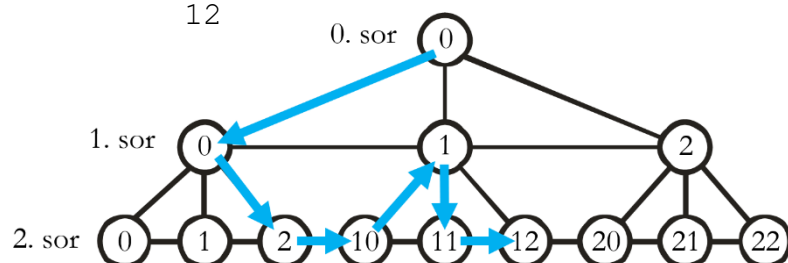
### Példa

Bemenet

6  
0 2 5 3 1 5

Kimenet

2  
12



### Korlátok

Időlimit: 0.4 mp.

Memórialimit: 32 MB

### Pontozás

A pontszám 15%-a szerezhető olyan tesztekre, ahol  $K \leq 30$ .

A pontszám 30%-a szerezhető a sor sorszámának helyes meghatározásával.