# Zadanie: KLO
# Klocki

**Etap III. Dzień drugi. Plik źródłowy** `klo.*` *29.03.2007*

**Dostępna pamięć: 32 MB.**

Agatka dostała na urodziny komplet klocków. Klocki mają kształt sześcianów 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. Klocek na którym jest napisana liczba $i$ jest na swoim miejscu, jeżeli znajduje się w wieży na wysokości $i$ (klocek na samym dole wieży jest na wysokości 1, klocek 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: $a_1, a_2, \ldots, a_n$ ($1 \leq a_i \leq 1\,000\,000$), pooddzielanych pojedynczymi odstępami i oznaczających liczby napisane na klockach. Liczby te są podane w kolejności od klocka położonego najniżej do klocka położonego najwyżej.

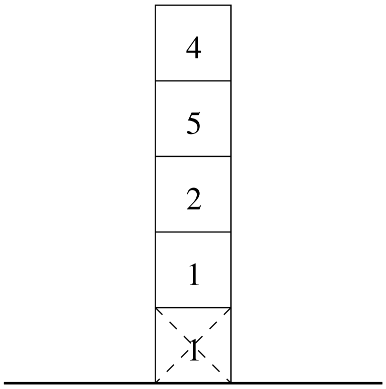
## Wyjście

Twój program powinien wypisać w pierwszym wierszu liczbę klocków, które należy usunąć z wieży, aby zmaksymalizować liczbę klocków, które znajdą 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
```