

## Problema: caixeta

caixeta.c

caixeta.cpp

caixeta.java

No jogo de caixeta, um dos objetivos parciais é formar uma trinca, ou seja, três cartas do mesmo valor. Assim, quando o jogador está segurando em sua mão N cartas, deve haver pelo menos três cartas de valor X para se formar uma trinca. Você deve criar um programa para dizer quantas cartas de valor X há em uma mão com N cartas.

Entrada:

A entrada consiste em um número inteiro N representando a quantidade de cartas, seguida pelo valor das N cartas, seguidas pelo valor X.

Saída:

A saída contém um número inteiro representando quantas cartas de valor X havia na mão do jogador.

Exemplo:

Entrada	Saída
9 8 8 10 2 3 2 2 4 2 2	4