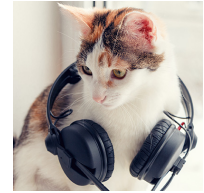




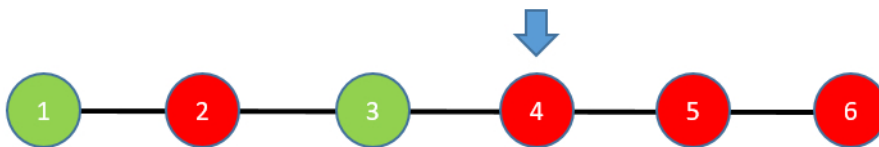
## Wykrywacz myszy



Jak zapewne pamiętacie, miasta w Bitozji ustawione są w jednej linii, wzdłuż głównej drogi wiodącej przez całe państwo. Odległości między sąsiednimi miastami są takie same – możemy przyjąć taką odległość za jednostkę. W jednym z miast mieszka Kotołak, nieustraszony pogromca myszy. Jego działania doprowadziły do drastycznej redukcji populacji gryzoni w Bitozji: w każdym mieście mieszka co najwyżej jedna mysz (!).

Niewątpliwie pomaga mu w tym ZWM, czyli Zminiaturyzowany Wykrywacz Myszy, który – po nastawieniu na odpowiednią odległość (między miastami) – wskazuje łączną ilość myszy w miastach znajdujących się w tej odległości. Dzięki temu Kotołak może w wielu przypadkach określić z pewnością, w których miastach są myszy – i dokąd warto udać się na łowy (Kotołak idzie tylko na pewniaka).

Jak to dokładniej działa? Załóżmy, że mamy 6 miast i Kotołak mieszka w mieście 4. (oznaczonym strzałką). Miasta, w których jest mysz, oznaczone są kolorem czerwonym:



Kotołak jeszcze dokładnie nie wie, gdzie są myszy, ale teraz zaczyna zabawę z ZWM: najpierw nastawia odległość na 0 (w zasięgu ma tylko swoje miasto, czyli 4.). ZWM pokazuje jedną mysz, zatem pierwszy cel już upatrzony. Następnie dystans ustawiony jest na 1, obejmując zasięgiem miasta 3. oraz 5. ZWM pokazuje obecność jednej myszy, ale nie wiadomo w którym z tych dwóch miast. Teraz odległość 2 i urządzenie pokazuje dwie myszy, zatem w obydwu miastach – 2. oraz 6. – mamy myszy. Ustawienie odległości 3 przesunie zasięg na miasto 1., gdzie myszy nie stwierdzono. Również jakikolwiek większy zasięg nie da już pozytywnego rezultatu. Ostatecznie polowanie powinno odbyć się w trzech miastach: 2., 4. oraz 6.

Twoim zadaniem jest napisanie programu, który wczyta „mapę” miast z zaznaczonymi lokalizacjami myszy i obliczy, ile myszy Kotołak jest w stanie namierzyć.

### Dane wejściowe

Pierwszy wiersz danych wejściowych zawiera dwie liczby naturalne:  $n$  oraz  $k$  ( $1 \leq n \leq 10^4$ ,  $1 \leq k \leq n$ ) oznaczające odpowiednio liczbę miast i numer miasta, gdzie mieszka Kotołak.

W kolejnym wierszu zapisane jest  $n$  liczb naturalnych ze zbioru  $\{0, 1\}$ : liczba 1 oznacza obecność myszy w danym mieście.

Liczby w wierszu są oddzielone pojedynczymi odstępami.

## Wynik programu

Program powinien wypisać wiersz tekstu zawierający liczbę znalezionych myszy.

## Przykład

Dla danych wejściowych:

```
6 4
0 1 0 1 1 1
```

prawidłowym wynikiem jest:

3

Jest to właśnie przykład opisany powyżej.

Dla danych wejściowych:

```
5 2
0 0 0 1 1
```

prawidłowym wynikiem jest:

2

Jest to sytuacja odpowiadająca rysunkowi poniżej:



Dla dystansu 2 i 3 brak jest miasta-odpowiednika po lewej stronie, zatem wskazanie ZWM jest w obydwu przypadkach jednoznaczne.