

Problema 1 – Placuta

100 puncte

Când se întorceau de la școală, Radu și Andrei au găsit pe drum o plăcuță magică al cărei secret nu îl cunoștea decât Genie, spiritul din lampa lui Aladdin. Pe plăcuța pătratică de latură Lat, sunt marcate doar 12 numere (ca în figura) pentru ca Radu și Andrei să înțeleagă regula de inscripționare și să îi răspundă corect lui Genie la întrebarea acestuia: care este linia și coloana pe care se află numărul X? Dacă cei doi răspund corect la întrebarea spiritului, vor fi răsplătiți cu premii interesante, iar dacă îi ajutați să găsească dezlegarea misterului aceștia sunt dispuși să își împartă câștigurile cu voi.

1	3	7
4	8
9	12
...	11	6
...	...	10	5	2

Cerință

Să se scrie un program care să afișeze pe o linie, separate prin spațiu, linia și coloana pe care se află numărul X din enunț.

Date de intrare

Fișierul de intrare `placuta.in` va conține pe prima linie latura plăcuței (Lat), iar pe a doua linie numărul X.

Date de ieșire

Fișierul `placuta.out` va conține pe o singura linie, separate prin spațiu, linia și coloana cerute.

Restricții și precizări

$1 \leq \text{Lat} \leq 2000000$

$1 \leq X \leq 1000000000$

$X \leq L * L$

Numărătoarea liniilor și a coloanelor pornește de la 1 și se termină la Lat.

Pentru 40% din teste $\text{Lat} \leq 2000$

Exemplu

<code>placuta.in</code>	<code>placuta.out</code>
7 20	4 7

Pentru exemplul de mai sus, matricea de Lat = 7 va arata așa :

1	3	7	13	21	31	43
4	8	14	22	32	44	42
9	15	23	33	45	41	30
16	24	34	46	40	29	20
25	35	47	39	28	19	12
36	48	38	27	18	11	6
49	37	26	17	10	5	2

Se observa ca elementul 20 se afla pe pozitia (4,7)

Timp maxim de execuție/test: 0.2 secunde

Memorie totală disponibilă/stivă: 4MB/2MB

Dimesiunea maximă a sursei: 5 KB