

Siapa Yang Jaga?

Ucok sedang bermain petak umpet dengan teman-temannya, dan pada umumnya cara untuk menentukan siapa yang jaga adalah menggunakan sistem gunting-kertas-batu atau hompimpa atau ompiang (sama saja). Namun karena adanya probabilitas seri di kedua sistem tersebut, maka Ucok merasa cara tersebut sangat tidak efisien dan memakan banyak waktu. Oleh karena itu Ucok menemukan sistem baru dimana akan dikumpulkan angka-angka berpasangan (2 pasang tiap angka) dan akan ada 1 angka yang tidak berpasangan dan yang mendapatkan angka tersebut lah yang akan jaga di giliran tersebut.

Pada persoalan ini, akan ada kumpulan angka yang dimasukkan kedalam sebuah kantong, dan diantaranya akan ada 1 angka tidak berpasangan, cobalah untuk menentukan angka tersebut dengan membuat sebuah program yang mumpuni.

Untuk nilai N yang merupakan jumlah angka yang dimasukkan ke kantong akan berjumlah ganjil.

Input Format

- N (Integer) : menentukan banyaknya angka di array
- X (Integer) : X angka sebanyak N yang merupakan angka-angka yang dimasukkan ke kantong

Constraints

- $3 \leq N \leq 99$
- $1 \leq X \leq 10^{12}$

Output Format

1 Buah angka integer yang merepresentasikan angka yang jaga di giliran tersebut

Sample Input 0

```
3
1 2 1
```

Sample Output 0

```
2
```

Explanation 0

pada kasus ini terdapat 2 angka 2 angka yang berpasangan yaitu angka 1, dan 1 angka yang sendiri yaitu angka 2

Sample Input 1

```
5
7777777 1000000000 10000000000000 10000000000 10000000000000
```

Sample Output 1

7777777

Explanation 1

pada kasus ini, angka yang sendiri adalah 7777777