

Để khởi động cho một buổi học căng thẳng, giờ sinh hoạt 15 phút đầu mỗi buổi học của lớp 10 Tin K30 các bạn đã tổ chức trò chơi tạo hứng thú trong học tập. Người đứng ra tổ chức trò chơi là Phan Mạnh Tài, bạn là học sinh giỏi và đam mê Tin học của lớp. Hội thi Tin học trẻ toàn quốc vừa qua Tài cũng mang về cho mình một giải thưởng cá nhân. Trò chơi có tên "Tìm số may mắn" như sau: Đầu tiên Tài sử dụng máy tính sinh ra một dãy A gồm n số nguyên a_1, a_2, \dots, a_n . Sau đó thực hiện Q lần chơi tìm các số may mắn, mỗi lần chơi máy tính sẽ đưa ra số nguyên x . Tài định nghĩa số may mắn là số xuất hiện của x trong dãy A nói trên.

Yêu cầu: Gồm Q lần chơi, mỗi lần chơi là một số nguyên x , bạn hãy tìm số may mắn trong mỗi lần chơi tương ứng.

Dữ liệu: Vào từ file LUCKY.INP

- Dòng 1: Một số nguyên duy nhất n ($1 \leq n \leq 10^5$).
- Dòng 2: dãy số A gồm n số nguyên a_1, a_2, \dots, a_n ($|a_i| \leq 10^9, 0 < i \leq n$).
- Dòng 3: số nguyên dương Q ($Q \leq 10^5$)
- Q dòng tiếp theo, mỗi dòng chứa một số nguyên x ($|x| \leq 10^9$)

Các số trên cùng một dòng ghi cách nhau bởi dấu cách.

Kết quả: Ghi ra file LUCKY.OUT gồm Q dòng, mỗi dòng là một số may mắn với số x tương ứng.

Ràng buộc:

- Có 40% test tương ứng 40% điểm của bài toán thỏa mãn $Q = 1, n \leq 10^3$
- Có 30% test tương ứng 30% điểm của bài toán thỏa mãn $Q \leq 10^3, n \leq 10^3$
- Có 30% test cuối cùng tương ứng 30% điểm của bài không có ràng buộc gì thêm.

Ví dụ:

LUCKY . INP	LUCKY . OUT	Giải thích
6	0	Số 5 xuất hiện 0 lần trong dãy
1 2 2 3 4 6	2	Số 2 xuất hiện 2 lần trong dãy
3	1	Số 1 xuất hiện 1 lần trong dãy.
5		
2		
1		