

ICYTOWER

Jednog dana, Harold (domaći dečko) je našao ogroman toranj. Toranj je bio leden, nevjerojatno visok i potpuno napušten. «Ey, ovo izgleda kao kul mjesto za visit vani», pomislio je Harold i ušao.

Harold se penje na toranj koji je građen od katova. Katovi su zapravo platforme, a Harold sa svake može skočiti na svaku do pet katova višu i svaku platformu nižu od one na kojoj se trenutno nalazi.

Kako je toranj visok i sklizak, Harold, koliko se god trudio, nakon nekog vremena posklizne i padne u prizemlje. No, ustrajan kakav jest, Harold kreće ponovo i ponovo. Kao sustav poticanja, izmislio je sustav za **bodovanje** svojeg truda.

Za svaki kat koji prijeđe prije pada u prizemlje, Harold će si dati 10 bodova. Za namjerne skokove na niže katove Harold će si oduzeti 10 bodova po katu.

Harold će dobiti i dodatne bodove za tzv. **kombo skokove**, i to po ovim pravilima:

- kombo skok se sastoji od dva ili više skokova
- svaki pojedinačni skok u kombo skoku je skok na 2 kata ili višu platformu
- kombo je završen kad Harold ne uspije skočiti na barem 2 kata višu platformu
- broj bodova koje Harold dobiva za kombo skok je ukupan broj katova prijeđen u tom kombo skoku na kvadrat
- ukoliko Harold, u trenutku izvršavanja komba padne u prizemlje, kombo se ne vrednuje, tj. Harold za nj ne dobiva dodatne bodove (vidi drugi test primjer)

Napišite program koji će, za zadani redoslijed Haroldovih skokova, odrediti broj bodova koje je Harold zaslužio.

Ulazni podaci

Sa tipkovnice učitajte broj N ($1 \leq N \leq 100000$), broj skokova koje je Harold izveo.

Svaki od sljedećih N brojeva označava jedan skok, cijeli broj K ($K \leq 5$), broj katova koje je Harold preskočio u tom skoku (ili se vratio, ako je broj negativan).

Smatramo da se Harold nakon N skokova poskliznuo i pao u prizemlje.

Izlazni podaci

Na ekran ispišite broj bodova iz teksta zadatka. Test podaci će biti takvi da je rješenje uvijek manje od 2,000,000,000.

Primjeri test podataka

ulaz	ulaz	izlaz
3	7	219
2	4	
3	3	
-1	1	
	-1	
	5	
izlaz	2	
65	3	