

Espiral

O jogo de Espiral é jogado em uma grade quadrada. Pedacos são colocados na grade e os movimentos são realizados de acordo com a posição dos pedacos na grade. Contudo, o sistema de coordenadas do jogo de Espiral é um pouco diferente dos sistemas de outros jogos de tabuleiro tradicionais, tais como xadrez.

O esquema de numeração de células segue uma espiral, começando a partir do centro da grade em sentido anti-horário. A figura a seguir ilustra o esquema de numeração das células.

5	13	12	11	10	25
4	14	3	2	9	24
3	15	4	1	8	23
2	16	5	6	7	22
1	17	18	19	20	21
	1	2	3	4	5

O objetivo é, dadas as coordenadas de um célula do jogo Espiral, encontre suas coordenadas cartesianas (a linha 1 é a mais abaixo e a coluna 1 é a mais a esquerda).

Entrada

A entrada é uma série de linhas. Cada linha é composta por dois números: SZ e P. SZ é o tamanho da borda da grade e é um número ímpar não maior do que 100000. P é a posição espiral da célula nessa grade. A linha onde $SZ = P = 0$ marca o fim da entrada (e não é parte do conjunto de dados de entrada).

Saída

Para cada linha no conjunto de dados da entrada, seu programa deve imprimir uma linha "Line = X, column = Y.", onde X e Y são as coordenadas cartesianas da célula correspondente.

Exemplo

Entrada:

```
3 1
3 3
3 9
5 9
5 10
0 0
```

Saída:

```
Line = 2, column = 2.
Line = 3, column = 1.
Line = 3, column = 3.
Line = 4, column = 4.
Line = 5, column = 4.
```

Autor do Problema: David Déharbe