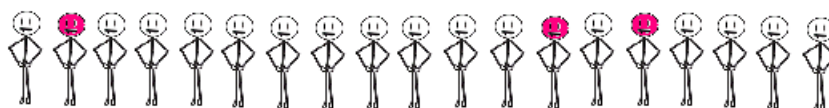
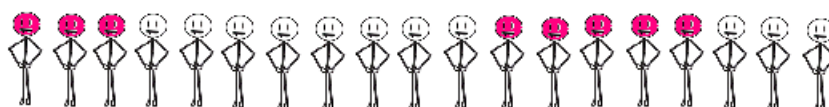


Hiệu ứng Game

Trong lớp của Bánh hầu hết các bạn đều mê Game, thông thường việc chơi một game mới thường được xuất phát từ một vài người và thường xảy ra sau buổi xếp hàng buổi sáng thứ hai. Trong một hàng dài nếu người thứ i thích chơi game thì sáng hôm sau hai người kế cận (người thứ $i-1$ và $i+1$) sẽ cũng thích game đó. Và quy tắc đó sẽ lặp lại cho ngày kế tiếp. Lớp Bánh có n bạn ($4 \leq n \leq 200$) và có 3 nhân vật hay đề xuất ra Game mới trong đó có Bánh (mặt đỏ). Thứ tự của ba bạn trong hàng là $(m_1, m_2, m_3, 1 \leq m_i \leq n)$.



Trạng thái đầu tiên, có 3 anh mặt đỏ là người khởi xướng Game



Sau ngày thứ nhất, anh nào mặt đỏ là đã chơi Game



Sau ngày thứ hai, số còn lại chưa đỏ mặt là 8

Nhiệm vụ:

Viết chương trình giúp Bánh đếm xem trong d ngày ($1 \leq d \leq 30$) trong lớp sẽ có bao nhiêu người chưa chơi game sau ngày phát hành game đầu tiên.

Dữ liệu vào:

- Dòng đầu tiên chứa T là số lượng câu hỏi ($1 \leq T \leq 10$).
- T dòng kế tiếp chứa các số gồm: n, m_1, m_2, m_3, d là số bạn trong lớp, tiếp theo là vị trí của ba bạn đầu trò, cuối cùng là số ngày.

Dữ liệu ra:

- In ra kết quả tương ứng với các testcase.

Các ví dụ:

Dữ liệu vào:	Dữ liệu ra:
1 19 2 13 15 2	8

Ràng buộc:

Time limit: 1 s.