

Xúc xắc (B014.*)

Nhập vào số chấm tròn của một mặt của xúc xắc, in ra số chấm của mặt đối diện.

Input: Chứa 1 số nguyên là số chấm của xúc xắc.

Output: Ghi ra số nguyên là kết quả cần tìm.

Ví dụ:

INPUT	OUTPUT
3	4