CODE@BURGAS 2024, ГРУПА С, ЗАДАЧА С. ТАНЦУВАЩИЯТ КВАДРАТ

Представете си, че сте програмист и работите по нова компютърна игра. В играта има герой, който е квадрат и той може да се движи по екрана. Вашата задача е да напишете програма, която да моделира движението на квадрата. Квадратът трябва да може да се движи нагоре, надолу, наляво и надясно по екрана.

Ето и някои подробности за задачата:

Квадратът има страна a и център в точката с координати x и y. Когато квадратът се движи, координатите на центъра му се променят. Вашата програма трябва да въведе началните координати на квадрата и дължината на страната му. След това, програмата трябва да изчисли и изведе новите координати на квадрата след определен брой движения по осите x и y.

Вход

Първият ред на входа съдържа три цели числа x, y и a – координатите на центъра и страната на квадрата.

Следващият ред съдържа две цели числа dx и dy – определеният брой движения, които квадратът трябва да направи по осите x и y.

Изход

Изведете три цели числа x, y и a – новите координатите на центъра и страната на квадрата.

Примерен вход

```
10 0 10
-5 5
```

Примерен изход

```
5 5 10
```