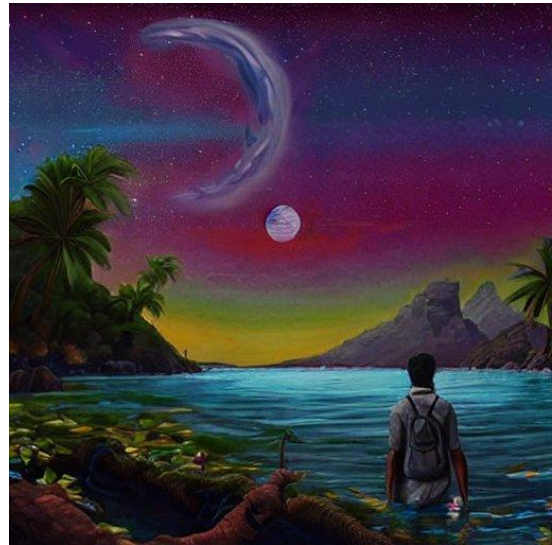


Pulando até o tesouro!

Autor: José Roberto Cardoso

Um explorador está em uma emocionante busca por um tesouro escondido em uma ilha misteriosa. Para chegar até o local exato do tesouro, ele precisa atravessar uma série de obstáculos ao longo do caminho. O explorador decidiu que a melhor forma de superar esses obstáculos é criando um mapa. O mapa será representado por um vetor de números inteiros, onde cada elemento representa a altura de um obstáculo no caminho. O explorador precisa escrever um programa que determine a quantidade de obstáculos que ele conseguirá pular, considerando que ele tem uma habilidade máxima de salto.



Escreva um programa que recebe como entrada um vetor de alturas dos obstáculos e a habilidade máxima de salto do explorador, retorne a quantidade máxima de obstáculos que ele conseguirá pular. Ressaltando que obstáculos com altura maior do que a habilidade máxima de salto do explorador não serão ultrapassados e nem mesmo os demais a partir dali.

Entrada

A entrada contém na primeira linha um inteiro “N” ($1 \leq N \leq 100$), representando o número de obstáculos no caminho do explorador. Na próxima linha serão dados “N” inteiros “A” ($1 \leq A \leq 10$), representando as alturas dos “N” obstáculos. Por fim, na última linha teremos um inteiro “S” ($1 \leq S \leq 15$), representando a altura máxima do salto do explorador.

Saída

Imprima na primeira linha a quantidade de obstáculos que o explorador conseguirá pular durante a sua aventura na ilha misteriosa. Na segunda linha imprima “1” se o explorador venceu todos os obstáculos, e “0” (zero), caso contrário.

Entrada	Saída
8 2 3 1 2 4 2 1 3 3	4 0
4 4 2 1 2 4	4 1