

Първи кръг на Националната Олимпиада по информатика 2002 г.

Задачи за 9-10 клас.

Задача 2. ИКОНИ

В един екранен прозорец, състоящ се от пиксели, разположени в M реда и N стълба ($1 < M < 200$, $1 < N < 200$), се появяват K икони ($1 < K < 30$). Всяка икона има правоъгълна форма, включваща и контура на правоъгълника и намираща се изцяло вътре в прозореца. Иконите се появяват в определен ред, така че всяка следваща може да покрие напълно или частично предишната. С мишка се кликва вътре в прозореца върху пиксел, за който са дадени номерата на неговите ред и стълб. Вашата програма `ICO.EXE` трябва да посочи поредния номер на иконата, върху която е кликнала мишката, или да съобщи, че там няма икона.

Вашата програма трябва да прочете входните данни от текстовия файл `ICO.INP`. В първия ред на този файл е записано цялото число K . Следват K реда във файла, всеки съдържащ по четири числа, задаващи номера на реда и на стълба на горния ляв ъгъл на иконата и номера на реда и на стълба на долния десен ъгъл на същата икона. Иконите са подредени във файла според последователността на появяването им. На последния ред във файла са записани номерата на реда и стълба на пиксела, върху който се кликва с мишката. Всеки две съседни числа, намиращи се на един ред във входния файл са разделени с една шпация.

Намереният номер запишете като единствено цяло число във файла `ICO.OUT`. Ако търсената икона не съществува, запишете във файла числото 0.

Пример

`ICO.INP`

```
5
1 1 5 5
1 1 5 5
1 1 7 7
10 10 15 15
20 30 100 100
3 3
```

`ICO.OUT`

```
3
```