

Rebotando en el parchís

Tiempo máximo: 1,000-2,000 s Memoria máxima: 4096 KiB

<http://www.aceptaelreto.com/problem/statement.php?id=407>

En el parchís y muchos otros juegos de mesa en los que los jugadores compiten por ser los primeros en alcanzar una meta, a menudo es necesario llegar al destino de manera exacta. Tras la tirada de dados, si el valor obtenido es más del necesario para llegar al destino, la ficha debe *rebotar*, volviendo hacia atrás una vez alcanzada la meta.



A veces, conseguir caer exactamente en la posición final es lo más tedioso, y los jugadores ven cómo sus fichas rebotan continuamente en ella sin ser capaces de que el azar les deje, por fin, terminar la partida.

Entrada

Cada caso de prueba está compuesto por tres números, indicando la cantidad de casillas c del tablero de la variante del parchís a la que se está jugando, la posición p en la que está la ficha del jugador, y el número t obtenido en la última tirada de dados. La primera posición del tablero es la 1, la última es la meta, y se garantiza que $1 \leq p, t < c \leq 10.000$.

Un caso con todos los números a 0 marca el final.

Salida

Para cada caso de prueba, el programa escribirá la posición final de la ficha en el tablero tras la tirada.

Entrada de ejemplo

```
100 99 1
100 99 2
900 800 300
0 0 0
```

Salida de ejemplo

```
100
99
700
```

Autores: Pedro Pablo Gómez Martín y Marco Antonio Gómez Martín.

Revisores: Ferran Borrell Micola y Cristina Gómez Alonso.