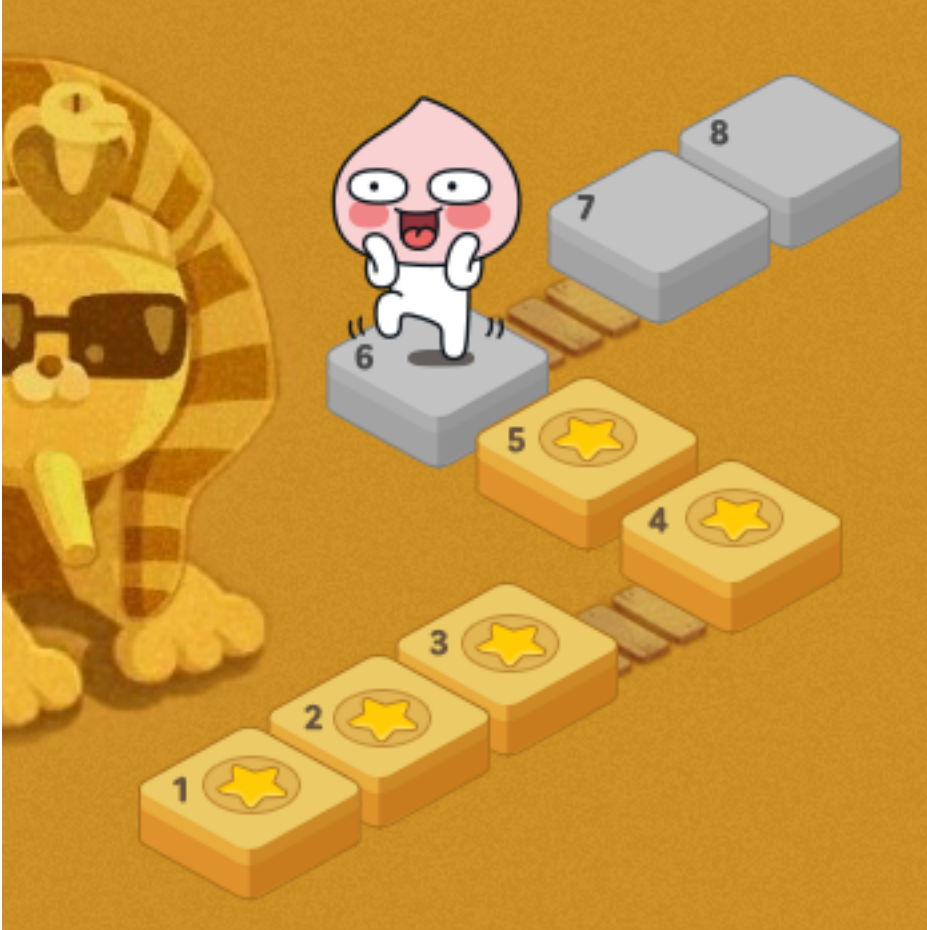


실패율



슈퍼 게임 개발자 오렐리는 큰 고민에 빠졌다. 그녀가 만든 프랜즈 오천성이 대성공을 거뒀지만, 요즘 신규 사용자의 수가 급감한 것이다. 원인은 신규 사용자와 기존 사용자 사이에 스테이지 차이가 너무 큰 것이 문제였다.

이 문제를 어떻게 할까 고민 한 그녀는 동적으로 게임 시간을 늘려서 난이도를 조절하기로 했다. 역시 슈퍼 개발자라 대부분의 로직은 쉽게 구현했지만, 실패율을 구하는 부분에서 위기에 빠지고 말았다. 오렐리를 위해 실패율을 구하는 코드를 완성하라.

- 실패율은 다음과 같이 정의한다.
 - 스테이지에 도달했으나 아직 클리어하지 못한 플레이어의 수 / 스테이지에 도달한 플레이어 수

전체 스테이지의 개수 N , 게임을 이용하는 사용자가 현재 멈춰있는 스테이지의 번호가 담긴 배열 `stages`가 매개변수로 주어질 때, 실패율이 높은 스테이지부터 내림차순으로 스테이지의 번호가 담겨있는 배열을 `return` 하도록 `solution` 함수를 완성하라.

제한사항

- 스테이지의 개수 N 은 1 이상 500 이하의 자연수이다.
- `stages`의 길이는 1 이상 200,000 이하이다.
- `stages`에는 1 이상 $N + 1$ 이하의 자연수가 담겨있다.
 - 각 자연수는 사용자가 현재 도전 중인 스테이지의 번호를 나타낸다.
 - 단, $N + 1$ 은 마지막 스테이지(N 번째 스테이지) 까지 클리어 한 사용자를 나타낸다.
- 만약 실패율이 같은 스테이지가 있다면 작은 번호의 스테이지가 먼저 오도록 하면 된다.
- 스테이지에 도달한 유저가 없는 경우 해당 스테이지의 실패율은 0 으로 정의한다.

입출력 예

N

| N | stages | result |
|---|--------------------------|-------------|
| 5 | [2, 1, 2, 6, 2, 4, 3, 3] | [3,4,2,1,5] |
| 4 | [4,4,4,4,4] | [4,1,2,3] |

입출력 예 설명

입출력 예 #1

1번 스테이지에는 총 8명의 사용자가 도전했으며, 이 중 1명의 사용자가 아직 클리어하지 못했다. 따라서 1번 스테이지의 실패율은 다음과 같다.

- 1 번 스테이지 실패율 : 1/8

2번 스테이지에는 총 7명의 사용자가 도전했으며, 이 중 3명의 사용자가 아직 클리어하지 못했다. 따라서 2번 스테이지의 실패율은 다음과 같다.

- 2 번 스테이지 실패율 : 3/7

마찬가지로 나머지 스테이지의 실패율은 다음과 같다.

- 3 번 스테이지 실패율 : 2/4
- 4번 스테이지 실패율 : 1/2
- 5번 스테이지 실패율 : 0/1

각 스테이지의 번호를 실패율의 내림차순으로 정렬하면 다음과 같다.

- [3,4,2,1,5]

입출력 예 #2

모든 사용자가 마지막 스테이지에 있으므로 4번 스테이지의 실패율은 1이며 나머지 스테이지의 실패율은 0이다.

- [4,1,2,3]