

**Problema 1 – Arme****100 puncte**

În jocul pe care l-a primit cadou de la bunici, Robert are la dispoziție  $n$  tipuri de arme și  $m$  tipuri de ținte. Cunoșcând numărul de focuri care poate fi tras de fiecare tip de armă, precum și numărul de focuri care pot doborâ fiecare tip de țintă, Robert ar vrea să știe câte dintre armele sale se potrivesc cu țintele din joc. O armă se potrivește cu o țintă, dacă numărul de focuri pe care le poate trage arma coincide cu numărul de focuri care pot doborâ ținta.

**Cerință**

Cunoșcând valorile  $n$  și  $m$  reprezentând numărul de tipuri arme, respectiv numărul de tipuri de ținte, precum și numărul de focuri ce poate fi tras de fiecare tip de armă, respectiv numărul de focuri care pot doborâ fiecare tip de țintă, se cere să se determine numărul de arme care se potrivesc cu țintele din joc.

**Date de intrare**Fișierul `arme.in` conține:

```
n                // numărul de arme
a1, a2, ... an // numărul de focuri ce pot fi trase cu fiecare tip de armă
m                // numărul de ținte
b1, b2, ... bm // numărul de focuri ce pot doborâ fiecare tip de țintă
```

**Date de ieșire**Fișierul `arme.out` va conține scris pe o linie, numărul de arme care se potrivesc cu țintele din joc.**Restricții și precizări**

- $1 < n < m < 1000000$
- $1 \leq a_i < 1000000$
- $a_i$  sunt valori distincte
- $1 \leq b_i < 1000000$
- o țintă poate fi doborâtă utilizând o singură armă

**Exemplu**

arme.in	arme.out	Explicații
3 <u>4</u> <u>1</u> 7  7 3 <u>1</u> 9 <u>4</u> 5 3 2	2	Sunt 2 arme care se potrivesc (au aceleași valori) cu țintele lor.

**Timp maxim de execuție/test: 2 secunde****Memorie totală disponibilă 6 MB din care 1 MB pentru stivă****Dimensiunea maximă a sursei 5KB.**