

Level UP!!

(1 วินาที 16 MB)

TiRkAnAhT

เกม OTOM (One Tambon One Monster) เป็นเกมแนว Turn Base RPG ที่คุณ ซึ่งเป็นผู้กล้าประจำตำบล ได้รับเลือกให้เทรน OTOGémon ให้แข็งแกร่งเพื่อนำไปตบอบต. ของตำบลอื่น ๆ เพื่อรวบรวมพระเครื่องประจำตำบลเสริมความแข็งแกร่งทางด้านวิทยายุทธ (ความจริงจะเล่นอีกแบบคือนั่งเก็บ OTOGémon ให้หมดก็ได้ แต่คุณขี้เกียจ เลยไปสายตบชาวบ้านแทน)

หลังจากที่คุณตบอบต. จนหมดทั้งจังหวัดแล้วในที่สุด คุณก็ได้มีโอกาสที่จะทำไฝว์กับเจ้าหน้าที่อบจ. สุดแกร่งทั้งสี่ ซึ่งถูกขนานนามว่าเป็น Epic Four แต่อย่างไรก็ตาม OTOGémon ของคุณนั้นช่างอ่อนด้อยเหลือเกิน ถูก Epic Four ตบยับเลย คุณจึงหาทางที่จะแข็งแกร่งขึ้นโดยใช้ Item เพิ่มค่าประสบการณ์ให้กับ OTOGémon ของคุณนั่นเอง

เรื่องมันมีอยู่ว่า คุณมีไอเทมเพิ่มค่าประสบการณ์อยู่ทั้งหมด N ชิ้น โดยแต่ละชิ้นที่ i ไใด ๆ จะเพิ่มค่าประสบการณ์ให้กับ OTOGémon ของคุณได้ a_i แต้ม ซึ่งคุณมี OTOGémon ที่คุณต้องการที่จะเพิ่มค่าประสบการณ์อยู่ทั้งหมด M ตัว โดยแต่ละตัวที่ j นั้น ต้องการค่าประสบการณ์อย่างน้อย b_j แต้ม ถึงจะถึงเลเวลที่คุณต้องการได้ คุณต้องการประหยัดไอเทม เพราะว่าอาจมีเหตุการณ์ให้ต้องใช้ไอเทมอีก คุณจึงอยากรู้ว่าคุณจะอัฟ OTOGémon แต่ละตัวให้ใช้ไอเทมน้อยที่สุดได้กี่ชิ้น

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก	รับค่า N และ M ($1 \leq N, M \leq 1,000,000$)
N บรรทัดถัดมา	รับค่า a_i แสดงถึงค่าประสบการณ์ที่ได้รับจากไอเทมชิ้นที่ i ($1 \leq i \leq N$ และ $1 \leq a_i \leq 10,000$)
M บรรทัดถัดมา	รับค่า b_j แสดงถึงค่าประสบการณ์ที่ต้องการของ OTOGémon ตัวที่ j ($1 \leq j \leq M$ และ $1 \leq b_j \leq 10,000,000$)

ข้อมูลส่งออก

M บรรทัด	แสดงถึงจำนวนรวมของไอเทมที่ต้องใช้สำหรับ OTOGémon ตัวที่ j
------------	---

ตัวอย่างชุดทดสอบ

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
3 3	2
3	2
7	2
5	
8	
9	
13	

คำอธิบายชุดทดสอบ

จากตัวอย่างชุดทดสอบ เรามีไอเทมเพิ่มค่าประสบการณ์ได้ 3 7 และ 5 แต้ม จะได้ว่า

- ตัวแรก ใช้ 2 ไอเทม คือ 3 กับ 5 อย่างละ 1 ($3 + 5 = 8$)
- ตัวที่สอง ใช้ 2 ไอเทม คือ 3 กับ 7 อย่างละ 1 ($3 + 7 = 10$)
- ตัวที่สาม ใช้ 2 ไอเทม คือ 7 สองครั้ง ($7 + 7 = 14$)

เงื่อนไขชุดทดสอบ

ลำดับชุดทดสอบ	เงื่อนไข
40%	$N, M \leq 1,000$
60%	$N, M \leq 1,000,000$

หมายเหตุ

