

Zadanie: KLO

Klocki



Etap III. Dzień drugi. Plik źródłowy kło.*

29.03.2007

Dostępna pamięć: 32 MB.

Agatka dostała na urodziny komplet klocków. Klocki mają kształt sześciątów i są wszystkie tej samej wielkości. Na każdym z klocków jest napisana jedna dodatnia liczba całkowita. Agatce klocki bardzo się spodobały i natychmiast ustawiła z nich wszystkich jedną wysoką wieżę.

Mama powiedziała Agatce, że celem zabawy klockami jest ustawienie wieży, w której jak najwięcej klocków znajdzie się na swoich miejscach. Kłoczek na którym jest napisana liczba i jest na swoim miejscu, jeżeli znajduje się w wieży na wysokości i (kłoczek na samym dole wieży jest na wysokości 1, kłoczek stojący na nim jest na wysokości 2, itd.). Agatka postanowiła ostrożnie pousuwać z wieży pewne klocki (starając się, żeby wieża się nie przewróciła), tak aby jak najwięcej klocków znalazło się w rezultacie na swoich miejscach. Doradź Agatce, które klocki najlepiej usunąć.

Zadanie

Napisz program, który:

- wczyta ze standardowego wejścia opis wieży, jaką na początku ustawiła Agatka,
- wyznaczy, które klocki Agatka ma usunąć,
- wypisze wynik na standardowe wyjście.

Wejście

Pierwszy wiersz wejścia zawiera jedną liczbę całkowitą n ($1 \leq n \leq 100\,000$), oznaczającą początkową wysokość wieży klocków. Drugi wiersz wejścia zawiera n dodatnich liczb całkowitych: a_1, a_2, \dots, a_n ($1 \leq a_i \leq 1\,000\,000$), pooddzielanych pojedynczymi odstępami i oznaczających liczby napisane na klockach. Liczby te są podane w kolejności od klocka położonego najniżej do klocka położonego najwyżej.

Wyjście

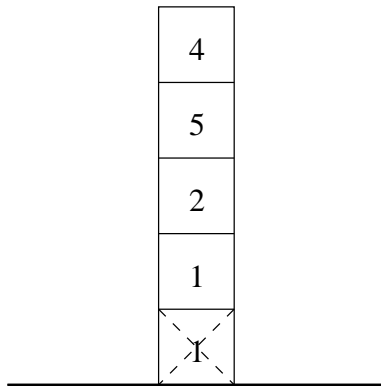
Twój program powinien wypisać w pierwszym wierszu liczbę klocków, które należy usunąć z wieży, aby zmaksymalizować liczbę klocków, które znajdują się na swoich miejscach. Drugi wiersz powinien zawierać numery usuwanych klocków (pooddzielane pojedynczymi odstępami). Klocki są ponumerowane kolejnymi liczbami od 1 do n w porządku od najniżej do najwyżej położonego klocka w początkowej wieży. Jeżeli istnieje więcej niż jedno rozwiązanie, Twój program powinien wypisać dowolne z nich.

Przykład

Dla danych wejściowych:

5

1 1 2 5 4



poprawnym wynikiem jest:

1

1

