

Dante cùng nhóm bạn chơi trò chơi truy tìm kho báu. Bản đồ kho báu dẫn Dante đến một đầm lầy, theo đúng như bản đồ thì để tìm được kho báu thì Dante phải đi qua đầm lầy, biết rằng đầm lầy qua đầm lầy có một cây cầu gỗ gồm n nhịp. Các nhịp cầu được đánh số từ 1 đến n từ trái qua phải. Dante có thể bước một bước, hoặc bước hai bước. Tuy nhiên một số nhịp cầu đã bị thủng do cũ kỹ và Dante không thể bước chân lên được. Dante đứng ở một bên đầu cầu một và muốn biết có bao nhiêu cách để qua cầu. Dante nhờ bạn lập trình trả lời câu hỏi trên.

Input: Dữ liệu cho trong tệp TREASURE.INP

- Dòng đầu tiên: gồm 2 số nguyên n và k , là số nhịp của cây cầu và số nhịp cầu bị hỏng ($0 \leq k < n \leq 100000$).
- Dòng thứ hai: gồm k số nguyên cho biết chỉ số của các nhịp cầu bị hỏng theo thứ tự tăng dần.

Output: Đưa kết quả ra trong tệp TREASURE.OUT là phần dư của số cách Dante qua cầu khi chia cho 26051968.

TREASURE.INP	TREASURE.OUT
4 2 2 3	0
90000 1 49000	19072359