

Jozi je dosadila algebarska matematika i prebacio se na statistiku! Statistika je dio primjenjene matematike koja se bavi analizom podataka. Jozini prijatelji su veliki nogometni fanovi i prikupljaju podatke s utakmice u obliku „ime_igrača broj_golova“. Nakon što su prikupili hrpu podataka, predali su ih Jozi i zamolili ga da im izračuna koji igrač je postigao najviše golova.

Jozo kao pravi statističar je odmah krenuo na računanje, ali je shvatio da može ubrzati proces i zamolio je Vas da mu napišite program koji će ubrzati njegov posao! U slučaju da su dva igrača postigla jednak broj golova, Jozo će za najboljeg strijelca uzeti onoga koji je leksikografski manji (dolazi prije po abecedi). Imena uspoređujemo leksikografski tako da krenemo od početka dvaju imena i kad naiđemo na prvo mjesto u kojem se razlikuju, na temelju njega određujemo koje ime je leksikografski manje (pogledati test primjere).

ULAZNI PODACI

U prvom retku nalazi se prirodan broj N ($1 \leq N \leq 100\,000$) koji označava koliko podataka su Jozi podataka dali njegovi prijatelji.

U sljedećih N redaka se nalaze statistički podaci u obliku „ime_igrača broj_golova“. Ime igrača će se sastojati od malih slova engleske abecede, te njegova duljina će biti u intervalu $[1, 10]$. Broj golova će biti u intervalu $[1, 6]$.

IZLAZNI PODACI

U prvom i jedinom retku izlaza ispišite ime najboljeg strijelca na temelju podataka. U slučaju da ih ima više, ispišite onoga koji čije je ime leksikografski najmanje.

PRIMJERI TEST PODATAKA

ulaz 4 james 1 kroos 2 james 1 james 2	ulaz 4 ronaldo 1 roland 1 ronaldo 1 roland 1	ulaz 4 james 1 kroos 1 drogba 1 mandzo 1
izlaz james	izlaz roland	izlaz drogba

Pojašnjenje prvog primjera: james je zabio 4 gola, a kroos 2 gola, pa je james najbolji.

Pojašnjenje drugo primjera: roland je zabio 2 gola i ronaldo je zabio 2 gola, ali je roland leksikografski manje (dolazi prije po abecedi), prvi znak u kojem se razlikuje je treći po redu, to su slova 'n' i 'l' (ronaldo, roland), kako je 'l' < 'n', slijedi da je roland leksikografski manji.

