
3, 2, 1... Décollage !

Ça y est, vous y êtes. Dans moins d'une minute la fusée décollera et vous rentrerez dans l'Histoire. Tous les journaux titraient déjà ce matin "Tommy Pasqua, vers l'infini et au-delà !".

Le compte à rebours commence : **10... 9... 8...** Mais gros trou de mémoire, impossible de vous souvenir du bouton pour décoller ! Heureusement vous vous souvenez d'une chose : parmi tous les boutons, c'est le seul qui apparaît **exactement 2 fois**.

À partir de la liste des boutons, écrivez un programme renvoyant le bouton qui fera décoller la fusée.

Données

Entrée

Ligne 1 : un entier N compris entre 2 et 100, représentant le nombre de boutons présents dans le cockpit.

Ligne 2 à N + 1 : sur chaque ligne, une chaîne de lettres minuscules indiquant le nom d'un bouton.

Sortie

Une ligne représentant la chaîne de caractères apparaissant exactement 2 fois dans la liste de boutons.

Il est garanti qu'il n'existe qu'une seule chaîne de caractères apparaissant 2 fois.

Exemple

Pour l'entrée :

```
6
rocket
boosters
rocket
boosters
fire
rocket
```

Votre programme devra renvoyer :

boosters

En effet : boosters est le seul bouton présent exactement 2 fois.