

AVATAR: HABILIDADES DOS DOBRADORES

Autora: Luana Teixeira

Em "Avatar: A Lenda de Aang", os personagens (dobradores) possuem habilidades diferentes para controlar os elementos: água, terra, fogo e ar. Escreva um programa que receba como entrada as habilidades e os identificadores de "N" dobradores. Em seguida, o programa deve exibir os identificadores dos dobradores de um determinado elemento escolhido por Aang.



Entrada

A entrada é composta primeiramente por um inteiro "N" ($1 \leq N \leq 100$), representando o número de dobradores. Na próxima linha serão dados "N" inteiros "E" ($1 \leq E \leq 4$), representando a habilidade de cada dobrador com relação a um dos elementos, sendo 1 representando um dobrador da água, 2 da terra, 3 do fogo e 4 do ar. Na próxima linha serão dados "N" inteiros "X" ($1 \leq X \leq N$), representando os identificadores dos "N" dobradores, que são **identificadores únicos**. Por fim, na última linha será dado um inteiro "Y" ($1 \leq Y \leq 4$), que representa o elemento escolhido por Aang, sendo 1 para água, 2 para terra, 3 para fogo e 4 para ar.

Saída

A saída é composta pelos identificadores dos dobradores do elemento escolhido por Aang, na ordem dada na leitura, todos em uma única linha, separados por espaço. Caso não haja dobradores do elemento escolhido, imprima a frase "**Nenhum**".

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