

## ข้อที่ 1 เพลงที่ผู้ใช้ชื่นชอบ (Song)

นักศึกษาทำงานอยู่ในทีมพัฒนาโปรแกรมเล่นเพลงที่ช่วยเลือกเพลงที่ผู้ใช้สนใจจะฟังต่อไปได้ หน้าที่ของนักศึกษาคือเขียนโปรแกรมเพื่อแสดงประเภทของเพลงที่ผู้ใช้ชื่นชอบมากที่สุดสองอันดับ โดยโปรแกรมรับข้อมูลของเพลงที่ผู้ใช้มีบันทึกอยู่ในเครื่อง ซึ่งเป็นเพลงที่ผู้ใช้ชอบฟัง ผลลัพธ์ของโปรแกรมแสดงประเภทเพลงที่ผู้ใช้ชอบมากที่สุดสองอันดับ กำหนดให้จำนวนเพลงในแต่ละประเภทที่ผู้ใช้ชอบฟังจะมีจำนวนไม่เท่ากันเสมอ

**ข้อมูลเข้า** จำนวน  $N+1$  บรรทัด

- บรรทัดแรกระบุจำนวนเพลงทั้งหมดในเครื่องของผู้ใช้ ( $N$ ) เป็นจำนวนเต็มบวก โดยกำหนดให้  $1 \leq N \leq 500,000$
- บรรทัดที่  $2 - N+1$  ระบุข้อมูลของเพลงแต่ละเพลงที่ผู้ใช้มี กำหนดด้วยตัวเลขสองตัว เลขตัวแรก บอกลำดับเลขของเพลง ( $i$ )

และเลขตัวที่สองระบุประเภทของเพลง ( $t$ ) โดย

$i$  เป็นเลขลำดับที่เรียงต่อกัน ไม่มีการข้ามหรือสลับลำดับ

$t$  มีค่าเป็น  $1 - 6$  โดยหมายถึงประเภทเพลงดังนี้

$1 = \text{Country}$ ,  $2 = \text{Hiphop}$ ,  $3 = \text{Jazz}$ ,  $4 = \text{Pop}$ ,  $5 = \text{Rock}$  และ  $6 = \text{Ska}$

**หมายเหตุ** กำหนดให้ข้อมูลเข้าทุกตัวมีค่าถูกต้องตามขอบเขตเสมอ

**ข้อมูลส่งออก** จำนวนเต็มที่แสดงประเภทเพลงที่ผู้ใช้ชอบสองอันดับ โดยผลลัพธ์มีสองบรรทัด

- บรรทัดแรก แสดงหมายเลขระบุประเภทเพลงที่ผู้ใช้ชอบเป็นอันดับที่หนึ่ง
- บรรทัดที่สอง แสดงหมายเลขระบุประเภทเพลงที่ผู้ใช้ชอบเป็นอันดับที่สอง

ตัวอย่างที่ 1

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
3	6
1 1	1
2 6	
3 6	

ตัวอย่างที่ 2

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
7	4
1 4	2
2 1	
3 2	
4 4	
5 4	
6 2	
7 4	

ตัวอย่างที่ 3

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
9	5
1 5	6
2 5	
3 5	
4 5	
5 6	
6 6	
7 6	
8 1	
9 4	

ตัวอย่างที่ 4

ข้อมูลเข้า	ข้อมูลส่งออก
5	3
1 3	1
2 3	
3 1	
4 3	
5 1	

ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
การรับข้อมูลเข้า	ข้อมูลเข้ารับจากคีย์บอร์ด
การแสดงผลลัพธ์	ผลลัพธ์แสดงออกมาที่จอภาพ เคอร์เซอร์อยู่ที่จุดเริ่มต้นของบรรทัดว่างเปล่า ซึ่งเป็นบรรทัดต่อจากผลลัพธ์สุดท้าย
จำนวนชุดทดสอบ	10
คะแนนของแต่ละชุดทดสอบ	10
คะแนนเต็มทั้งสิ้น	100
เงื่อนไขในการรันโปรแกรม	โปรแกรมจะต้องประมวลผลชุดข้อมูลตัวอย่างที่ให้มาได้ถูกต้อง

### ข้อมูลและคำสั่งเพิ่มเติม

นักศึกษาจะต้องระบุภาษาโปรแกรมและคอมไพเลอร์ที่ส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

ภาษา C และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 4.4.1 (Code::Blocks บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WCB */	/* LANG: C++ COMPILER: WCB */
ภาษา C และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)	ภาษา C++ และ MinGW 3.4.2 (Dev-C++ บนวินโดวส์)
/* LANG: C COMPILER: WDC */	/* LANG: C++ COMPILER: WDC */
ภาษาจาวา และ jdk1.7.0_71	
/* LANG: JAVA COMPILER: JAVA */	สำหรับภาษาจาวาให้ตั้งชื่อคลาสเป็นชื่อเดียวกับโจทย์ และไม่มี การสร้างแพคเกจย่อย ทุกภาษาให้ส่งไฟล์ต้นฉบับ .c, .cpp หรือ .java