

Problem B. 比分幻术

第五届辽宁省“竞技杯”正如火如荼举行中！以个人名义报名的参赛者们，需要接连地同比赛系统为他们匹配的对手展开一对一比拼，在限定的时间内力图从 9 道编程题中解出比对手更多的题，从而淘汰对手、晋级下一轮比拼。



有的参赛者凭借思维敏捷出奇制胜，秒杀难题轻松晋级。有的参赛者手速超雄，痛击键盘噼里啪啦是如雷贯耳。而耳廓狐亚砭就不一样了，他只需在比拼初期采取摸鱼策略，静待对手拉开过题数比分，然后在比拼的某一刻不再掩饰自己的“比分幻术”——即交换自己与对手的过题数且不引起任何人（甚至包括对手）察觉的超自然能力。

至于后续赛况已无从考究，你只关心原先“A-B”的比分在亚砭施放“比分幻术”后会被篡改成什么比分。已知篡改前后的两个比中亚砭的过题数均记录在左，对手的过题数均记录在右，不保证采取摸鱼策略的亚砭在原先比风中过题数一定不如对手。

注：以上故事纯属虚构，请不要在本场比赛中摸鱼，更不要尝试使用“超能力”。

输入格式

仅一行，格式为“A-B” ($0 \leq A, B \leq 9$)，表示原先的比分。

输出格式

仅一行，以相同格式输出亚砭施放“比分幻术”后的比分。

样例

| standard input | standard output |
|----------------|-----------------|
| 2-3 | 3-2 |