

Basic/Pascal – PODSKUPINA II

Napomene:

- **vremensko ograničenje za sve zadatke je 1 sekunda**
- **za evaluaciju rješenja pisanih u Pascalu će se koristiti Turbo Pascal** (pripazite na tip podataka integer, ima manji raspon nego u Free Pascalu)

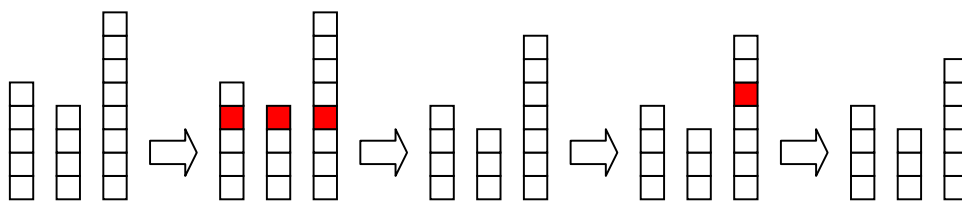
5. Zadatak

Kutije

100 bodova

Petar po čitave dane igra jednu logičku igru. U toj igri na početku se na ekranu nalazi N stupaca kutija. Stupci su različitih visina, dok su sve kutije istih dimenzija. Petar zatim nekoliko puta odabire neki broj K i uklanja iz svakog stupca K -tu kutiju odozdo (ako takva postoji). Sve kutije iznad K -te u stupcu padaju jedno mjesto niže. Petrov cilj je da na kraju igre preostane točno određen broj kutija na ekranu. Vaš cilj je napisati program koji će učitati početno stanje igre, Petrov niz poteza, te ispisati koliko kutija je preostalo u igri.

Na sljedećoj slici možete vidjeti početno stanje igre, te stanje igre nakon Petrova dva poteza, kao u drugom test primjeru:



Ulazni podaci

Sa tipkovnice u prvom retku učitajte broj stupaca N , $1 \leq N \leq 1000$. U drugom retku učitajte N cijelih brojeva odvojenih razmakom (Pascal), odnosno zarezom (Basic). Svaki od tih brojeva predstavlja broj kutija V u jednom stupcu, $0 \leq V \leq 1000$. U trećem retku učitajte broj Petrovih poteza P , $0 \leq P \leq 1000$. U četvrtom retku učitajte P cijelih brojeva odvojenih razmakom, odnosno zarezom. Svaki od tih brojeva predstavlja jedan Petrov potez K , $1 \leq K \leq 1000$ (koji znači da se uklanja K -ta kutija odozdo, vidite primjer). Potezi su zadani onim redom kojim su odigrani.

Izlazni podaci

Na ekran ispišite samo broj kutija koje su preostale na ekranu.

Primjeri

ulaz:

3
5
4
1
1
2

izlaz:

8

ulaz:

3
5
4
8
2
4
5

izlaz:

13