

Popis myšlienky: Myšlienkou algoritmu je zoradiť 2 vstupné polia a následne iterovať cez prvé pole, pričom vyhľadávať prvé číslo, ktoré sa v prvom poli nenachádza.

Popis dátových štruktúr: Počas výpočtu si musíme pametať obidva vstupné polia, pretože aj keď v skutočnosti potrebujeme len druhé pole (vcelku) a len vyhľadávaný prvok z prvého poľa, druhé pole je na vstupe až druhé, takže musíme zapísať aj prvé. Vhodná dátová štruktúra je *multiset* (z knižnice STL), pretože automaticky zoraďuje prvky načítané do poľa, čo nám umožňuje použiť efektívnejšie **binárne vyhľadávanie** a zároveň povoľuje opakujúce sa prvky.

Popis algoritmu: Cez `std::multimap` iterujeme pomocou `multimap` iterátora ktorý nadobúda hodnotu od 1 po `n`. S každou iteráciou sa pokúsime nájsť prvok `*it` (objekt na ktorý iterátor ukazuje) pomocou členskej funkcie `multimap::find`, ktorá používa binárne vyhľadávanie. V prípade, že hľadaný prvok nenájde. Navráti poslednú hodnotu v prehľadávanom poli. Ak nastane táto situácia, vyhľadávaný prvok vypíšeme a program ukončíme.

Časová zložitosť: $O(n \cdot \log(n))$ v závislosti od počtu prvkov na vstupe.

Pamäťová zložitosť: $O(n)$ v závislosti od počtu prvkov na vstupe.