

Você está desenvolvendo um jogo da forca para a sua empresa. No jogo da forca, o usuário tem que descobrir qual é a palavra que está "escondida" escolhendo letras que ele acredita que está contida nessa palavra.

Seu papel como desenvolvedor(a) é fazer a parte do código que, ao receber a letra palpite do usuário e a palavra escondida, retornará a quantidade de acertos obtidos pelo usuário nesse palpite.

Input Format

A entrada será sempre duas strings: o palpite feito pelo jogador e a palavra a ser descoberta.

Output Format

A saída sempre será a quantidade de acertos do palpite.

Sample Input 0

```
a abelha
```

Sample Output 0

```
2
```

Explanation 0

A quantidade de vezes que o palpite **a** do jogador aparece na palavra **abelha** é 2.