

El juego del bongo

En la residencia de mis tíos, se ha puesto de moda un nuevo juego al que llaman el *bongo*. Cansados de tachar el número que cantaba el cajero sobre su tarjeta de bingo, los ancianos han optado por tachar el número del cartón que coincida con el número cantado por el cajero mas su posición en el cartón (la primera posición del cartón es la cero). De esta forma ejercitan su capacidad de cálculo.



Así, por ejemplo, si en el cartón están los números 2 4 7 9 12 15 22 y el número cantado es el 6, al anciano tachará el número 9, ya que su posición, la 3, más el número cantado coinciden con el valor.

Si no encuentra ningún número que le coincida no tachará ninguno y esperará al siguiente número. Utilizan únicamente cartones con los números ordenados de forma creciente y para evitar que una persona pueda tachar dos números en una tirada, los cartones no tienen ninguna pareja de números consecutivos.

Hoy he estado jugando con ellos, pero me falta práctica y perdía algunos números. He decidido hacer un programa que dados los valores del cartón y el número que canta el cajero me enseñe el número que debo tachar o si no debo hacer nada, para poder estar a su nivel la próxima vez que juegue.

Requisitos de implementación.

Indicar el coste de la solución obtenida.

La función que resuelve el problema debe ser recursiva.

Entrada

La entrada comienza con el número de casos de prueba. Cada caso de prueba tiene dos líneas. En la primera se indica la cantidad de números que hay en el cartón y el número cantado por el cajero. En la segunda línea se indican los valores del cartón separados por blancos.

Los cartones tienen al menos un elemento.

Salida

Para cada caso de prueba se escriben en una línea el número que se debe tachar o la palabra *NO* si no hay ninguno en su sitio.

Entrada de ejemplo

```
4
7 8
3 6 8 11 14 17 20
6 2
0 3 5 7 9 11
4 5
0 4 7 12
5 4
1 3 7 9 12
```

Salida de ejemplo

```
11
3
7
NO
```

Autor: Isabel Pita.