

Bài 1. Gian hàng Sticker

Dữ liệu nhập: Bàn phím (Standard Input)
Dữ liệu xuất: Màn hình (Standard Output)
Hạn chế thời gian: 1 giây
Hạn chế bộ nhớ: 1 gigabyte

An có a sticker Capybara, b sticker Loopy và c sticker Kuromi. Mỗi học sinh ghé gian hàng được tặng đúng 1 tấm theo thứ tự ưu tiên sau:

- A. Ưu tiên 1: Lấy Capybara.
- B. Ưu tiên 2 (nếu Capybara hết): Lấy Loopy.
- C. Ưu tiên 3 (nếu Loopy cũng hết): Lấy Kuromi.

Cuối ngày, trên bàn còn lại tổng cộng x tấm sticker các loại.

Yêu cầu. Hãy tính xem mỗi loại còn lại chính xác bao nhiêu tấm.

Dữ liệu vào. Nhập từ bàn phím 4 dòng:

- Dòng 1: Số nguyên a ($0 \leq a \leq 1000$).
- Dòng 2: Số nguyên b ($0 \leq b \leq 1000$).
- Dòng 3: Số nguyên c ($0 \leq c \leq 1000$).
- Dòng 4: Số nguyên x ($0 \leq x \leq a + b + c$).

Dữ liệu ra. In ra màn hình 3 dòng lần lượt là số lượng sticker Capybara, Loopy và Kuromi còn lại.

Ví dụ

Nhập từ bàn phím	In ra màn hình
3	0
2	1
1	1
2	
1	0
1	0
10	9
9	
3	2
3	3
3	3
8	

Giải thích.

- A. Ví dụ 1: 3 bạn đầu lấy hết 3 Capybara. Bạn thứ tư lấy 1 Loopy. Vậy còn lại 1 Loopy và 1 Kuromi (đúng bằng tổng 2 tấm).
- B. Ví dụ 2: 3 bạn lần lượt lấy hết Capybara, hết Loopy và 1 Kuromi. Vậy gian hàng chỉ còn 9 Kuromi.

Nhờ bám sát đúng thứ tự ưu tiên và thực hiện trừ dần từng bước, ta có thể kết luận một cách logic và chính xác số lượng sticker còn lại cho từng nhân vật.

Subtasks

- A. Subtask 1 (20 điểm): $x = 1$.
- B. Subtask 2 (30 điểm): $x \leq c$.
- C. Subtask 3 (50 điểm): Không có ràng buộc gì thêm.