

## Jogo da Estratégia

Um jogo de estratégia, com  $J$  jogadores, é jogado em volta de uma mesa. O primeiro a jogar é o jogador 1, o segundo a jogar é o jogador 2 e assim por diante. Uma vez completada uma rodada, novamente o jogador 1 faz sua jogada e a ordem dos jogadores se repete novamente. A cada jogada, um jogador garante uma certa quantidade de Pontos de Vitória. A pontuação de cada jogador consiste na soma dos Pontos de Vitória de cada uma das suas jogadas.

Dado o número de jogadores, o número de rodadas e uma lista representando os Pontos de Vitória na ordem em que foram obtidos, você deve determinar qual é o jogador vencedor. Caso mais de um jogador obtenha a pontuação máxima, o jogador com pontuação máxima que tiver jogado por último é o vencedor.

A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém dois inteiros  $J$  e  $R$ , o número de jogadores e de rodadas respectivamente ( $1 \leq J, R \leq 500$ ). A segunda linha contém  $J \times R$  inteiros, correspondentes aos Pontos de Vitória em cada uma das jogadas feitas, na ordem em que aconteceram. Os Pontos de Vitória obtidos em cada jogada serão sempre inteiros entre 0 e 100, inclusive.

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo o inteiro correspondente ao jogador vencedor.

**Use um vetor de listas encadeadas como estrutura base para armazenar a pontuação de cada jogador e calcular o total de pontos daquele jogador.**

### Exemplos

Entrada	Saída
3 3 1 1 1 1 2 2 2 3 3	3
2 3 0 0 1 0 2 0	1