

MRAV

Mrav i slon bacaju kocku, tko će dobit' veći broj. Mrav baca malu kocku, a slon, naravno, veliku. Mrav ima problem što je slonova kocka veća od njega, pa on ne vidi koji je broj pao. Kako je u igri velika lova, igrači nemaju povjerenja jedni u druge, pa je mrav odlučio sam smisliti sistem kako će saznati koji je broj pao na slonovoj kocki.

Primjetio je da, ako obiđe kocku **u smjeru kazaljke na satu** i zapiše koje je brojeve **redom** uočavao na stranama kocke, može bez greške zaključiti koji je broj pao.

Pomozite mravu i napišite program koji će, na temelju brojeva koje je mrav zapisao, reći koji je broj pao na slonovoj kocki.

Kocka koju slon baca, kao i svaka druga kocka, ima na svakoj stranici različite brojeve od 1 do 6, posložene tako da zbroj dvije **suprotne** stranice iznosi 7 (1 i 6, 2 i 5, te 3 i 4 su na suprotnim stranama). Brojevi su još posloženi tako da je broj 2 **lijevo** broju 3, kada je broj 1 **gore**.

Ulazni podaci

Sa tipkovnice treba učitati četiri cijela broja. To su brojevi koje je mrav zapisao u svom obilasku slonove kocke u smjeru kazaljke na satu.

Izlazni podaci

Na ekran treba ispisati samo broj koji je pao na slonovoj kocki.

Primjeri test podataka

ulaz	ulaz	ulaz	ulaz
4 5 3 2	3 2 4 5	3 5 4 2	3 6 4 1
izlaz	izlaz	izlaz	izlaz
1	1	6	2