

Bài 3. Đua ngựa

Tại trường đua ngựa, người ta chia đường đua ra làm n ô, các ô được đánh số từ 1 đến n . Một con ngựa tham gia cuộc đua sẽ xuất phát tại vị trí của ô đánh số thứ tự 1.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									

Mỗi con ngựa khi chạy, nó chỉ có thể nhảy từ ô đang đứng sang một số các ô khác ở bên phải phụ thuộc vào số bước nhảy mà nó được huấn luyện từ trước.

Ví dụ: Con ngựa được huấn luyện để chạy liên tục theo các bước nhảy $\{2, 3, 6\}$ thì khi ở vị trí 1, nó có thể chạy 2 bước sang vị trí 3 hoặc chạy 3 bước để tới vị trí 4, con ngựa cũng có thể chạy 6 bước để sang vị trí 7. Tiếp theo, từ vị trí 3, 4 hoặc 7 nó lại nhảy theo một trong số bước trong tập các bước nhảy $\{2, 3, 6\}$ như ở trên.

Yêu cầu: Cho số n là số ô trên đường đua của con ngựa, hãy tính số cách một con ngựa có thể chạy từ ô có vị trí đánh số 1 tới ô có vị trí đánh số n mà nó không chạy ra ngoài đường đua.

Dữ liệu: Vào từ file văn bản KPATH.INP:

- Dòng đầu tiên chứa số nguyên dương n, m ($n \leq 10^5, m \leq 100$) là số ô trong trường đua và số lượng bước nhảy mà con ngựa đã được huấn luyện.
- Dòng thứ hai chứa m số nguyên dương phân biệt $a_1, a_2, \dots, a_m$ ($a_i \leq n$) là những số bước nhảy mà con ngựa đã được huấn luyện trước đó.

Kết quả: Ghi ra file văn bản KPATH.OUT số lượng cách di chuyển tìm được. Vì đáp số có thể rất lớn nên hãy in ra số dư khi chia cho $10^9 + 7$

Ví dụ:

Sample Input	Sample Output
10 2 1 2	55