

Egy síkon K darab pálcika fekszik – a *Marokkó* nevű játékhoz hasonlóan – melyeket pozitív egész számokkal azonosítunk. A pálcikák elhelyezkedése véletlenszerű, egymást úgy keresztezhetik, hogy a nagyobb azonosítójú van mindig feljebb. A pálcikák végpontjainak koordinátái egész számok. A pálcikák egyesével gyűjthetők össze úgy, hogy egy pálcika elvételekor a többi pálcika nem mozdulhat meg: az a pálcika vehető el, amelyet felülről nem keresztez másik. Két pálcika végpontjának találkozása nem számít keresztezésnek.

Készítsünk programot `i457` néven, amely a pálcikák azonosítójának egy olyan sorrendjét adja meg, amellyel a pálcikák mindegyike elvehető úgy, hogy minden lépésben az elvehető pálcikák közül a legkisebb sorszámút választjuk.

A program standard bemenetének első sorában a pálcikák K ($2 \leq K \leq 50$) számát és az ezt követő K sorban a pálcikák azonosítóját és végpontjainak (x_1, y_1) és (x_2, y_2) ($1 \leq x_1, y_1, x_2, y_2 \leq 50$) koordinátáit adjuk meg. A program írja ki a standard kimenetre a pálcikák azonosítójának szóközzel elválasztott sorrendjét, amely megadja az összes pálcika elvételének megfelelő sorrendjét.

Példa a bemenetre (a / sortörést jelöl):	Kimenet
9 1 17 29 18 19 / 2 26 27 19 20 / 3 22 29 15 22 4 18 14 15 24 / 5 20 14 18 24 / 6 20 22 22 12 7 25 19 19 11 / 8 23 14 21 24 / 9 29 28 27 38	4 3 1 5 6 8 2 7 9

Beküldendő egy tömörített `i457.zip` állományban a program forráskódja és rövid dokumentációja, amely megadja, hogy a forrásállomány melyik fejlesztői környezetben fordítható.