Mohó algoritmusok ***

Gladiátorok

Caesar gladiátorviadalt rendez, melyen a szenátorok gladiátorai küzdhetnek meg az ő egyik saját gladiátorával. Mindegyik szenátor pontosan egy gladiátort indít a viadalon. A résztvevő gladiátoroknak ismert az *ereje*, ami egy pozitív egész számmal jellemezhető. Ha egy gladiátor legyőz egy másikat, akkor megnövekszik az ereje.

A viadal lebonyolítása a következő: a harcosok életre-halálra küzdenek. Minden mérkőzésen Caesar gladiátora csap össze valamelyik szenátor gladiátorával, akit Caesar jelöl ki ellenfélnek. A mérkőzést az nyeri, akinek nagyobb az ereje a másikénál, vagy, ha egyenlő erővel bírnak, akkor Caesar gladiátora győz. A viadal akkor ér véget, ha valaki legyőzi Caesar gladiátorát, vagy ő mindenki mást legyőz.

Összesen N szenátor van és az i. szenátor által indított gladiátor a i erővel rendelkezik. Ha Caesar gladiátora legyőzi őt, akkor b i-vel növekszik az ereje.

Caesarnak Q gladiátora van, melyek közül a j. ereje kezdetben c_j. Caesar szeret nyerni: azon gondolkozik, hogy ha a j. gladiátorát indítja, és a legkedvezőbb módon választja ki az ellenfelek sorrendjét, akkor a gladiátora legfeljebb hány ellenséges harcost fog tudni legyőzni.

Írj programot, ami Caesar mindegyik gladiátorához meghatározza, hogy az legfeljebb hány másik gladiátort tudna legyőzni!

Bemenet

A standard bemenet első sorában a szenátorok száma ($1 \le N \le 100000$) és Caesar gladiátorainak száma van ($1 \le Q \le 100000$). A következő N sorban soronként a szenátorok gladiátorainak kezdeti ereje ($1 \le a_i \le 10^9$) és a legyőzésükkel szerezhető erő mennyisége ($1 \le b_i \le 10^9$) található. Az utolsó sorban Caesar gladiátorainak kezdeti erőértékei ($1 \le c_j \le 10^9$) találhatók.

Kimenet

A standard kimenetre összesen Q számot kell kiírni, a j. a Caesar j. gladiátora által legyőzhető harcosok száma!

Példa

Bemenet Kimenet
3 3 2 0 3

15 2

6 3

5 4

5 1 10

Korlátok

Időlimit: 0.8 mp.

Memórialimit: 64 MB

Pontozás

A pontszám 40%-a szerezhető olyan tesztekre, ahol N, Q ≤3000.