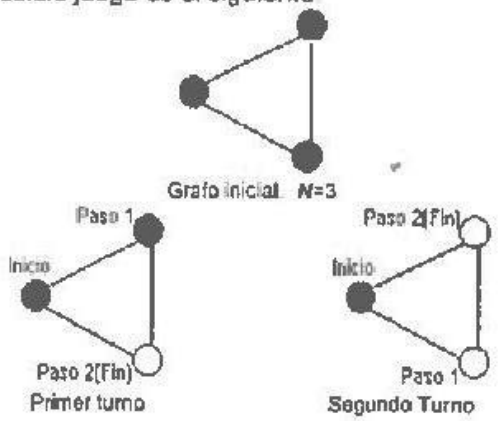
COMISOLO

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El cOMIsolo es un juego derivado del comesolo en el que el objetivo es retirar todas las piezas del juego salvo una, siguiendo reglas predefinidas para retirar las piezas.

A diferencia de la versión original el cOMIsolo no se juega sobre un tablero, sino sobre una estructura de datos, mas especificamente un grafo. La estructura del juego es la siguiente: el juego se inicia con un grafo de *N* nodos los cuales contienen una ficha cada uno. En cada turno, puedes posicionarte en cualquier nodo del grafo, siempre y cuando este todavía tenga su ficha, y a partir de ese nodo debes avanzar dos nodos utilizando las aristas del grafo, una vez hecho esto debes retirar la ficha del nodo en donde terminaste. Durante el recorrido puedes pasar por nodos que no tengan ficha, la única restricción es que el nodo inicial cuente con ficha. El juego se termina, cuando todas las fichas, salvo una, han sido retiradas del juego.

Un posible juego es el siguiente



PROBLEMA

Escribe un programa que dado el grafo inicial indique el orden en el que se deben llevar a cabo las jugadas para que todas las fichas puedan ser retiradas.

ENTRADA

Tu programa deberá leer del archivo de entrada INPUT.TXT los datos del grafo que servirá de tablero. En la primera línea del archivo INPUT.TXT esta el número $1 \leq N \leq 100$ de nodos en el grafo. En las siguientes *N* líneas se encuentran *N* números que pueden ser 1 ó 0, indicando un **1** que existe una arista entre el nodo *i* y el nodo *j* donde *i* es la fila y *j* es la posición en el renglón, y 0 indicando que no hay arista.

NOTA: Las aristas no son bidireccionales, es decir, el hecho de que exista una arista que va de *i* a *j* no implica que se pueda ir también de *j* a *i*.

NOTA2: Ningún nodo tiene conexión con el mismo. Es decir, una vez posicionado en un nodo, no puedes avanzar y terminar en el mismo nodo.

SALIDA

Tu programa deberá escribir en el archivo de salida OUTPUT.TXT las jugadas que se deben realizar para terminar el juego. Cada turno deberá estar escrito en una línea con el siguiente formato:
nodo_inicial nodo_final

EJEMPLO DE ENTRADA Y SALIDA

INPUT.TXT	OUTPUT.TXT
3 0 1 1 1 0 1 1 1 0	1 3 1 2

GRADO DE DIFICULTAD:
Implementación: CE Algoritmo: 2