

Pô, que mão

Programação nível 2 - Fase 2 - 2016

Adhoc - Fácil

Um novo jogo se tornou popular entre jovens de todas as idades recentemente: o “Pô, que mão”. Trata-se de um jogo onde uma mão captura criaturas raras e depois as força a lutarem umas contra as outras. Uma verdadeira barbárie.

Ainda assim, o jogo se tornou bastante popular. As criaturas são chamadas de “pô-que-mãos”. No jogo, você pode dar doces para as pô-que-mãos, para que elas fiquem mais fortes e evoluam. Como há poucos doces, nem sempre é possível evoluir todas as pô-que-mãos que um jogador possui.

Um jogador tem exatamente 3 pô-que-mãos. Cada um deles necessita de uma quantidade de doces para evoluir. Conhecendo-se a quantidade de doces disponíveis, escreva um programa para determinar qual o maior número de pô-que-mãos que podem evoluir.

Entrada

A entrada é composta por quatro linhas, cada uma contendo um inteiro. A primeira linha contém N , o número de doces disponíveis. A segunda linha contém X , o número de doces necessários para a primeira pô-que-mão evoluir. A próxima linha contém Y , o número de doces necessários para a segunda pô-que-mão evoluir. A última linha contém Z , o número de doces necessários para a terceira pô-que-mão evoluir.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um inteiro, o maior número possível de pô-que-mãos que podem evoluir.

Restrições

- $0 \leq N \leq 1000$
- $1 \leq X \leq 1000$
- $1 \leq Y \leq 1000$
- $1 \leq Z \leq 1000$

Exemplos

Entrada 300 220 100 190	Saída 2
Entrada 1000 100 200 300	Saída 3