

新斯诺克  
(snooker.cpp/c)

时间限制: 1s

内存限制: 64MB

【问题描述】

斯诺克又称英式台球，是一种流行的台球运动。在球桌上，台面四角以及两长边中心位置各有一个球洞，使用的球分别为 1 个白球，15 个红球和 6 个彩球（黄、绿、棕、蓝、粉红、黑）共 22 个球。击球顺序为一个红球、一个彩球直到红球全部落袋，然后以黄、绿、棕、蓝、粉红、黑的顺序逐个击球，最后以得分高者为胜。斯诺克的魅力还在于可以打防守球，可以制造一些障碍球使对方无法击打目标球而被扣分。正是因为这样，斯诺克是一项充满神奇的运动。

现在考虑这样一种新斯诺克，设母球（母球即是白球，用于击打其他球）的标号为  $M$ ，台面上有  $N$  个红球排成一排，每一个红球都有一个标号，他们的标号代表了他们的分数。

现在用母球击打这些红球，一杆击打，如果母球接触到红球，就称为“K 到红球”。我们假设，一次可以击打任意多相邻连续的红球，也可以只击打一个球。并且红球既不会落袋，也不会相互发生碰撞，而只是停留在原处。每次击打时候，要想“K 到红球”，至少要击打一个红球，如果想一次击打多个红球，那么击打的红球必须是依次连续排列的。如果一次“K 到红球”所有红球的标号之和的平均数大于母球的标号  $M$ ，就获得了一个“连击”。

现在请你计算总共能有多少种“连击”方案。

注意：如果当前有标号为 1、2、3 的三种红球，母球标号为 0，有如下 6 种获得“连击”方案：

( 1 )、( 2 )、( 3 )、( 1, 2 )、( 2, 3 )、( 1, 2, 3 )

【输入格式】

输入文件 snooker.in 共有两行，第一行是  $N, M$  ( $N \leq 100000, M \leq 10000$ )， $N$  表示台面上一共有  $N$  个红球， $M$  表示母球的标号。

第二行是  $N$  个正整数，依次表示台面上  $N$  个红球的标号，所有标号均不超过 10000。

【输出格式】

输出文件 snooker.out 只有一个数，为“连击”的方案总数。

【样例输入】(snooker.in)

```
4 3
3 7 2 4
```

【样例输出】(snooker.out)

```
7
```