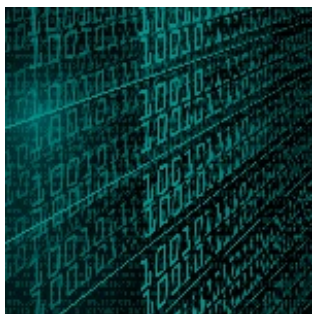


Gra losowa



Jaś jest właścicielem gry losowej, która rozgrywa się na planszy o wymiarach N na M . Każde pole może być wygrywające (1) lub przegrywające (0). Gracze wpłacają pieniądze i strzelają w któreś z pól; jeśli trafią, to wygrywają. Wylosowane pola pozostają odkryte i gra toczy się dalej, aż do odkrycia wszystkich pól wygrywających - po tym następuje przywrócenie do stanu pierwotnego. Jednak gra ma jeszcze jedną zasadę - na dowolnym prostokącie o wymiarach K na L jest co najmniej W pól wygrywających. Daje to duże szanse na wygraną, jednak stosunek wygranej do opłat za odkrycie pola nie jest zbyt duży. Aby osiągnąć jak największy dochód z rozgrywki i jednocześnie nie złamać zasad, właściciel postanowił, że w dowolnym prostokącie K na L jest dokładnie W pól wygrywających. Z tego jednak powodu, że gra stała się bardzo popularna, Jaś ma już kilka plansz o różnych liczbach N , M , K , L , W i nie nadąża generować nowych, spełniających tę zasadę. Napisz Jasiowi program, który rozwiąże jego problem, a czeka Cię spore wynagrodzenie (przecież Jasio jest bogaty dzięki tej grze).

Wejście

W pierwszej i jedynej linii pięć liczb oddzielonych spacjami: N , M , K , L , W .

Ograniczenia: $0 < N, M \leq 4000$; $0 < K \leq N$; $0 < L \leq M$; $W \leq K * L$;

Wyjście

Należy wygenerować tabelę (planszę), wypełnioną 0 i 1, która spełnia oczekiwania Jasia. (liczby w jednym wierszu mają być oddzielone spacją, zaś poszczególne wiersze znakiem nowej linii, tak jak w przykładzie)

Przykład 1

Wejście:

3 4 2 2 1

Wyjście:

0 0 0 0

1 0 1 0

0 0 0 0

Przykład 2

Wejście:

4 4 2 3 1

Wyjście:

1 0 0 1

0 0 0 0

0 0 1 0
0 0 0 0

Uwaga: Jak widać, nie musi być minimalna liczba pól wygrywających dla całej planszy (dla tego testu dałoby się zrobić ustawienie z 2 polami wygrywającymi), przez co gracze chętniej grają w tę grę.