



นักดาบ (Swordsman)

นักดาบไรรนาม มีดาบครอบครองทั้งหมด n เล่ม แต่ละเล่มที่ i มีพลังโจมตี a_i และพลังป้องกัน b_i นักดาบไรรนาม คิดว่าดาบเล่มที่ i ไร้ค่า เมื่อมีดาบเล่มที่ j ($j \neq i$) ที่ซึ่ง $a_i \leq a_j$ และ $b_i \leq b_j$

กล่าวคือดาบเล่มที่ i ถ้ามีพลังโจมตีและพลังป้องกันน้อยกว่าหรือเท่ากับดาบเล่มอื่นๆ จะถือว่าดาบเล่มนั้นไร้ค่า แต่ถ้าดาบเล่มไหนไม่ไร้ค่าจะถือว่าดาบเล่มนั้นเป็นดาบชั้นดี

*รับประกันว่าในชุดทดสอบ ไม่มีดาบคูไหนที่ทั้งพลังโจมตีและพลังป้องกันมีค่าเท่ากันทั้งคู่

งานของคุณ

ให้เขียนโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพเพื่อหาว่าจำนวนดาบชั้นดี

ข้อมูลเข้า

บรรทัดแรก ประกอบด้วยจำนวนเต็ม n โดยที่ $1 \leq n \leq 100,000$

จากนั้น n บรรทัดรับค่าจำนวนเต็ม a_i และ b_i แต่ละตัวเว้นด้วยช่องว่าง โดยที่ $1 \leq a_i, b_i \leq 10^9$

ข้อมูลส่งออก

มี 1 บรรทัด แสดงจำนวนดาบชั้นดี

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้า	ตัวอย่างข้อมูลส่งออก
3 2 3 1 3 5 3	1 // เทียบดาบเล่ม 1 กับ 3 ->ดาบเล่ม1ไร้ค่า //เทียบดาบเล่ม 2 กับ 1 ->ดาบเล่ม2ไร้ค่า //ดาบเล่ม 3 ดาบชั้นดี
4 5 6 2 5 6 9 1 3	1



Subtasks

1. (11 คะแนน) $n \leq 500$
2. (21 คะแนน) $a_i, b_i \leq 500$
3. (34 คะแนน) $a_i = i$
4. (25 คะแนน) $a_i \neq a_j$ สำหรับ $1 \leq i < j \leq n$
5. (9 คะแนน) ไม่มีเงื่อนไขเพิ่มเติม



ข้อกำหนด

หัวข้อ	เงื่อนไข
ข้อมูลนำเข้า	Standard Input (คีย์บอร์ด)
ข้อมูลส่งออก	Standard Output (จอภาพ)
ระยะเวลาสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด	1 วินาที
หน่วยความจำสูงสุดที่ใช้ในการประมวลผล ต่อชุดทดสอบหนึ่งชุด	512 MB
เงื่อนไขการรับโปรแกรม	โปรแกรมต้องประมวลผลข้อมูลตามตัวอย่างที่ให้มาได้

ข้อมูลคำสั่งเพิ่มเติม

สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เขียนโปรแกรมด้วยภาษา C ให้ระบุชื่อแฟ้มข้อมูล Swordsman.c และระบุส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

```
/*
```

```
TASK: Swordsman
```

```
LANG: C
```

```
AUTHOR: YourName YourLastName
```

```
CENTER: WU
```

```
*/
```

สำหรับผู้เข้าแข่งขันที่เขียนโปรแกรมด้วยภาษา C++ ให้ระบุชื่อแฟ้มข้อมูล Swordsman.cpp และระบุส่วนหัวของโปรแกรกดังนี้

```
/*
```

```
TASK: Swordsman
```

```
LANG: C++
```

```
AUTHOR: YourName YourLastName
```

```
CENTER: WU
```

```
*/
```