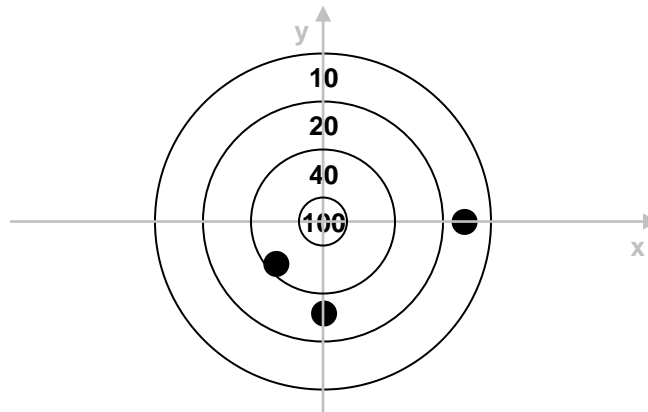


U Peričinom streličarskom klubu često se održavaju natjecanja u – streličarstvu. Kako bi se bodovanje na natjecanju što brže obavilo, uvode se nove mete s automatskim bodovanjem. One su kružnog oblika i izgledaju kao na slici:



Vidimo da meta ima 4 područja bodovanja koja su omeđena koncentričnim kružnicama. Kružnice imaju **polumjere** 5 cm, 15 cm, 25 cm i 35 cm, a broj bodova dodijeljenih za pogotke u ta područja je redom 100, 40, 20 i 10, kao na slici. Na slici se također vide 3 crne točke, to su mjesta u kojima je meta pogodena strijelom. Meta registrira koordinate pogodaka za jednog natjecatelja i šalje podatke računalu, koje računa ukupan broj bodova. Središte mete ima koordinate (0, 0), najviša točka mete ima koordinate (0, 35), najbolji pogodak strijelom na ovoj slici ima koordinate (-10, -10), sljedeći (-20, 0) dok najlošiji podogak ima koordinate (30, 0). Ukupan broj bodova za ta tri pogotka je 40+20+10, dakle 70 (slika odgovara drugom primjeru). Napišite program koji će primiti podatke s mete i izračunati ukupan broj bodova nekog igrača.

Napomena: točka (X, Y) je u krugu polumjera R ako vrijedi: $X^2 + Y^2 \leq R^2$ (i ako je središte kruga u točki (0,0)).

Ulazni podaci

Sa 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 odvojena razmakom (za Pascal), odnosno zarezom (za BASIC). Strijela nikad neće pogoditi točno u neku kružnicu, niti izvan mete.

Izlazni podaci

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

Primjeri

ulaz (za Pascal):

1
0 -4

izlaz:

100

ulaz (za BASIC):

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

izlaz:

70

ulaz (za BASIC):

3
2, 2
33, 0
5, 5

izlaz:

150