

Auto gra!

Tata Bajtka wymyślił grę, aby umilić czas podczas podróży samochodem. Gra polega na zauważaniu innych pojazdów, ale nie wszystkich – tylko tych wybranej marki. Na początku ustala się, jaka marka będzie punktowana. Kto pierwszy zauważy samochód tej marki, zdobywa punkt. Wygrywa osoba, która zbiera najwięcej punktów podczas podróży.

Po ostatniej podróży tata Bajtka zaczął się zastanawiać, czy na pewno zauważyli wszystkie pojazdy danej marki. Na szczęście samochód, którym podróżują, jest wyposażony w zaawansowane kamery i system rozpoznawania pojazdów. Każde napotkane auto jest automatycznie identyfikowane i zapisywane w logu.

Tata Bajtka chciał policzyć liczbę pojazdów samodzielnie, ale gdzieś koło 2137. samochodu popełnił błąd i nie zamierza zaczynać liczenia od nowa. Dlatego poprosił cię o pomoc.

Aby oszczędzać miejsce w pamięci, komputer zapisuje markę każdego pojazdu jako pojedynczą literę (małą lub wielką).

Wejście:

- W pierwszej linii wejścia znajduje się jedna litera (a-z lub A-Z) – oznaczająca poszukiwaną markę pojazdu.
- W drugiej linii znajduje się liczba całkowita n ($1 \leq n \leq 10^6$) – liczba pojazdów zapisanych w logu.
- W kolejnych n liniach znajduje się jedna litera (a-z lub A-Z) – oznaczająca markę kolejnych zauważonych pojazdów.

Wyjście:

Na standardowe wyjście należy wypisać jedną liczbę – liczbę pojazdów podanej marki zauważonych w logu.

Przykład 1:

Wejście:

S
6
a

S
r
B
y
S

Wyjście:

2

Wyjaśnienie: Szukamy marki S. W logu znajduje się 6 wpisów z czego 2 to marki S dlatego wynik to 2.

Przykład 2:

Wejście:

a
7
f
d
h
j
F
T
Y

Wyjście:

0

Piotr Trembecki