

II. 퍼솔헌터

시간 제한 : 1 초, 메모리 제한 : 512 MB

함수컵과 동일한 시간대에 ‘퍼솔컵’이라는 대회가 열린다. 퍼솔컵은 각 문제를 가장 먼저 푼 팀이 푸짐한 보상을 받는 대회이다. 총 100명의 참가자가 퍼솔컵에 참여하며, 5시간 (300분) 안에 주어진 12개의 문제 중 가장 많은 문제를 가장 빠르게 푸는 팀이 우승을 쟁취한다.

100명의 참가자들은 각각 1, 2, ..., 99, 100의 색깔을 갖고 있다. 한편, 퍼솔컵의 세터는 색깔이 1, 2, ..., 99, 100의 색깔을 갖고 있는 100개의 문제들 중 12개의 서로 다른 문제를 엄선하여 대회를 연다. 색깔이 C인 참가자가 색깔이 P인 문제를 푸는 데 걸리는 시간은 $C \times P \bmod 101$ (나눗셈의 나머지) 분이다.

퍼솔컵에서는 푼 문제의 수가 많은 참가자가, 그런 참가자가 여러 명 있으면 가장 마지막 문제를 푼 시각이 가장 빠른 참가자가 높은 등수를 받는다. 두 참가자가 푼 문제의 수가 똑같고 마지막 문제를 푼 시각도 똑같다면, 같은 등수를 받는다. 각 문제별 퍼솔 보상은 단순히 그 문제를 가장 먼저 푼 참가자가 받는다. 동일한 시각에 여러 참가자가 문제를 푼다면, 채점 번호가 달라 서버에서 처리하는 퍼솔 참가자는 한 명이므로 이런 상황에서 퍼솔 보상을 받는 참가자는 순전히 운에 달린다.

참가자들은 퍼솔은 뒷전으로 두고 우승을 하기 위하여 최선을 다한다. 자신의 능력 선에서 최대한 높은 등수를 받는 검증된 방법이 있는데, 바로 가장 쉬운 문제부터 차례대로 푸는 것이다. 참가자가 현재 풀 수 있는 문제들 중 가장 쉬운 게 여러 개 있다면, 무작위로 문제를 선택하여 푼다. 대회 시작 후 정확히 5시간이 지난 순간에는 코드 제출이 되지 않으므로 문제를 풀 수 없다.

세터는 퍼솔컵의 보상을 잘하는 참가자들만 받는 걸 원치 않으므로 퍼솔을 하는 참가자의 최저 등수는 최대한 낮아야 한다. 또 **LGTwins** (<http://codeforces.com/profile/LGTwins>)와 **HanwhaEagles** (<http://codeforces.com/profile/HanwhaEagles>)가 출제한 색깔이 12인 문제와 색깔이 34인 문제는 갯-문제이므로 반드시 출제해야 한다. 세터가 만족하도록 12개의 문제를 잘 골라보자.

입력

입력은 없다.

출력

첫 번째 줄에 각 문제의 색깔 P_i 를 나타내는 12개의 1 이상 100 이하의 서로 다른 정수를 출력한다.

서브태스크 1 (최대 100점)

- 각 문제의 색깔이 올바르게 없다면 0점을 얻는다.
- 각 문제의 색깔이 올바르게 (퍼솔을 하는 참가자의 최저 등수)만큼의 점수를 얻는다. 랜덤으로 인한 등수 편차가 있을 수 있으므로, 실제 채점에서는 가능한 최저 점수를 받는다.

입출력 예제

입력 (stdin)	출력 (stdout)
-	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 12 34

주의

해당 출력은 63점을 받는 답안이다.

참가자들이 문제를 읽고 난이도를 생각하는 시간 및 참가자들이 문제를 풀고 다음 문제를 푸는데 준비하는 시간은 0으로 간주한다.

이 문제는 다른 문제와 달리 제출한 다음 5분 동안은 다시 제출할 수 없다.