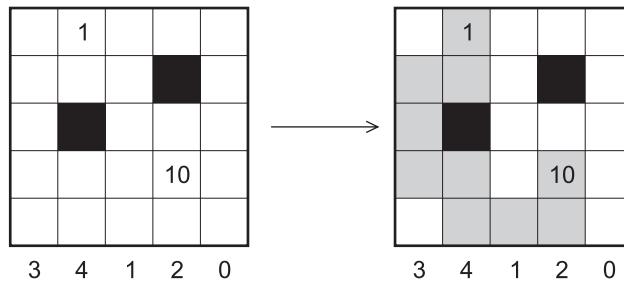


Az *ábra* egy tavat ábrázol, amelyben egy kígyó rejtőzik. Az állat teste vízszintesen és függőlegesen tekereg, de saját magát még sarkosan sem érinti. A fekete mezők sziklák, melyeken a kígyó nem haladhat át. A táblázat alatti sorban lévő számok azt jelölik, hogy az adott oszlopban hány mezőben van kígyórész. A kígyó feje és farka adott, kilátszik a vízből.



Készítsünk programot, amely megadja, hogy a kígyó hogyan helyezkedik el a vízben. A program a parancssor első argumentumaként megadott bemeneti állománya a tó és a kígyó ismert adatait tartalmazza. Az első sor a négyzet alakú tó N ($3 \leq N \leq 20$) oldalhosszát, a kígyó M ($3 \leq M$) méretét, míg a második sor négy, szóközzel ellátott E_1 , E_2 , V_1 és V_2 egész száma ($1 \leq E_1, E_2, V_1, V_2 \leq N$) a kígyó fejének és farkának koordinátáját adja meg. A harmadik sor K ($0 \leq K \leq N$) a vízben lévő sziklák számát, majd az ezt követő K darab sor mindegyike két egész számot, a sziklák koordinátáját tartalmazza. Az utolsó sor N darab számot tartalmaz, amelyek az oszlopok kígyórészeinek számát adja meg.

A parancssor második argumentumaként megadott kimeneti állomány N sorban a tavat, illetve a kígyó helyzetét jelenítse meg. A tó minden cellájának tartalmát három karakternyi helyre írjuk ki. A vizet szóközők, a kígyó testét a fejtől mért távolság ábrázolja.

Ha a feladatnak nincs megoldása, akkor a kimenet tartalma „Nincs megoldás” legyen.

Példa bemenet	Kimenet (a szürke háttérű mezők a szóközőket mutatják)
5 10 1 2 4 4 2 2 4 3 2 3 4 1 2 0	

Beküldendő egy tömörített `s52.zip` állományban a program forráskódja (`s52.pas`, `s52.cpp`, ...), valamint a program dokumentációja (`s52.txt`, `s52.pdf`, ...), amely tartalmazza a megoldás rövid leírását, és megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztő környezetben fordítható.

A feladat ötletének alapja a Magyar logikai rejtvények weboldáról származik.