

# 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.