

SPOJ Problem Set (obi)

3775. Fliperama

Problem code: FLIPERAM

Bebe-bebe é um jogo muito popular de fliperama. E, como a maioria dos jogos de fliperama, ele deve mostrar as maiores pontuações. Para esse fim, a companhia Otori te contratou.

Escreva um programa que, dada a lista de todas as pontuações dos jogos de Bebe-bebe, mostra os melhores placares em ordem decrescente.

Entrada

A entrada é composta de um único caso de teste. A primeira linha consiste de dois inteiros N e M , dizendo quantas partidas foram jogadas de Bebe-bebe e quantas linhas cabem no mostrador de melhores rankings. As N linhas seguintes contem cada uma um inteiro indicando a pontuação obtida em cada jogo.

Saída

Seu programa deve imprimir M linhas, contendo as M maiores pontuações em ordem decrescente.

Restrições

- $1 \leq N \leq 10000$
- $1 \leq M \leq 500$
- $M \leq N$

Exemplo

Entrada

```
7 4
100
200
200
150
30
524
942
```

Saída

```
942
524
200
200
```

Entrada

```
2 1
4000
```

2000

Saída

4000

Added by: Wanderley Guimaraes

Date: 2009-01-26

Time limit: 1s

Source limit:50000B

Languages: All

Resource: Treino para OBI de 2006 - Fábio Moreira & Daniel Fleischman