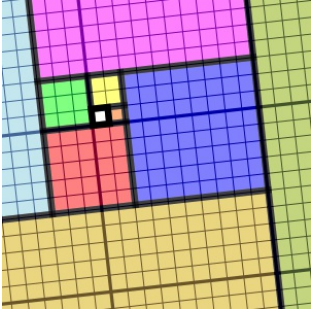


Kto narysuje większy kwadrat?



[Antek i Basia](#) lubią teraz grać w kwadraty. Aby rozpocząć, każdy z graczy bierze dużą kartkę papieru w kratkę i rysuje na niej kwadrat o jednostkowym boku. Następnie uruchamiany jest zegar i gracze starają się w określonym czasie wykonać jak najwięcej ruchów. Ruch polega na zbudowaniu kwadratu na wybranym boku prostokąta znajdującego się na kartce. Oczywiście w pierwszym ruchu możemy jedynie, do wybranego boku początkowego kwadratu, dorysować kolejny kwadrat o jednostkowym polu. Otrzymamy wtedy prostokąt 1×2 lub 2×1 . Po dwóch ruchach, na kartce może się pojawić jeden z czterech prostokątów: 1×3 , 3×1 , 2×3 , 3×2 .

Celem gry jest zbudowanie jak największego kwadratu. Antek i Basia wykonują oczywiście zawsze najlepsze z możliwych ruchów, więc wynik potyczki zależy tylko od szybkości z jaką dorysowują kolejne kwadraty. Po zakończonej grze, zapisują wynik w postaci ułamka, w którego liczniku jest pole największego kwadratu narysowanego przez Antka, a w mianowniku - pole największego kwadratu Basi. Aby zapis ułamka uprościć, dzieci skracają go najbardziej jak to jest możliwe, a następnie zarówno licznik, jak i mianownik zapisują modulo **100000103**.

Twoim zadaniem jest napisanie programu, który na podstawie liczby ruchów wykonanych przez Antka i Basię w danej grze, wyznaczy jej wynik w postaci opisanego wyżej ułamka.

Wejście

W pierwszej linii liczba przypadków testowych (gier) t ($t \leq 100000$).

W każdej z kolejnych t linii po dwie liczby całkowite a i b ($1 \leq a, b \leq 10^9$) oznaczające odpowiednio liczbę kwadratów narysowanych przez Antka i Basię.

Wyjście

Dla każdego przypadku testowego wynik gry zapisany jako dwie liczby całkowite oddzielone znakiem '/', z których pierwsza oznacza licznik, a druga mianownik opisanego w treści zadania ułamka.

Przykład

Wejście:

```
6
2 3
9 4
5 14
45675 45675
12345 24691
125000012 333333367
```

Wyjście:

```
4/9
121/1
16/93025
1/1
1/512494016
```

