

## Lottóhúzás

Készíts programot lottóhúzás szimulálására!

A véletlen számok generálásához az alábbi algoritmust használd, de egy számot egy húzás alatt csak egyszer lehet kihúzni. Egy új szám kihúzásánál addig generálj random számokat, amíg olyan szám nem jön ki, ami eddig még nem szerepelt a húzásban.

```
globális seed := 42
Függvény random(alsó, felső)
    seed := (1103515245 * seed + 12345) mod 2147483648
    random := alsó + (seed mod felső)
Függvény vége
```

### Bemenet

A *standard bemenet* első és egyetlen sorában két szám található: az összes kihúzható szám darabszáma ( $1 \leq N \leq 10\,000$ ) és a kihúzni kívánt számok darabszáma ( $1 \leq K \leq N$ ) található.

### Kimenet

A *standard kimenet* egyetlen sorába K db számot kell írni, a kihúzott lottószámokat, a húzás sorrendjében!

### Példa

Bemenet

90 5

Kimenet

28 45 54 17 56

### Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MiB