

Montando O Time Pokémon



No vasto universo de Pokémon, existem pessoas que enxergam os pequenos monstros não como companheiros e amigos, mas apenas como instrumento para batalhar e conquistar seus objetivos. Estas pessoas têm, claramente, como preferência, manter apenas os Pokémon de maior nível consigo.

Jorge é um destes treinadores, mas com uma peculiaridade em especial. A cada dia, Jorge muda o nível que ele quer

como o menor possível no seu time, além de capturar 6 novos Pokémon diariamente, para se manter sempre como o mais forte. Ele não se importa se tem mais de um Pokémon da mesma espécie ou não, apenas se interessa com seus níveis e não quer mais de um com o mesmo nível. Jorge andou pensando como poderia tornar sua jornada um pouco mais organizada e fácil pra ele e quer que você o acompanhe por alguns dias de captura Pokémon. Você, apesar de achar a ideologia dele contestável, ajudará seu amigo a organizar os níveis de seu time, fazendo um programa que guarde todos os Pokémon que forem sendo capturados por Jorge. Ao final de cada dia de captura, apenas se manterão com ele aqueles que tiverem o nível maior ou igual ao que Jorge decidiu aquele dia.

Entrada:

A entrada começa com um número inteiro 'X' ($1 \leq X \leq 10$), indicando a quantidade de dias que você acompanhará Jorge. Para cada um dos 'X' dias serão dadas duas linhas de entrada que conterão:

- Na primeira linha serão dados sempre 6 inteiros 'L' ($1 \leq L \leq 10000$) indicando os níveis dos Pokémon capturados por Jorge naquele dia;
- Na segunda linha será dado um inteiro 'Y' ($1 \leq Y \leq 10000$) indicando o menor nível que ele quer no time para aquele dia.

Saída:

Seu programa deve imprimir, em uma linha, os níveis dos Pokémon que Jorge levará consigo para casa ao final dos 'X' dias da captura Pokémon, separados por espaço.

Entrada	Saída
2 15 35 40 20 38 60 40 30 20 55 23 50 42 30	30 40 42 50 55 60
4 50 31 60 25 20 10 20 12 40 36 50 70 40 40 32 25 41 60 4 22 42 20 30 15 42 61 31 30	30 31 42 50 60 61 70