Osveta

Autor: Filip Pavetić Vremensko ograničenje: 1 s Broj bodova: 20 Memorijsko ograničenje: 20 MB

Malom Bobi je pobjegla lopta u dvorište gospodina Grumpića. Gospodin Grumpić odlučio je zaplijeniti loptu. Bobo je sada ljut i traži osvetu!

Gospodin Grumpić je kupio novo stolno računalo i dane provodi igrajući sljedeću igru: u memoriju računala zapiše niz od n brojeva i zatim m puta ispituje računalo koliko brojeva ima takvih da su manji ili jednaki x.

Bobo je odlučio omesti gospodina Grumpića u njegovoj igri. Nakon što gospodin Grumpić unese niz od n brojeva i počne zadavati upite, Bobo će pomoću svoje jake bežićne tipkovnice na Grumpićevo računalo slati p instrukcija za:

- a) dodavanje broja a u memoriju
- b) brisanje k-tog broja po redu. K-ti broj po redu je onaj broj koji se u sortiranom nizu nalazi na k-toj poziciji.

Ulazni podaci

U prvom retku ulaza nalaze se cijeli nenegativni brojevi n, m i p (n,m,p <= 100000) odvojeni razmakom. Sljedećih n redaka čine brojevi koje je gospodin Grumpić unio u memoriju računala. Nakon toga slijedi m+p redaka u kojima su opisani događaji:

- "DODAJ a" ($0 \le a \le 1000000$) u memoriju se dodaje broj a
- "BRISI k" (k će biti manji ili jednak broju elemenata u memoriji računala u trenutku kada se zadaje ova naredba) - iz memorije se briše k-ti broj po veličini. K-ti broj po veličini je onaj broj koji se u sortiranom nizu nalazi na ktoj poziciji.
- "KOLIKO x" upit kojeg postavlja gospodin Grumpić: koliko u memoriji postoji brojeva koji su manji ili jednaki x

Izlazni podaci

Izlaz se sastoji od m linija u kojima trebaju biti zapisani odgovori na upite gospodina Grumpića.

Test primjeri

ULAZ:	ULAZ:	ULAZ:
3 3 0	3 4 2	0 2 6
1	1	DODAJ 5
2	2	DODAJ 6
3	3	DODAJ 1
KOLIKO 1	KOLIKO 3	DODAJ 0
KOLIKO 2	DODAJ 2	KOLIKO 3
KOLIKO 3	KOLIKO 3	DODAJ 2
	KOLIKO 2	BRISI 4
	BRISI 3	KOLIKO 3
	KOLIKO 3	
IZLAZ:	IZLAZ:	IZLAZ:
1	3	2
2	4	3
3	3	
	3	