

## Treść

Wielkie Królestwo Bajtocji można przedstawić jako prostokątną siatkę o wymiarach  $W \times H$ . Każde pole tej siatki reprezentuje pewien typ terenu, oznaczony małą literą alfabetu łacińskiego (np. 'l' to las, 'w' to woda, 'g' to góry).

Królewski kartograf, Bajtek, otrzymał najnowszą mapę królestwa. Król Bajtazar planuje wycieczkę i chciałby wiedzieć, jaki rodzaj terenu znajduje się w ściśle określonym punkcie mapy. Systemy nawigacyjne w Bajtocji są specyficzne:

- Współrzędna pozioma  $x$  liczona jest tradycyjnie, od lewej do prawej, zaczynając od 0.
- Współrzędna pionowa  $y$  liczona jest informatycznie, od góry do dołu, zaczynając od 0.

Twoim zadaniem jest pomóc Bajtazarowi – wczytać mapę i zlokalizować interesujący Króla punkt.

## Wejście

W pierwszym wierszu wejścia znajdują się dwie liczby całkowite  $W$  oraz  $H$  ( $1 \leq W, H \leq 100$ ), oznaczające odpowiednio szerokość i wysokość mapy. W kolejnych  $H$  wierszach opisana jest mapa; każdy wiersz zawiera  $W$  małych liter alfabetu angielskiego. W ostatnim wierszu znajdują się dwie liczby całkowite  $x$  oraz  $y$  ( $0 \leq x < W$ ,  $0 \leq y < H$ ), oznaczające współrzędne punktu (numer kolumny oraz numer wiersza).

## Wyjście

W pierwszym wierszu wyjścia należy wypisać jeden znak – literę znajdującą się na mapie w kolumnie  $x$  i wierszu  $y$ .

## Przykłady

Wejście (przykład 1):

```
5 3
autys
lkydc
uywtc
2 0
```

Wyjście (przykład 1):

```
t
```