# Problema 2 - nivel 100 puncte

Trei copii se joacă pe calculator un joc structurat pe mai multe nivele.

Trecerea de la un nivel al jocului la altul se face prin câștigarea unui anumit număr de puncte P pe care le acumulează fiecare jucător ce trece de nivelul respectiv.

**Cerinţe**

Cunoscând punctajele pe care le are fiecare copil în acest moment, scrieți un program care să afișeze:

1. Cel mai mare nivel la care a ajuns unul dintre copii;
2. Punctajele celor trei copii, afișate în ordine descrescătoare.

**Date de intrare**

Din fişierul de intrare **nivel.in** se citesc:

- de pe prima linie un număr natural P ce reprezintă numărul de puncte ce se câștigă în joc prin trecerea la un alt nivel;

- de pe a doua linie trei numere naturale ce reprezintă punctajele acumulate de fiecare copil.

# Date de ieşire

În fişierul **nivel.out** se vor scrie:

- pe prima linie numărul celui mai mare nivel, atins de unul dintre copii

- pe cea de-a doua linie cele trei punctaje, afișate în ordine descrescătoare, separate prin câte un spațiu.

**Restricţii şi precizări**

* Valorile numerelor citite vor fi cuprinse între 1 și 2.000.000.000
* Se acordă **10 puncte din oficiu.** Pentru rezolvarea corectă a **cerinței a)** se acordă **36 de puncte**, iar pentru rezolvarea corectă a **cerinţei b)** se acordă **54 de puncte**.

**Exemplu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **nivel.in** | **nivel.out** | **Explicaţii** |
| **10**  **720 870 150** | **87**  **870 720 150** | Punctajul câștigat prin trecerea la un alt nivel este 10, iar cei trei copii au obtinut 720 de puncte, 870 de puncte și 150 de puncte.  **Cerința a)**  Cel mai mare nivel la care a ajuns unul dintre copii este 87.  **Cerința b)**  Cel mai mare punctaj este 870, apoi 720, iar cel mai mic punctaj este 150. |

**Timp maxim de executare/test**: **0.1 secunde**

**Memorie totală: 2 MB**

**Dimensiunea maximă a sursei 5 KB**