

Játékkállások

N személy kétszemélyes játékot játszik. Ha A legyőzi B -t, akkor A 1 pontot kap, B 1 pontot veszít.

Készíts programot, amely minden játszma eredménye után megadja az összes maximális pontszámú játékost, sorszám szerinti sorrendben!

Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a játékosok száma ($1 \leq N \leq 250$) és a játszmák száma ($1 \leq M \leq 10\,000$) van. A következő M sor mindegyike egy játszma eredményét tartalmazza ($1 \leq A_i \neq B_i \leq N$), ami azt jelenti, hogy A_i legyőzte B_i -t.

Kimenet

A *standard kimenet* M sorába az egyes játszmák utáni első helyen állók sorszámát kell írni, sorszám szerint növekvő sorrendben!

Példa

Bemenet	Kimenet
4 6	1
1 2	1 3
3 4	3
3 1	3
2 3	2 3
2 4	2 3
4 1	

Korlátok

Időlimit: 0.2 mp.

Memórialimit: 32 MiB