Исполнитель Чертёжник перемещается на координатной плоскости, оставляя след в виде линии. Чертёжник может выполнять команду **сместиться на** (*a*, *b*), где *a*, *b* – целые числа. Эта команда перемещает Чертёжника из точки с координатами (*x*, *y*) в точку с координатами (*x* + *a*; *y* + *b*).

Например, если Чертёжник находится в точке с координатами (4, 2), то команда ***сместиться на*** *(2, -3) переместит Чертёжника в точку (6, -1).*

Цикл

```
ПОВТОРИ число РАЗ
    последовательность команд
КОНЕЦ ПОВТОРИ
```

означает, что *последовательность команд* будет выполнена указанное *число* раз (число должно быть натуральным).

Чертёжнику был дан для исполнения следующий алгоритм (буквами *n*, *a*, *b* обозначены неизвестные числа, *n*>1):

```
НАЧАЛО
    сместиться на (90, -40)
    ПОВТОРИ n РАЗ
        сместиться на (a, b)
        сместиться на (18, 14)
    КОНЕЦ ПОВТОРИ
    сместиться на (-9, -2)
    сместиться на (-6, -3)
КОНЕЦ
```

Укажите наибольшее возможное значение числа *n*, для которого найдутся такие значения чисел *a* и *b*, что после выполнения программы Чертёжник возвратится в исходную точку.