

## ALBUM DA COPA 2

AlbumDaCopa2.[ c | cpp | java | cs ]



Em ano de Copa do Mundo de Futebol, o álbum de figurinhas oficial é sempre um grande sucesso entre crianças e adultos. Para quem não conhece, o álbum contém espaços numerados de 1 a  $N$  para colar as figurinhas; cada figurinha, também é numerada de 1 a  $N$ , e trata-se de 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). As figurinhas são vendidas em envelopes fechados, de forma que o comprador não sabe quais figurinhas está comprando, e pode ocorrer de comprar figurinhas 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 a quantidade total de espaços e figurinhas do álbum ( $N$ ) e uma lista das figurinhas já compradas (que pode conter figurinhas repetidas), sua tarefa é determinar quantas figurinhas faltam para completar o álbum.

## Entrada

A primeira linha contém um número inteiro **N** indicando a quantidade de figurinhas (espaços) do álbum.

Na segunda linha há um número inteiro **M** representando a quantidade de figurinhas compradas.

A seguir haverá uma sucessão de **M** linhas contendo em cada uma delas um número inteiro **X**, representando as figurinhas compradas.

### Restrições:

- $1 \leq N \leq 100$
- $1 \leq M \leq 300$
- $1 \leq X \leq N$

## Saída

Seu programa deve produzir uma única linha contendo um inteiro representando a quantidade de figurinhas que faltam para completar o álbum. Após a impressão do número, salte uma linha.

## Exemplos

Entrada	Saída	Entrada	Saída
10 3 5 8 3	7	5 6 3 3 2 3 3 3	3
3 4 2 1 3 3	0		