

Apagando e Ganhando

Limite de tempo: 1s
Limite de memória: 256MB

Autor: Fábio Dias Moreira

Juliano é fã do programa de auditório Apagando e Ganhando, um programa no qual os participantes são selecionados através de um sorteio e recebem prêmios em dinheiro por participarem.

No programa, o apresentador escreve um número de N dígitos em uma lousa. O participante então deve apagar exatamente D dígitos do número que está na lousa; o número formado pelos dígitos que restaram é então o prêmio do participante.

Juliano finalmente foi selecionado para participar do programa, e pediu que você escrevesse um programa que, dados o número que o apresentador escreveu na lousa, e quantos dígitos Juliano tem que apagar, determina o valor do maior prêmio que Juliano pode ganhar.

Entrada

A entrada contém vários casos de teste. A primeira linha de cada caso de teste contém dois inteiros N e D , indicando a quantidade de dígitos do número que o apresentador escreveu na lousa e quantos dígitos devem ser apagados. A linha seguinte contém o número escrito pelo apresentador, que não contém zeros à esquerda.

O final da entrada é indicado por uma linha que contém apenas dois zeros, separados por um espaço em branco.

Restrições:

- $1 \leq D < N \leq 10^5$

Saída

Para cada caso de teste da entrada seu programa deve imprimir uma única linha na saída, contendo o maior prêmio que Juliano pode ganhar.

Exemplo

Entrada	Saída
4 2	79
3759	323
6 3	100
123123	1234
7 4	3759
1000000	
7 3	
1001234	
6 2	
103759	
0 0	

Notas

Os casos de testes foram adaptados. O problema original foi incluído na primeira fase da Maratona de Programação SBC de 2008 e é de autoria de Fábio Dias Moreira.