[Set & Map]. Bài 4. Truy vấn trên mảng

Giới hạn thời gian: 1.0s Giới hạn bộ nhớ: 256M

Cho dãy số A[] gồm có N phần tử, có 3 thao tác như sau :

Thao tác 1: Thêm 1 phần tử **X** vào mảng.

Thao tác 2: Xóa 1 phần tử X khỏi mảng. Trong trường hợp phần tử **X** không xuất hiện trong mảng, sẽ không thực hiện xóa, **nếu trong mảng có nhiều phần tử X thì chỉ xóa đi 1 phần tử X trong mảng**.

Thao tác 3: Truy vấn xem phần tử **X** có xuất hiện trong mảng hay không?

Ban đầu mảng **A[]** có **N** phần tử, với các truy vấn phần tử **X** trong mảng, in ra **YES** nếu **X** xuất hiện trong mảng, ngược lại in ra **NO**.

Đầu vào

- Dòng đầu tiên là số nguyên N.
- Dòng thứ 2 gồm N số nguyên A[i].
- Dòng thứ 3 là số lượng thao tác Q.
- **Q** dòng tiếp theo mỗi dòng là thông tin của một thao tác, gồm 2 số, số đầu tiên là loại thao tác, số tiếp theo là phần tử **X** trong thao tác.

Giới hạn

 $1 \le N \le 10^4$

 $0 \le A[i], X \le 10^9$

 $1 \le Q \le 1000$

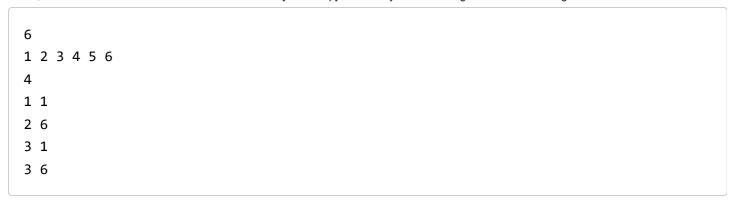
 $0 \le X \le 10^9$

Đầu ra

Đối với mỗi thao tác loại 3, in ra YES nếu X xuất hiện trong mảng, ngược lại in ra NO.

Ví dụ:

Input 01



Output 01

YES NO

Giải thích: Ban đầu mảng có 6 phần tử 1, 2, 3, 4, 5, 6. Sau thao tác đầu tiên mảng có thêm 1 phần tử 1 và trở thành mảng (1, 1, 2, 3, 4, 5, 6). Sau thao tác thứ 2, mảng xóa đi 1 phần tử 6 và trở thành mảng (1, 1, 2, 3, 4, 5). Thao tác thứ 3 truy vấn phần tử 1, câu trả lời là YES vì 1 xuất hiện trong mảng. Thao tác thứ 4 truy vấn phần tử 6, câu trả lời là NO vì 6 không xuất hiện trong mảng.