

Szerencsejáték

Egy szerencsejátékban naponta egyetlen egész számot sorsolnak ki. Ha egy tetszőleges számot nem először sorsolnak ki, akkor megállapítják, hogy hány nap telt el az előző kisorsolása óta. Minden ilyen szakaszra kiszámolják, hogy a sorsolás során hányszor fordult elő.

Írj programot, amely megadja a legtöbbször előfordult hosszúságú szakaszok számát!

Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a napok száma ($1 \leq N \leq 100\,000$) és a sorsolt számok felső határa ($1 \leq M \leq 1000$) van. A következő N sorban az egyes sorsolások értékei vannak ($1 \leq S_i \leq M$), időrendben.

Kimenet

A *standard kimenet* első sorába azt kell kiírni, hogy legfeljebb hányszor fordult elő ugyanolyan távolság egy szám előző kisorsolása óta. Ha nincs megoldás, akkor 0-t kell kiírni!

Példa

Bemenet

8 3
1 2 1 3 2 1 3 3

Kimenet

3

Magyarázat: Egymástól 3 napra található a második és harmadik 1-es, a két 2-es, valamint az első és második 3-as. Egyetlen 2 távolságos érték van, az első és második 1-es. Egyetlen 1 távolságos érték van, a második és harmadik 3-as. A legtöbb ismétlődő szakasz a 3 hosszúságú, ebből 3 darab van.

Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MB