



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ABC**  
**CENTRO DE MATEMÁTICA, COMPUTAÇÃO E COGNIÇÃO**  
Prof. Monael Pinheiro Ribeiro

## **SEMPRE FALTA UMA PEÇA!**

Peca.[ c | cpp | java | cs | py ]

Seu irmãozinho gosta muito de quebra-cabeças, mas toda vez que ele ganha um novo jogo, sempre falta uma peça!

Como as vezes são milhares de peças para descobrir qual é a faltante, ele pediu para você fazer um programa de computador que sabendo que o jogo tem **N** peças numeradas de 1 até **N** e com uma lista das **N-1** peças que ele tem, descubra exatamente qual a peça está faltando.

### **Entrada**

A entrada contém um único conjunto de testes contendo 2 linhas.

A primeira linha contém um inteiro **N** ( $2 \leq N \leq 1000$ ) representando a quantidade de peças do jogo de quebra-cabeça.

A segunda linha contém **N - 1** números inteiros que pertencem ao intervalo entre 1 a **N** sem repetições representando as peças de quebra-cabeça que seu irmãozinho possui.

### **Saída**

Seu programa deve imprimir uma única linha, contendo o número da peça que está faltando no quebra-cabeça do seu irmãozinho. Após a impressão do número salte uma linha.

## Exemplos

Entrada	Saída
3 3 1	2

Entrada	Saída
5 1 2 3 5	4

Entrada	Saída
4 2 4 3	1