

Caçando Pokémons



Ash e seus amigos estão em uma aventura em busca de novos pokémons. Além disso, decidiram ver ao final da busca quem conseguiu mais pokémons de um certo tipo. Sua tarefa é criar um programa que **diga quantos pokémons de um certo tipo Ash pegou**. Para isso será dada uma matriz representando a área onde ele está. Para cada posição (x ; y) da matriz, **se o valor for 0 (zero), significa que não tem nenhum pokémon naquela posição e se o valor for um número 'T', diferente de zero, significa que tem um pokémon do tipo 'T' naquela posição** que pode ser pego por Ash.

Entrada

Na primeira linha serão dados dois inteiros '**N**' e '**M**' ($1 \leq N, M \leq 100$) que diz a quantidade de linhas e colunas da matriz, respectivamente. As próximas '**N**' linhas terão '**M**' inteiros '**T**' ($0 \leq T \leq 100$) em cada, representando o tipo do pokémon ou se não há pokémon. Por fim, na última linha, será dado um inteiro '**P**' ($1 \leq P \leq 100$), representando o tipo do pokémon a ser pego por Ash.

Saída

A saída consiste em 1 linha contendo a frase "**Ash pegou 'Q' pokemon**" onde '**Q**' deve ser a quantidade de pokémons do tipo '**P**' pegos por Ash, podendo ser inclusive 0 (zero).

Entrada	Saída
4 4 0 1 0 0 2 0 2 0 0 1 0 0 0 0 0 2 2	Ash pegou 3 pokemon
5 10 0 1 0 0 0 3 0 0 0 0 0 2 0 0 0 1 0 0 0 2 0 3 0 0 0 0 2 0 0 0 8 0 1 0 0 3 0 8 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1	Ash pegou 4 pokemon