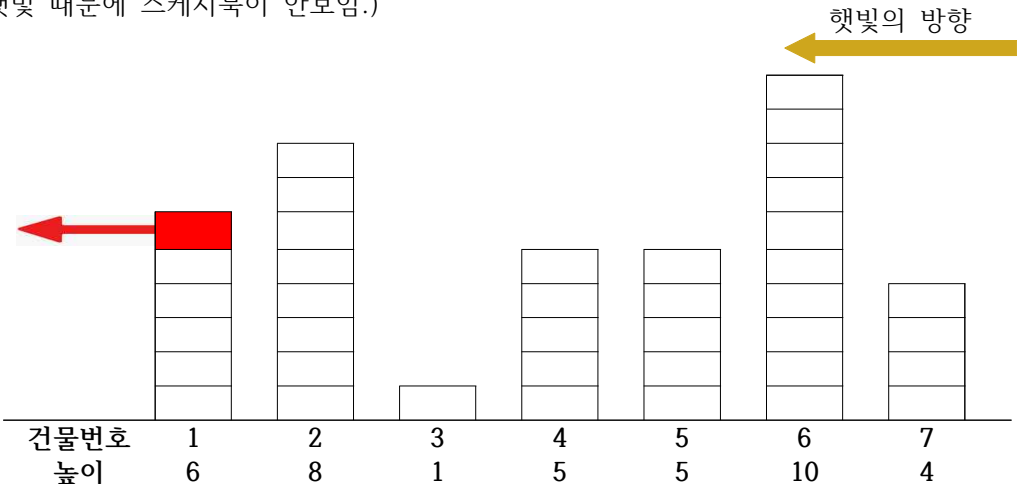
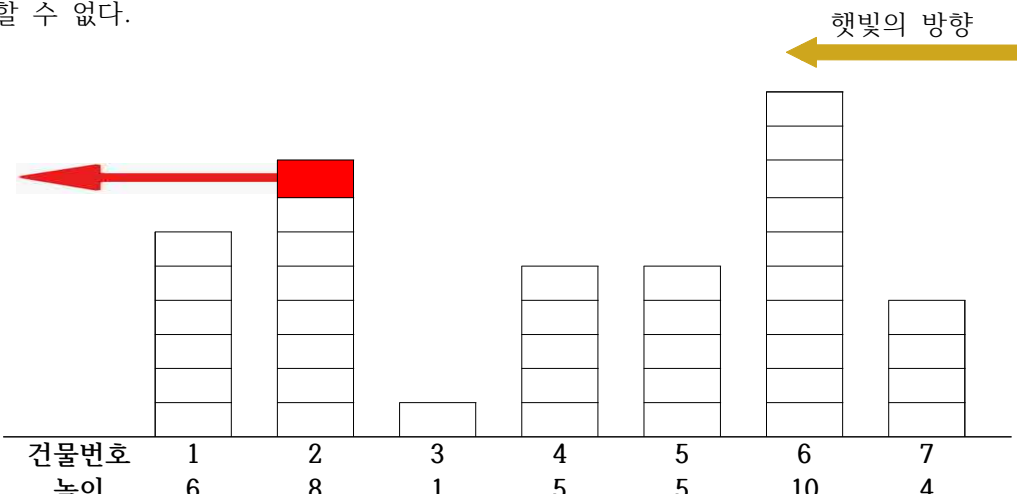
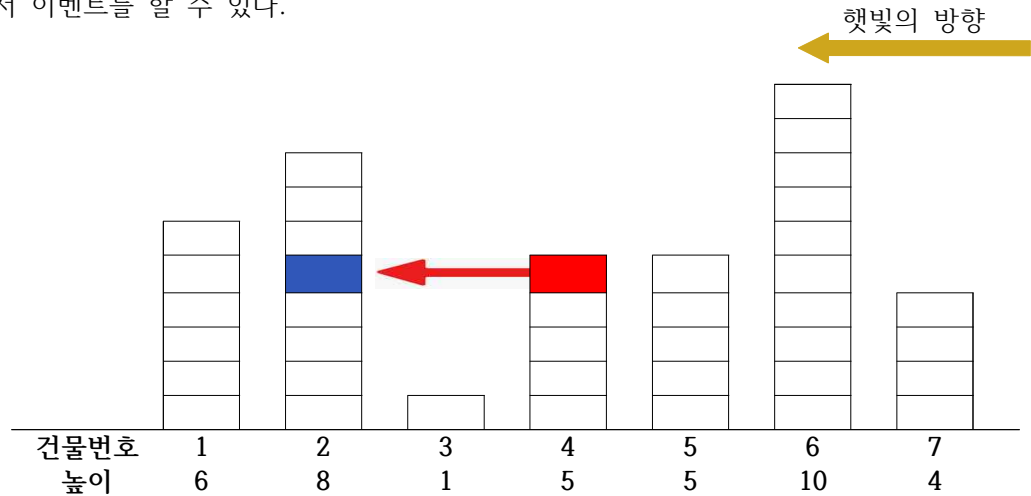


문제	2주차 B
제목	박인하의 이벤트
내용	<p>좋아하는 여자친구에게 이벤트를 하려고 고민 중인 박인하는 최근에 이벤트 방법을 생각했다고 한다. 계획은 다음과 같다고 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 여자친구에게 나올 장소를 알려주고 자신은 다른 장소에 나와서 여자친구에게 연락을 한다. 2. 멀리서 스케치북으로 하고 싶은 말을 전하고, 만나서 여자친구가 있는 건물의 맨 윗층에서 식사를 한다. <p>여자친구는 식당이 있는 건물의 맨 위에 나타날 예정이며 박인하씨는 동일한 높이에서 이벤트를 할 예정이기 때문에 여자친구가 있을 건물보다 작은 건물에는 갈 수 없고, 두 사람 사이에 큰 건물이 있으면 보이지 않기에 이벤트를 할 수 없다고 한다.</p> <p>또 태양이 너무 밝으면 여자친구가 스케치북을 볼 수 없기에 태양은 여자친구가 있는 곳에서 박인하씨 방향으로 비추도록 위치한다.</p> <p>예를 들어 높이가 6, 8, 1, 5, 5, 10, 4인 일곱 개의 건물이 일직선 위에 있고 햇빛은 오른쪽에서 왼쪽으로 비추고 있다고 하자. 만약,</p> <p>여자친구가 높이가 6인 1번 건물에서 나타난다면 박인하씨는 어느 곳에서도 이벤트를 할 수 없다. (햇빛 때문에 스케치북이 안보임.)</p>  <p style="text-align: center;">여자친구가 1번 건물에 있는 경우</p> <p>여자친구가 높이가 8인 2번 건물에서 나타난다면 이 경우에도 박인하씨는 어느 곳에서도 이벤트를 할 수 없다.</p>  <p style="text-align: center;">여자친구가 2번 건물에 있는 경우</p>

같은 방법으로 여자친구가 높이가 5인 4번 건물에서 나타난다면 박인하씨는 높이가 8인 2번 건물에서 이벤트를 할 수 있다.



여자친구가 4번 건물에 있는 경우

요약하자면 왼쪽부터 오른쪽으로 건물 번호를 붙인다고 할 때 여자친구가 있는 건물보다 왼쪽에 더 높거나 같은 높이인 건물이 있다면, 그 건물들 중에 여자친구가 있는 건물에 가장 가까운 곳에서 박인하씨는 이벤트를 할 수 있다.

- 문제 -

건물의 개수 N 과 왼쪽부터 차례로 건물의 높이가 주어질 때, 각 건물에 대하여 박인하씨가 이벤트를 할 수 있는 건물의 위치를 알아내는 프로그램을 작성하라.

(단, 햇빛의 방향은 항상 오른쪽에서 왼쪽이며, 이벤트가 불가능한 경우는 0으로 출력한다.)

- 예시 출력 -

건물 번호	1	2	3	4	5	6	7
건물 높이	6	8	1	5	5	10	4
이벤트 가능한 건물의 번호	0	0	2	2	4	0	6

사용할 수 있는 언어는 C, C++로 제한한다. 프로그램의 실행 시간은 1초, 메모리는 32MB를 초과할 수 없다. C++의 경우 main 함수 내의 시작 지점에 다음 내용을 추가함으로써 cin 입력 속도를 개선할 수 있다.

`std::ios::sync_with_stdio(false);`

입력 형식

- 입력은 standard in으로 주어진다.
- 첫째 줄에는 테스트케이스의 수가 T 로 주어진다. ($1 \leq T \leq 20$)
 - 둘째 줄부터는 다음이 반복된다.
 - 건물의 수를 나타내는 정수 N 이 주어진다. ($1 \leq N \leq 50,000$)
 - N 개의 건물들의 높이 H 가 직선상에 놓인 순서대로 하나의 빈칸을 사이에 두고 주어진다. ($1 \leq H \leq 100,000,000$)

출력 형식

출력은 standard out으로 표시하며,
 각 케이스들에 대하여 건물들의 순서대로 각각의 건물들에 대해 이벤트를 할 수 있는 위치의 번호를 하나의 빈칸을 사이에 두고 출력한다.
 만약 이벤트를 할 수 없는 건물이라면 0을 출력한다.

예시	입력	5 7 6 8 1 5 5 10 4 20 5 3 7 9 11 23 31 15 18 17 21 20 7 15 19 13 10 8 4 6 10 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 10 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
	출력2	0 0 2 2 4 0 6 0 1 0 0 0 0 0 7 7 9 7 11 12 12 12 15 16 17 18 18 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

예시 출력

```
5
7
6 8 1 5 5 10 4
0 0 2 2 4 0 6
20
5 3 7 9 11 23 31 15 18 17 21 20 7 15 19 13 10 8 4 6
0 1 0 0 0 0 0 7 7 9 7 11 12 12 12 15 16 17 18 18
10
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
10
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
10
5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . .
```