

## В. Перевернуть перестановку

ограничение по времени на тест: 2 секунды  
ограничение по памяти на тест: 256 мегабайт

Перестановкой длины  $n$  является массив, состоящий из  $n$  различных целых чисел от 1 до  $n$  в произвольном порядке. Например,  $[2, 3, 1, 5, 4]$  является перестановкой, но  $[1, 2, 2]$  и  $[1, 3, 4]$  не являются перестановками.

Вам дана перестановка  $p$  длины  $n$ . Вы можете сделать следующую операцию **ровно один раз**:

- Выберите два целых числа  $l, r$  ( $1 \leq l \leq r \leq n$ ).
- Переверните отрезок  $[l, r]$  в перестановке  $p$ .

Ваша задача — среди всех перестановок, которых можно получить, сделав операцию, вывести лексикографически максимальную. Перестановка  $a$  лексикографически больше перестановки  $b$ , если для первой позиции  $i$ , где они различаются, выполняется  $a_i > b_i$ .

### Входные данные

Каждый тест состоит из нескольких наборов входных данных. В первой строке находится одно целое число  $t$  ( $1 \leq t \leq 10^4$ ) — количество наборов входных данных. Далее следует описание наборов входных данных.

Первая строка каждого набора входных данных содержит число  $n$  ( $1 \leq n \leq 2 \cdot 10^5$ ).

Вторая строка каждого набора входных данных содержит  $n$  различных целых чисел  $p_1, p_2, \dots, p_n$  ( $1 \leq p_i \leq n$ ).

Гарантируется, что сумма значений  $n$  по всем наборам входных данных не превосходит  $2 \cdot 10^5$ .

### Выходные данные

Для каждого набора входных данных выведите лексикографически максимальную перестановку, которую можно получить одной операцией.

### Пример

входные данные	Скопировать
4 4 3 2 1 4 3 3 1 2 4 4 3 2 1 2 2 1	
выходные данные	Скопировать
4 1 2 3 3 2 1 4 3 2 1 2 1	

### Примечание

Для первого набора входных данных лучший отрезок это  $[1, 4]$ . После разворота  $a = [4, 1, 2, 3]$ . Для второго набора входных данных лучшим отрезком является  $[2, 3]$ . После разворота  $a = [3, 2, 1]$ .

### Codeforces Round 1076 (Div. 3)

Закончено

Дорешивание



#### → Виртуальное участие

Виртуальное соревнование – это способ прорешать прошедшее соревнование в режиме, максимально близком к участию во время его проведения. Поддерживается только ICPC режим для виртуальных соревнований. Если вы раньше видели эти задачи, виртуальное соревнование не для вас – решайте эти задачи в архиве. Если вы хотите просто дорешать задачи, виртуальное соревнование не для вас – решайте эти задачи в архиве. Запрещается использовать чужой код, читать разборы задач и общаться по содержанию соревнования с кем-либо.

Начать виртуальное участие

#### → Скопировать в мэшп

Вы можете скопировать это соревнование в мэшп.

Копировать соревнование

#### → Отослать?

Язык: GNU G++23 14.2 (64 bit, ms)

Выберите файл: Browse... No file selected.



Success!



Отослать

#### → Материалы соревнования

- Анонс
- Разбор задач