

# Em Busca da Esmeralda

Sonic perdeu uma das Esmeraldas do Chaos!! Se essa jóia cair nas mãos do Dr. Eggman ninguém sabe do que ele seria capaz. Sonic sabe que a esmeralda está dentro de uma caixa que tem um determinado número. Sua tarefa é, dada uma sequência de caixas e o número da Esmeralda do Chaos, determinar se Sonic pode recuperar a Esmeralda.



## Entrada

A entrada possui três linhas. A primeira linha contém um inteiro **'N'** ( $1 \leq N \leq 1000$ ), representando o número de caixas onde pode estar a Esmeralda do Chaos. A segunda linha contém uma sequência de **'N'** inteiros  $n_1, n_2, \dots, n_n$  representando os números das esmeraldas que estão nas caixas, sendo  $1 \leq n_i \leq 1000$ . Por fim, na terceira linha será dado um inteiro **'C'** ( $1 \leq C \leq 1000$ ) que é o número da Esmeralda do Chaos.

## Saída

A saída consiste em uma única linha contendo um número inteiro: O número da Esmeralda do Chaos, caso ela se encontre na sequência de caixas dada, ou -1 caso contrário.

Entrada	Saída
8 1 2 4 3 5 6 7 8 4	4
10 12 1 4 7 9 8 1 2 3 90 6	-1