



Pewnego dnia Bajtazar postanowił zmienić swoje życie. Uznał, że porzuci informatykę, kupi wyspę i zbuduje na niej swój wymarzony dom. Przejrzał oferty sprzedaży wysp, jednak nie znalazł nic interesującego — wyspy były za małe bądź za duże lub też miały nieodpowiedni kształt. W zaistniałej sytuacji wpadł na pomysł, że sam stworzy wyspę. W tym celu najpierw zakupił prostokątny fragment Bajtoceanu o wymiarach $N \times M$ bajtometrów. Cały ten obszar można opisać w kartezjańskim układzie współrzędnych. Lewy dolny wierzchołek terytorium Bajtazara znajduje się w punkcie $(0, 0)$, zaś prawy górny w punkcie (N, M) . Twórca wyspy chciałby, aby była ona **czworokątem wypukłym** o wierzchołkach w punktach kratowych (o współrzędnych całkowitych), której powierzchnia łądu wynosi dokładnie P bajtometrów kwadratowych. Czy potrafisz zaprojektować taki kształt wyspy dla Bajtazara?

Wejście

W pierwszym wierszu standardowego wejścia zapisano jedną liczbę całkowitą T ($1 \leq T \leq 1000$), oznaczającą liczbę przypadków testowych. W kolejnych T wierszach znajdują się zapytania w postaci trzech liczb całkowitych N, M, P ($1 \leq N, M \leq 10^9, 1 \leq P \leq \frac{NM}{2}$), oznaczających odpowiednio wymiary prostokątnego fragmentu Bajtoceanu oraz powierzchnię wyspy.

Wyjście

W T wierszach standardowego wyjścia powinny znaleźć się odpowiedzi na kolejne zapytania. W każdym wierszu wypisz po osiem liczb całkowitych $x_1, y_1, x_2, y_2, x_3, y_3, x_4, y_4$ ($0 \leq x_1, x_2, x_3, x_4 \leq N, 0 \leq y_1, y_2, y_3, y_4 \leq M$), gdzie $(x_1, y_1), (x_2, y_2), (x_3, y_3), (x_4, y_4)$ – współrzędne wierzchołków wyspy (czworokąta wypukłego). Spośród wielu poprawnych rozwiązań należy wypisać dowolne.

Przykłady

<p>Wejście: 1 5 4 2</p> <p>Wyjście: 0 0 2 0 2 1 0 1</p>	<p>Wejście: 2 100 1 40 1 100 40</p> <p>Wyjście: 0 0 40 0 40 1 0 1 0 0 1 0 1 40 0 40</p>	<p>Wejście: 2 10 10 1 4 2 4</p> <p>Wyjście: 0 0 1 0 1 1 0 1 0 0 4 0 4 1 0 1</p>
---	---	---