

Pratique

Submeta sua solução

Arquivo:

Escolher arquivo

Nenhum arquivo escolhido

Linguagem:

Selecione

▼

Submete

Nome do arquivo: *figurinhas.x*, onde *x* deve ser *c*, *cpp*, *java*, *js* ou *py*

Figurinhas da copa

Em ano de Copa do Mundo de Futebol, o álbum de figurinhas oficial é sempre um grande sucesso entre crianças e também entre adultos. Para quem não conhece, o álbum contém espaços numerados de 1 a N para colar as figurinhas; cada figurinha, também numerada de 1 a N, é uma pequena foto de um jogador de uma das seleções que jogará a Copa do Mundo. O objetivo é colar todas as figurinhas nos respectivos espaços no álbum, de modo a *completar* o álbum (ou seja, não deixar nenhum espaço sem a correspondente figurinha).

Algumas figurinhas são *carimbadas* (efetivamente têm um carimbo impresso sobre a fotografia do jogador) e são mais raras, mais difíceis de conseguir.

As figurinhas são vendidas em envelopes fechados, de forma que o comprador não sabe quais figurinhas está comprando, e pode ocorrer de comprar uma figurinha que ele já tenha colado no álbum.

Para ajudar os usuários, a empresa responsável pela venda do álbum e das figurinhas quer criar um aplicativo que permita gerenciar facilmente as figurinhas que faltam para completar o álbum.

Dados o número total de espaços e figurinhas do álbum (N), a lista das figurinhas carimbadas e uma lista das figurinhas já compradas (que pode conter figurinhas repetidas), sua tarefa é determinar quantas *figurinhas carimbadas* faltam para completar o álbum.

Entrada

A primeira linha contém três números inteiros N, C e M indicando respectivamente o número de figurinhas (e espaços) do álbum, o número de figurinhas carimbadas do álbum e o número de figurinhas já compradas. A segunda linha contém C números inteiros distintos X_i indicando as figurinhas carimbadas do álbum. A terceira linha contém M números inteiros Y_i indicando as figurinhas já compradas.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um inteiro, o número de *figurinhas carimbadas* que faltam para completar o álbum.

Restrições

- $1 \leq N \leq 100$
- $1 \leq C \leq N/2$
- $1 \leq M \leq 300$
- $1 \leq X_i, Y_i \leq N$

Exemplos

Entrada	Saída
10 2 5 4 7 7 1 2 8 3	1

Entrada	Saída
10 2 6 4 7 7 1 8 4 9 3	0

Entrada	Saída
8 4 10 2 4 6 8 3 1 1 5 3 1 7 7 1 1	4

Sobre a OBI

[Apresentação](#)

[Regulamento](#)

[Datas importantes](#)

[Comissão Nacional](#)

[Anos anteriores](#)

[Competições Internacionais](#)

[Certificados](#)

[Serviços](#)

[Apoios](#)

Prepare-se

[Estude](#)

[Pratique](#)

[Saci](#)

[Aplicativos](#)

[Ementas](#)

Fale conosco

Contato

Siga-nos nas redes sociais

Ajude a divulgar

Arte, Cartaz e Logo