

Açúcar, tempero, e tudo que há de bom. Esses foram os ingredientes escolhidos pelo professor P. L. Utônio para criar a sobremesa perfeita, porém ele acidentalmente adicionou um quarto ingrediente: o Elemento X! Diferentemente de um famoso desenho animado, a adição do Elemento X não deu certo, e a sobremesa ficou completamente sem gosto. Como bons viajantes do tempo que somos, nossa tarefa é impedir essa catástrofe culinária.



A organização do laboratório do professor é incrivelmente eficiente e simples: os recipientes de cada um dos quatro ingredientes é anotado com a distância entre ele e o recipiente do Elemento X. Ao chegarmos do futuro, porém, descobrimos o motivo do acidente: o pote do Elemento X está com defeito, e mostra um valor maior que zero, o que não faz o menor sentido! Nossa tarefa é identificar qual o recipiente danificado e informar o professor antes que um desastre culinário ocorra!

Entrada

A entrada é composta de uma única linha contendo quatro inteiros A, B, C, D , cada um representando a distância do respectivo pote para o recipiente do Elemento X.

Saída

A saída deve conter um único inteiro I , que representa o índice do pote que contém o elemento X .

Restrições

- $1 \leq A, B, C, D \leq 10^5$

Exemplos

Sample input 1	Sample output 1
1 1 2 3	1