



Classifica (classifica)

Limite di tempo: 1.0 secondi
Limite di memoria: 256 MiB

Difficoltà: 1

Come se le olimpiadi non bastassero, Roma ospiterà il campionato mondiale di calcio. I vertici dell'amministrazione vogliono che tutto sia perfetto, quindi hanno richiesto che venga scritto un programma che determina (data la lista delle partite giocate) la squadra vincente.

In un campionato del mondo i gironi sono composti da N squadre (N è un numero pari compreso tra 4 e 20, estremi inclusi) e queste squadre devono scontrarsi tra loro una e una sola volta. Se una squadra vince ottiene 3 punti, se pareggia 1, se perde 0.

Il regolamento stabilisce che può vincere al massimo una squadra, quindi l'amministrazione ha deciso che a parità di punteggio vincerà la squadra con numero più basso.

Dati di input

Nella prima riga del file è presente il numero N di squadre presenti nel girone. Ogni squadra è rappresentata con un numero da 1 a N . Le righe successive rappresentano tutte le partite che si sono svolte. Ciascuna riga viene presentata con 4 interi separati da spazio, rispettivamente: s_1, s_2 , le due squadre che hanno giocato la partita; g_1, g_2 , il numero di gol segnati da ciascuna squadra.

Dati di output

Il file `output.txt` contiene due interi separati da spazio, rispettivamente: il numero della squadra vincente, il numero di punti totalizzati dalla squadra vincente.

Assunzioni

- $4 \leq N \leq 20$.

Esempi di input/output

input.txt	output.txt
4 1 2 2 0 3 4 1 1 1 3 1 1 2 4 0 0 1 4 2 2 2 3 0 0	1 5

Note

- Per chi usa Pascal: è richiesto che si utilizzi sempre il tipo di dato `longint` al posto di `integer`.
- Un programma che stampa lo stesso output indipendentemente dal file di input non totalizza alcun punteggio.