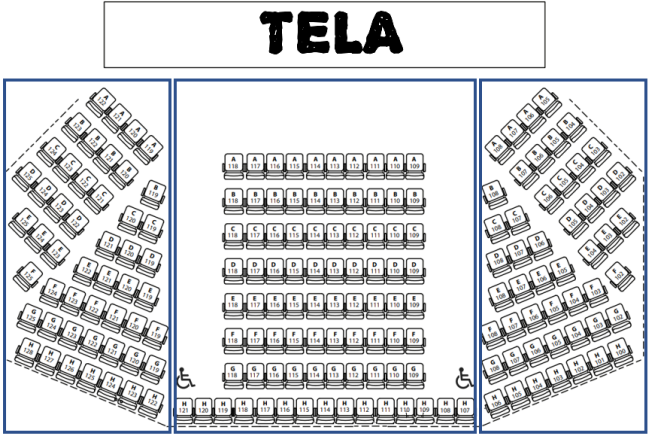


D. Vencedor Não é o Primeiro

time limit per test: 1 second
memory limit per test: 256 megabytes



O cinemas estão com uma promoção para tentar atrair mais clientes. A promoção é a seguinte: em uma determinada sessão, o cliente que comprar o ingresso premiado ganhará o direito de assistir qualquer filme que estiver em cartaz naquele dia totalmente de graça. Porém, as regras para o ingresso premiado são um pouco diferentes, pois dependem da cadeira que o cliente escolher para sentar, que possuem numeração única.

Antes da sessão abrir, o cinema sorteia um número R , que indica o ranking do cliente sorteado. A partir desse sorteio, os funcionários acompanham a entrada de cada cliente para saber em qual cadeira ele irá sentar. Dados os números das cadeiras que os clientes escolheram de maneira ordenada, a cadeira premiada é aquela que aparece na posição R dessa lista ordenada. Caso o número do ranking sorteado for maior do que a maior numeração de cadeira escolhida por algum cliente, ganha o cliente que está com a maior numeração.

Como o gerente é muito impaciente, ele não quer esperar que todos os clientes se sentem para verificar o vencedor, ele quer a sua ajuda para informar a cada novo cliente que entra na sessão, quem é o atual possível ganhador daquele sorteio até o momento. Assim, escreva um programa realizar esse controle.

Input

A entrada contém um único caso de teste. A primeira linha contém dois inteiros P e R ($1 \leq R \leq P \leq 20000$), que indicam o número de pessoas que entrarão na sessão e o ranking do cliente sorteado, respectivamente. A segunda linha contém P inteiros C_i ($1 \leq C_i \leq 100000$), separados por um espaço, que indicam a numeração da cadeira escolhida por cada cliente, em ordem de chegada.

Output

A saída deverá conter P linhas, onde a i -ésima deverá conter o atual possível vencedor do sorteio após a entrada do i -ésimo cliente.

Examples

input	Copy
7 2	
1 8 4 5 3 2 15	
output	Copy
1	
8	
4	
4	
3	
2	
2	

IDP - TAA - 2025/01

Private

Participant



→ About Group



Este grupo tem o objetivo de organizar as atividades de programação da disciplina de Técnicas de Programação e Análise de Algoritmos.

[Group website](#)

→ Group Contests

- TAA - LEA 04
- TAA - LEE 04
- TAA - AS 01
- TAA - LEA 03
- TAA - LEE 03
- TAA - LEA 02
- TAA - LEE 02
- TAA - LEA 01
- TAA - LEE 01
- ET - Exercícios de Testes

TAA - LEA 04

Contest is running

00:38:03

Contestant



→ Submit?

Language: GNU G++17 7.3.0

Choose file: Escolher arquivo Nenhum...scolhido

input

Copy

8 3
12 2 3 21 7 9 5 6

output

Copy

12
12
12
12
7
7
5
5

Submit

Note
No primeiro caso de testes, 7 clientes entrarão na sessão e o ranking sorteado foi 2. A partir disso, o primeiro cliente escolheu a cadeira 1 e é o atual possível vencedor. O segundo cliente escolheu a cadeira 8, o que muda o possível vencedor para ele (8). Em seguida, o terceiro cliente escolheu a cadeira 4, mudando o possível vencedor para ele. O quarto cliente escolheu a cadeira 5, mantendo o possível vencedor na cadeira 4. O quinto cliente escolheu a cadeira 3, mudando o possível vencedor para ele. O sexto cliente escolheu a cadeira 2, mudando o possível vencedor para ele. Por fim, o sétimo cliente escolheu a cadeira 15, mantendo o possível vencedor na cadeira 2.

R

↓

1 - 1
1 8 - 8
1 4 8 - 4
1 4 5 8 - 4
1 3 4 5 8 - 3
1 2 3 4 5 8 - 2
1 2 3 4 5 8 15 - 2

Supported by

