⊵

3. 최종 점수가 더 높은 선수를 우승자로 결정합니다. 단, 최종 점수가 같을 경우 어피치를 우승자로 결정합니다.

현재 상황은 어피치가 화살 🕠 발을 다 쏜 후이고 라이언이 화살을 쏠 차례입니다.

라이언은 어피치를 가장 큰 점수 차이로 이기기 위해서 🔳 발의 화살을 어떤 과녁 점수에 맞혀야 하는지를 구하려고 합니다.

화살의 개수를 담은 자연수 \boxed{n} , 어피치가 맞힌 과녁 점수의 개수를 10점부터 0점까지 순서대로 담은 정수 배열 \boxed{info} 가 매개변수로 주는지를 10점부터 0점까지 순서대로 정수 배열에 담아 return 하도록 solution 함수를 완성해 주세요. 만약, 라이언이 우승할 수 없는 경우

제한사항

- 1 ≤ n ≤ 10
- info 의 길이 = 11
 - 0≤[info]의 원소≤[n]
 - o [info]의 원소 총합 = n
 - [info]의 i번째 원소는 과녁의 [10 i] 점을 맞힌 화살 개수입니다. (i는 0~10 사이의 정수입니다.)
- 라이언이 우승할 방법이 있는 경우, return 할 정수 배열의 길이는 11입니다.
 - 。 0 ≤ return할 정수 배열의 원소 ≤ n
 - o return할 정수 배열의 원소 총합 = n (꼭 n발을 다 쏴야 합니다.)
 - o return할 정수 배열의 i번째 원소는 과녁의 10 i 점을 맞힌 화살 개수입니다. (i는 0~10 사이의 정수입니다.)
 - 라이언이 가장 큰 점수 차이로 우승할 수 있는 방법이 여러 가지 일 경우, 가장 낮은 점수를 더 많이 맞힌 경우를 return 해주
 - 가장 낮은 점수를 맞힌 개수가 같을 경우 계속해서 그다음으로 낮은 점수를 더 많이 맞힌 경우를 return 해주세요.
 - 예를 들어, [[2,3,1,0,0,0,0,1,3,0,0]]과 [[2,1,0,2,0,0,0,2,3,0,0]]를 비교하면 [[2,1,0,2,0,0,0,2,3,0,0]]를 return
 - 다른 예로, [0,0,2,3,4,1,0,0,0,0,0] 과 [9,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0] 를 비교하면 [9,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0] 를 return
- 라이언이 우승할 방법이 없는 경우, return 할 정수 배열의 길이는 1입니다.
 - 라이언이 어떻게 화살을 쏘든 **라이언의 점수가 어피치의 점수보다 낮거나 같으면** [-1] 을 return 해야 합니다.

입출력 예