

## Játékkállások

$N$  személy kétszemélyes játékot játszik. Ha  $A$  legyőzi  $B$ -t, akkor  $A$  1 pontot kap,  $B$  1 pontot veszít.

Készíts programot, amely minden játszma eredménye után megadja az összes maximális pontszámú játékost, sorszám szerinti sorrendben!

### Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a játékosok száma ( $1 \leq N \leq 250$ ) és a játszmák száma ( $1 \leq M \leq 10\,000$ ) van. A következő  $M$  sor mindegyike egy játszma eredményét tartalmazza ( $1 \leq A_i \neq B_i \leq N$ ), ami azt jelenti, hogy  $A_i$  legyőzte  $B_i$ -t.

### Kimenet

A *standard kimenet*  $M$  sorába az egyes játszmák utáni első helyen állók sorszámát kell írni, sorszám szerint növekvő sorrendben!

### Példa

Bemenet	Kimenet
4 6	1
1 2	1 3
3 4	3
3 1	3
2 3	2 3
2 4	2 3
4 1	

### Korlátok

Időlimit: 0.2 mp.

Memórialimit: 32 MiB