제한사항

* 1 ≤ n ≤ 10
* info의 길이 = 11
  + 0 ≤ info의 원소 ≤ n
  + info의 원소 총합 = n
  + info의 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
  + return할 정수 배열의 원소 총합 = n (꼭 n발을 다 쏴야 합니다.)
  + 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 해주세요.**
    - 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 해야 합니다.
    - 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[9,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0]를 return 해야 합니다.
* 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

| **n** | **info** | **result** |
| --- | --- | --- |
| 5 | [2,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0] | [0,2,2,0,1,0,0,0,0,0,0] |
| 1 | [1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0] | [-1] |
| 9 | [0,0,1,2,0,1,1,1,1,1,1] | [1,1,2,0,1,2,2,0,0,0,0] |
| 10 | [0,0,0,0,0,0,0,0,3,4,3] | [1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,2] |

입출력 예 설명

**입출력 예 #1**

어피치와 라이언이 아래와 같이 화살을 맞힐 경우,

| **과녁 점수** | **어피치가 맞힌 화살 개수** | **라이언이 맞힌 화살 개수** | **결과** |
| --- | --- | --- | --- |
| 10 | 2 | 3 | 라이언이 10점 획득 |
| 9 | 1 | 2 | 라이언이 9점 획득 |
| 8 | 1 | 0 | 어피치가 8점 획득 |
| 7 | 1 | 0 | 어피치가 7점 획득 |
| 6 | 0 | 0 |  |
| 5 | 0 | 0 |  |
| 4 | 0 | 0 |  |
| 3 | 0 | 0 |  |
| 2 | 0 | 0 |  |
| 1 | 0 | 0 |  |
| 0 | 0 | 0 |  |

어피치의 최종 점수는 15점, 라이언의 최종 점수는 19점입니다. 4점 차이로 라이언이 우승합니다.

하지만, 라이언이 아래와 같이 화살을 맞힐 경우 더 큰 점수 차로 우승할 수 있습니다.

| **과녁 점수** | **어피치가 맞힌 화살 개수** | **라이언이 맞힌 화살 개수** | **결과** |
| --- | --- | --- | --- |
| 10 | 2 | 0 | 어피치가 10점 획득 |
| 9 | 1 | 2 | 라이언이 9점 획득 |
| 8 | 1 | 2 | 라이언이 8점 획득 |
| 7 | 1 | 0 | 어피치가 7점 획득 |
| 6 | 0 | 1 | 라이언이 6점 획득 |
| 5 | 0 | 0 |  |
| 4 | 0 | 0 |  |
| 3 | 0 | 0 |  |
| 2 | 0 | 0 |  |
| 1 | 0 | 0 |  |
| 0 | 0 | 0 |  |

어피치의 최종 점수는 17점, 라이언의 최종 점수는 23점입니다. 6점 차이로 라이언이 우승합니다.

따라서 [0,2,2,0,1,0,0,0,0,0,0]을 return 해야 합니다.

**입출력 예 #2**

라이언이 10점을 맞혀도 어피치가 10점을 가져가게 됩니다.  
따라서, 라이언은 우승할 수 없기 때문에 [-1]을 return 해야 합니다.

**입출력 예 #3**

어피치와 라이언이 아래와 같이 화살을 맞힐 경우,

| **과녁 점수** | **어피치가 맞힌 화살 개수** | **라이언이 맞힌 화살 개수** | **결과** |
| --- | --- | --- | --- |
| 10 | 0 | 1 | 라이언이 10점 획득 |
| 9 | 0 | 1 | 라이언이 9점 획득 |
| 8 | 1 | 2 | 라이언이 8점 획득 |
| 7 | 2 | 3 | 라이언이 7점 획득 |
| 6 | 0 | 0 |  |
| 5 | 1 | 2 | 라이언이 5점 획득 |
| 4 | 1 | 0 | 어피치가 4점 획득 |
| 3 | 1 | 0 | 어피치가 3점 획득 |
| 2 | 1 | 0 | 어피치가 2점 획득 |
| 1 | 1 | 0 | 어피치가 1점 획득 |
| 0 | 1 | 0 | 어피치가 0점 획득 |

어피치의 최종 점수는 10점, 라이언의 최종 점수는 39점입니다. 29점 차이로 라이언이 우승합니다.

하지만 라이언이 아래와 같이 화살을 맞힐 경우,

| **과녁 점수** | **어피치가 맞힌 화살 개수** | **라이언이 맞힌 화살 개수** | **결과** |
| --- | --- | --- | --- |
| 10 | 0 | 1 | 라이언이 10점 획득 |
| 9 | 0 | 1 | 라이언이 9점 획득 |
| 8 | 1 | 2 | 라이언이 8점 획득 |
| 7 | 2 | 0 | 어피치가 7점 획득 |
| 6 | 0 | 1 | 라이언이 6점 획득 |
| 5 | 1 | 2 | 라이언이 5점 획득 |
| 4 | 1 | 2 | 라이언이 4점 획득 |
| 3 | 1 | 0 | 어피치가 3점 획득 |
| 2 | 1 | 0 | 어피치가 2점 획득 |
| 1 | 1 | 0 | 어피치가 1점 획득 |
| 0 | 1 | 0 | 어피치가 0점 획득 |

어피치의 최종 점수는 13점, 라이언의 최종 점수는 42점입니다. 이 경우도 29점 차이로 라이언이 우승합니다.  
하지만, 첫 번째 경우와 두 번째 경우를 비교했을 때, 두 번째 경우가 두 경우 중 가장 낮은 점수인 4점을 더 많이 맞혔기 때문에 [1,1,2,3,0,2,0,0,0,0,0]이 아닌 [1,1,2,0,1,2,2,0,0,0,0]을 return 해야 합니다.

**입출력 예 #4**

가장 큰 점수 차이로 이기는 경우 중에서 가장 낮은 점수를 가장 많이 맞힌, 10~3점을 한 발씩 맞히고 나머지 두 발을 0점에 맞히는 경우인 [1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,2]를 return 해야 합니다.