

# Pling

*Time Limit: 1 segundo*

Em um futuro distante, o jogo de cartas mais popular para se jogar sozinho em cassinos orbitando a Terra é o Pling. Neste jogo, o jogador recebe **N** cartas do crupiê robô. A quantidade de fichas que o jogador ganhará do cassino será igual a maior quantidade de valores iguais que existirem em sequência nas cartas dadas, considerando a ordem original. Por exemplo, se **N** = 13 e as cartas são dadas nessa ordem

5, 5, 12, 5, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 5, 5, 5

então o jogador ganhará 6 fichas, pois existem 6 valores 10 em sequência. Note que o jogar nunca perde neste jogo. Talvez por isso ele seja tão popular e os cassinos estejam à beira da falência.

Seu trabalho é programar o robô para contar quantas fichas ele deve entregar para o jogador.

## Entrada

A entrada é composta por duas linhas. A primeira contém a quantidade **N** de cartas solicitadas pelo jogador, um valor inteiro que vai de 1 até 10.000, inclusive. A segunda linha contém as **N** cartas dadas pelo robô, sendo que no baralho do futuro as cartas podem ter valores inteiros que vão de  $-2^{31}$  até  $2^{31} - 1$ . Cartas consecutivas são separadas por um espaço em branco.

## Saída

Seu programa deve emitir um linha informando a quantidade de fichas a serem pagas.

## Exemplos

Entrada	Saída
13 5 5 12 5 10 10 10 10 10 10 5 5 5	6

Entrada	Saída
1 1	1