

Problema I

Ímpar ou Par

Nome base: impar

Tempo limite: 1s

Existem várias versões do Ímpar ou par, um jogo disputado para decidir assuntos aleatórios, como “Quem codificará este problema?”. Em uma das versões, para dois jogadores, o jogo começa com cada jogador dizendo sua escolha. Em seguida, eles contam até três (alguns preferem dizer “já”). No três, os dois jogadores mostram apenas uma das mãos informando o número de dedos (de zero a cinco). Se a soma dos dedos der um número ímpar, a pessoa que cantou ímpar, ganha, caso contrário, a outra ganha.

João e Maria jogaram vários jogos de ímpar ou par. Em todo jogo João escolheu ímpar e Maria escolheu par. Durante os jogos cada um escreveu em pequenos cartões, quantos dedos mostrou, usando um cartão para cada jogo. Maria usou cartões azuis e João usou cartões vermelhos. O objetivo era conferir o resultado, olhando os cartões. No entanto, no final do dia, João deixou cair os cartões e embora eles pudessem separar por cor, agora eles estão fora de ordem.

Dado o conjunto de números escritos em cartões vermelhos e cartões azuis, você deve escrever um programa para determinar o número mínimo de jogos que certamente Maria ganhou.

ENTRADA

A entrada contém vários casos de teste. A primeira linha de um caso de teste contém um inteiro N representando o número de jogos disputados ($1 \leq N \leq 100$). A segunda linha contém N inteiros X_i indicando o número de dedos mostrados por Maria em cada jogo ($0 \leq X_i \leq 5$, para $1 \leq i \leq N$). A terceira linha contém N inteiros Y_i representando o número de dedos mostrados por João em cada jogo ($0 \leq Y_i \leq 5$, para $1 \leq i \leq N$). O final da entrada é representado por um inteiro $N = 0$.

SAÍDA

Para cada teste, seu programa deverá escrever uma linha, contendo um inteiro indicando o número mínimo de jogos que Maria certamente ganhou.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
3 1 0 4 3 1 2 9 0 2 2 4 2 1 2 0 4 1 2 3 4 5 0 1 2 3 0	0 3