

XIII BXComp

13º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2023

4ª Etapa - Desafio 5 4 Pontos

Bobinho ruim de bola

"Bobinho" é uma brincadeira com pelo menos três pessoas e exatamente uma bola. Uma dessas pessoas será o "bobinho". Todos os outros formam uma roda e devem passar a bola entre si, normalmente seguindo as regras do futebol, de modo a evitar que o "bobinho" consiga pegar a bola. Quem permitir que isso aconteça, se torna o novo "bobinho".

Você acabou de sair de casa e se deparou com seus vizinhos brincando de "bobinho" na rua. Animado, você pediu para brincar com eles. Eles aceitaram, mas com a clássica condição de que você será o "bobinho" a partir de agora.



Figure 1: Roda de "bobinho"

Tarefa

Nenhum dos seus vizinhos é muito bom de bola, por isso eles sempre passam a bola para a pessoa imediatamente à sua esquerda, não importa o quão distante ela esteja. Isso significa que a pessoa 1 vai passar a bola para a pessoa 2, a 2 vai passar para a 3 e assim por diante. Como eles estão organizados em uma roda, a pessoa n passará a bola para a pessoa 1.

O tempo que leva para um passe ser executado é o mesmo tempo que leva para você conseguir se aproximar uma unidade de distância de um dos vizinhos. Por isso, tomaremos a distância em quantidade de passes.

Você receberá um arranjo de n números inteiros - as distâncias em quantidades de passes de você até cada um dos n jogadores.

Quando sua distância a um jogador for igual a zero e esse jogador estiver com a bola, você pode tomá-la.

Sua tarefa é descobrir na direção de que jogador você deve correr para pegar a bola o mais cedo possível.

Entrada

A primeira linha da entrada consiste de um inteiro t ($1 \leq t \leq 100$), a quantidade de casos testes. Para cada um dos t casos testes, seguem:

Na primeira linha, um inteiro n ($1 \leq n \leq 300$), a quantidade de vizinhos.

Na segunda linha, n inteiros a_1, a_2, \dots, a_n , ($1 \leq a_i \leq 300$), as distâncias de você até cada um dos n vizinhos.

Saída

Para cada caso teste, imprima uma linha contendo um inteiro i indicando até qual vizinho você deve correr.

Exemplo de Entrada

```
3
4
3 6 8 3
5
3 6 2 6 9
3
1 1 1
```

Exemplo de Saída

```
4
3
2
```