

# Treino CS:GO



Thiago decidiu treinar em um mapa do jogo de CS:GO. Neste mapa, o objetivo é estourar balões para obter pontos. Cada cor de balão tem uma pontuação aleatória única durante o treino, ou seja, os balões verdes podem ter a pontuação 2, os azuis 4. Porém, uma cor aleatória retira pontos ao invés de acumular. Como Thiago não sabe a cor a princípio, ele deseja saber qual foi sua pontuação ao final do treino.

## Entrada

A entrada possui três linhas. A primeira linha contém um inteiro '**N**' ( $1 \leq N \leq 1000$ ), representando o número de balões que Thiago estourou. A segunda linha contém uma sequência de '**N**' inteiros '**P**' ( $1 \leq P \leq 100$ ), representando a pontuação de cada balão estourado. Na última linha será dado um inteiro '**C**' ( $1 \leq C \leq 100$ ), que representa a cor (pontuação) do balão que retira pontos, ou seja, a pontuação a ser retirada toda vez que um balão daquela cor for estourado. Lembre-se que os balões de uma mesma cor tem sempre a mesma pontuação.

## Saída

A saída consiste em uma única linha contendo a pontuação final.

Entrada	Saída
4 1 3 2 4 2	6
6 1 1 3 1 3 4 3	1
5 1 1 2 2 1 2	-1