

## Задача А. А+В+С

*Ограничение по времени: 1 секунда*

*Ограничение по памяти: 16 Мб*

Требуется сложить три целых числа А, В и С.

### Входные данные

Во входном файле INPUT.TXT записаны три целых числа А, В и С. Числа разделены одиночными пробелами. Каждое из чисел не превосходит  $10^9$  по абсолютной величине.

### Выходные данные

В выходной файл OUTPUT.TXT выведите сумму трех чисел.

### Пример

INPUT.TXT	OUTPUT.TXT
1 2 3	6

## Задача В. Крестики-нолики

Ограничение по времени: 1 секунда

Ограничение по памяти: 16 Мб

Крестики-нолики – логическая игра между двумя противниками на квадратном поле 3 на 3 клетки. Один из игроков играет «крестиками» (тот, кто ходит первым), другой – «ноликами». Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля знаки (один всегда «крестики», другой всегда «нолики»). Первый, выстроивший в ряд три своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает и на этом игра заканчивается. В том случае, когда все клетки заполнены и победитель не определен, игра завершается ничьей.

	О	Х
	Х	О
Х	Х	О

По состоянию игрового поля в конце игры требуется определить результат игры для первого игрока: выиграл, проиграл или сыграл вничью.

### Входные данные

Входной файл INPUT.TXT содержит информацию об игровом поле – три строки по три символа в каждой. Символ «Х» (ASCII 88) означает «крестик», символ «О» (ASCII 79) – «нолик», а символ «.» (ASCII 46) – пустую клетку.

### Выходные данные

В выходной файл OUTPUT.TXT выведите в случае победы первого игрока «Win», в случае его проигрыша – «Lose» и «Draw» в случае ничьей.

### Примеры

№	INPUT.TXT	OUTPUT.TXT
1	.OX .XO XXO	Win
2	OXO .OX OXX	Lose
3	XOX XOX OXO	Draw

## Задача С. Купол

*Ограничение по времени: 1 секунда*

*Ограничение по памяти: 16 Мб*

3141-й год. Люди уже давно колонизировали Луну. Однако иногда возникают небольшие трудности. Например, недавно на поверхность Луны упало два метеорита. В результате их падения образовалось два кратера, имеющих форму окружностей (поверхность Луны в этой задаче можно считать плоской). Центр первого кратера находится в точке  $(x_1, y_1)$ , центр второго в точке  $(x_2, y_2)$ . Их радиусы равны  $r_1$  и  $r_2$  соответственно.

Кратеры оказались достаточно глубокими, поэтому было решено их неким образом закрыть. Для этого было решено возвести полусферический купол, на поверхности которого разместить солнечные батареи (нельзя же допустить, чтобы пропадало так много свободного места). Разумеется, чем больше радиус основания купола, тем больше требуется ресурсов и времени на его возведение. Поэтому требуется построить купол с минимальным радиусом основания.

Необходимо написать программу, которая по данным о расположении кратеров найдет минимальный радиус основания купола и положение центра купола.

### Входные данные

Входной файл INPUT.TXT содержит шесть чисел:  $x_1, y_1, r_1$  и  $x_2, y_2, r_2$ . Все числа во входном файле целые и не превосходят 10 000 по абсолютному значению. Радиусы кратеров положительны.

### Выходные данные

В выходной файл OUTPUT.TXT выведите три числа:  $R, X, Y$  – соответственно минимальный радиус основания купола и координаты центра основания купола. Все числа следует выводить с точностью не хуже  $10^{-4}$ .

### Пример

INPUT.TXT	OUTPUT.TXT
0 0 1 2 0 1	2 1 0