

PROBLEMA ACCESO A ESCENARIOS

Están terminando de desarrollar un nuevo juego llamado Light Souls, y los desarrolladores quieren que sea un mundo continuo, para que no haya tiempos de carga entre cada escenario. Para ello, necesitan que todos los escenarios estén conectados directamente entre sí, pero tienen un problema: los diseñadores de escenarios ya han terminado su trabajo y ahora tienen que hacer la selección de aquellos que cumplan la condición de que desde un escenario puedes acceder a todos los demás.

Para ello, han numerado todos los escenarios con enteros del 0 al n , siendo n el número máximo de escenarios disponibles. Nuestro objetivo es indicar el número de islas que existen entre los escenarios, siendo una isla un conjunto de escenarios que están conectados solamente entre sí, sin ninguna conexión al exterior. Los desarrolladores nos han pedido que implementemos un algoritmo eficiente para poder identificar cuántas islas existen en un conjunto de escenarios dado.

Entrada

La primera línea contiene dos enteros N y M que indican el número de escenarios disponibles y el número de conexiones entre ellos, respectivamente. Las siguientes M líneas contienen dos enteros v_1 y v_2 que indican que existe una conexión entre los escenarios v_1 y v_2 .

Salida

Se debe imprimir un único número entero que indique el número de islas que existen para el conjunto de escenarios.

| Entrada ejemplo | Salida ejemplo |
|---|----------------|
| 6 6 0 1 0 2 1 2 3 4 3 5 4 5 | 2 |

Límites

- $0 \leq N \leq 100000$
- $0 \leq v_1, v_2 < N$