

เกมเศรษฐีออนไลน์ (EBM)

Everybody's Marble(EBM) หรือที่ทุกคนรู้จักกันในนามเกมเศรษฐีออนไลน์ เป็นเกมที่กำลังฮิตมากในหมู่วัยรุ่น แต่แล้ววันหนึ่งปุ่มดาวนิโกลดเกมในเว็บก็หายไป! หลังจากนั้นทางบริษัทก็ออกมาแจ้งว่าคนที่อยากเล่นเกมต้องซื้อแผ่นไปลงเท่านั้น

ด้วยกระแสความฮิตของเกมและความอยากเล่นเกมของวัยรุ่นหลายคน พวกเขาจึงสั่งซื้อแผ่นซีดีเกมจากคุณ ซึ่งในการสั่งซื้อแต่ละครั้งคุณจะต้องไปส่งของด้วยตัวเองถึงบ้านพร้อมกับสอนวิธีการเล่นและพาเก็บเงินให้ได้มากกว่า 100M ด้วยเหตุนี้ ใน 1 วันจึงสามารถส่งของให้ผู้ซื้อได้แค่คนเดียวโดยค่าจัดส่งจะแตกต่างกันไปตามระยะทางของบ้านผู้ซื้อ

คุณมีข้อมูลผู้ซื้อแต่ละคนว่าสามารถรอสินค้าได้ถึงวันที่เท่าใดและต้องจ่ายค่าจัดส่งเท่าใด เนื่องจากมีคนสั่งสินค้าเข้ามาเยอะมาก บางครั้งคุณก็ไม่สามารถส่งสินค้าให้ได้ครบทุกคน คุณจึงจำเป็นต้องเลือกส่งสินค้าเพื่อให้ได้เงินมากที่สุด

ข้อมูลนำเข้า

- บรรทัดแรก จำนวนเต็ม n ($1 \leq n \leq 100,000$) หมายถึง จำนวนคนที่สั่งสินค้า
- ถัดมาอีก n บรรทัด เป็นข้อมูลของผู้ซื้อ แต่ละบรรทัดประกอบไปด้วยจำนวนเต็มสองจำนวนคือ a, b หมายถึงผู้ซื้อสามารถรอสินค้าได้ถึงวันที่ a และค่าจัดส่งของผู้ซื้อคนนี้เท่ากับ b โดยที่ $1 \leq a, b \leq 100,000$

ข้อมูลส่งออก

- บรรทัดแรก คือ c หมายถึง จำนวนผู้ซื้อที่ทำให้คุณได้เงินจากการขายสินค้ามากที่สุด
- ถัดมาอีก c บรรทัด คือหมายเลขของผู้ซื้อที่คุณไปส่งสินค้าได้ตามลำดับ ถ้ามีหลายวิธีให้ตอบวิธีใดก็ได้

ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
4	3
1 17	1
5 15	4
2 10	2
2 11	