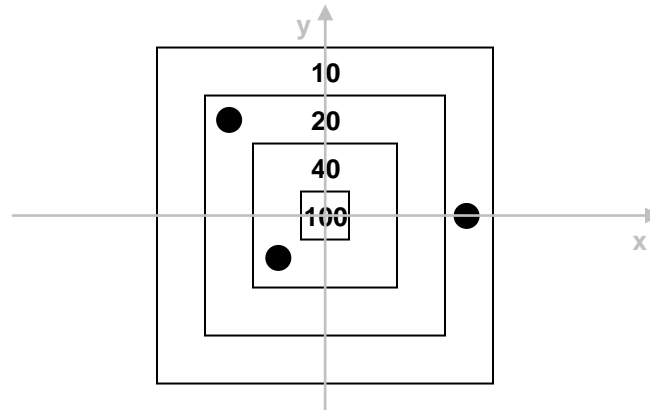


U Peričinom streličarskom klubu često se održavaju natjecanja u – streličarstvu. Kako bi se bodovanje na natjecanju što brže obavilo, uvode se nove mete s automatskim bodovanjem. One su kvadratnog oblika i izgledaju kao na slici:



Vidimo da meta ima 4 područja bodovanja. Središnje, najmanje područje bodovanja je kvadrat širine 10 cm i pogodak u to područje donosi 100 bodova. Granica svakog sljedećeg područja je 10 cm udaljena od granice prethodnog. Ostala područja donose redom 40, 20 i 10 bodova, kao što se vidi na slici. Na slici se također vide 3 crne točke, to su mjesta u kojima je meta pogođena strijelom. Meta registrira koordinate pogodaka za jednog natjecatelja i šalje podatke računalu, koje računa ukupan broj bodova. Središte mete ima koordinate (0, 0), gornji desni kut ima koordinate (35, 35), najbolji pogodak strijelom na ovoj slici ima koordinate (-10, -10), sljedeći (-20, 20) dok najlošiji pogodak ima koordinate (30, 0). Ukupan broj bodova za ta tri pogotka je 40+20+10, dakle 70 (slika odgovara drugom primjeru). Ako strijela padne na granicu između dva područja, dodjeljuje se **veći** broj bodova, npr. pogodak s koordinatama (15, 0) donosio bi 40, a ne 20 bodova. Napišite program koji će primiti podatke s mete i izračunati ukupan broj bodova nekog igrača.

### Ulazni podaci

S tipkovnice učitajte u prvom retku prirodni broj  $N$ ,  $N < 20$ , broj pogodaka nekog igrača. U svakom od sljedećih  $N$  redaka učitajte koordinate jednog pogotka, to će biti 2 cijela broja  $X$  i  $Y$ ,  $-35 \leq X \leq 35$ ,  $-35 \leq Y \leq 35$ . Brojevi će biti odvojeni razmakom, odnosno zarezom.

### Izlazni podaci

Na ekran treba ispisati ukupan broj bodova koje je igrač dobio.

### Primjeri

**ulaz (za Pascal):**

1  
0 -5

**izlaz:**

100

**ulaz (za BASIC):**

3  
-10, -10  
-20, 20  
30, 0

**izlaz:**

70

**ulaz (za BASIC):**

3  
5, 0  
35, -35  
11, 12

**izlaz:**

150