

AANWERVING



Voor je nieuwe startup wens je een nieuwe programmeur aan te werven. Je zal je hierbij baseren op de score die de sollicitanten behalen in een (niet door jou georganiseerde) programmeerwedstrijd. Doordat je zelf deze programmeerwedstrijd niet organiseert weet je eigenlijk niet wat goede en slechte scores zijn. Het enige wat je weet is dat hogere scores beter zijn. De programmeurs komen één voor één bij jou langs en vertellen hun score. De markt voor programmeurs is zo competitief dat je een programmeur onmiddellijk de job moet aanbieden (en die zal de job dan ook aanvaarden), en dan kan je meteen ook geen enkele andere programmeur die job nog aanbieden!

Je besluit als volgt te werk te gaan:

- Initieel is er een verkenningronde waarbij je onder de eerste v programmeurs niemand een job aanbiedt.
- Na deze verkenningronde bied je een programmeur de job aan als deze minstens zo goed is als alle voorgaande programmeurs, óf als het de laatste programmeur is.

Een voorbeeld: je besluit (maximum) 10 programmeurs te beoordelen met een verkenningronde van $v = 3$. De scores voor deze 10 programmeurs zijn:

15 9 7 14 16 5 4 18 9 10.

In dit geval zal je de vijfde programmeur met score 16 aannemen, omdat deze de eerste is na de verkenningronde die minstens zo goed is als alle voorgaande programmeurs.

Invoer

De eerste regel bevat het aantal testgevallen. Per testgeval zijn er twee regels. De eerste regel bevat het aantal programmeurs a (met $1 \leq a \leq 1000$) en de lengte van de verkenningronde v (met $1 \leq v < a$). De tweede regel bevat de a gehele scores van de programmeurs. Elke score is minstens 1 en hoogstens 2000. Alle gehele getallen worden van elkaar gescheiden door een spatie.

VOORBEELDINVOER

```
3
10 3
15 9 7 14 16 5 4 18 9 11
10 3
9 7 18 14 16 5 4 18 9 11
10 3
9 19 7 14 16 5 4 18 9 11
```

Uitvoer

Per testgeval druk je één regel af. Deze regel bevat drie gehele getallen gescheiden door een spatie. Het eerste getal is de index van het testgeval (startend bij 1), het tweede getal is het rangnummer van de programmeur aan wie de job wordt aangeboden (ook startend bij 1) en het derde getal is de score van deze programmeur.

VOORBEELDUITVOER

```
1 5 16
2 8 18
3 10 11
```
