

# **Arranging Shoes**

애드난은 바쿠에서 가장 큰 신발가게를 소유하고 있다. n 켤레의 신발이 담긴 상자 하나가 가게에 막 도착했다. 한 켤레는 같은 크기의 신발 두 짝, 즉 왼쪽 신발과 오른쪽 신발로 구성되어 있다. 애드난은 2n 개의모든 신발을 하나의 진열대에 나열했는데, 이 진열대에는 총 2n 개의 위치가 있고 각 위치는 왼쪽에서 오른쪽으로 0번부터 2n-1번까지 번호가 붙어있다.

애드난은 이 신발들을 재배열해서 **유효한 나열**이 되도록 하고 싶다. 나열이 유효하다는 의미는 모든 i (0 < i < n-1)에 대해 다음 조건들을 만족한다는 것과 동치이다:

- 위치 2i와 위치 2i+1에 있는 신발은 같은 크기이다.
- 위치 2i에 있는 신발은 왼쪽 신발이다.
- 위치 2i + 1에 있는 신발은 오른쪽 신발이다.

이를 위해, 애드난은 일련의 교환(swap) 작업들을 할 수 있다. 한번의 교환 작업에서 애드난이 하는 일은, **인접한** 두 신발을 골라서 서로 맞바꾸는 것이다(즉, 두 신발을 들어서 서로 상대방이 있던 위치에 내려둔다). 두 신발이 인접하다는 것은 그 둘의 위치가 1 차이나는 경우이다.

신발들이 유효한 나열이 되는데 필요한 교환 작업의 최소 횟수를 구하시오.

# Implementation details

다음 함수를 구현해야 한다:

#### int64 count swaps(int[] S)

- S: 2n개의 정수로 구성된 배열. 각 i ( $0 \le i \le 2n-1$ )에 대해, |S[i]|는 초기에 위치 i에 놓여 있는 신발의 크기를 나타내며 0이 아닌 정수이다. 이때 |x|는 x의 절댓값으로, x>0이면 x와 같고 x<0이면 -x와 같다. 만약 S[i]<0이면, 위치 i에 있는 신발은 왼쪽 신발이다; S[i]>0이면 오른쪽 신발이다.
- 이 함수는 유효한 나열이 되는데 필요한 (인접한 신발들의) 교환 작업의 최소 횟수를 리턴해야 한다.

## Examples

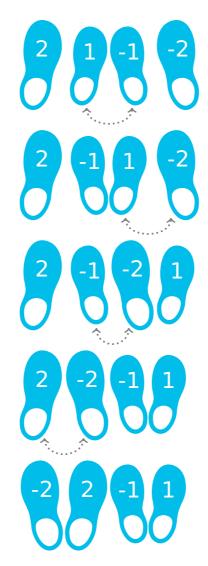
#### Example 1

다음 호출을 고려해보자:

count swaps([2, 1, -1, -2])

애드난은 4번의 교환 작업으로 유효한 나열을 얻을 수 있다.

예를 들어, 먼저 신발 1과 신발 -1을 교환한 후, 1과 -2를 교환하고, 그 다음 -1과 -2를 교환하고, 마지막으로 2와 -2를 교환하면 된다. 그 결과 애드난은 다음과 같은 유효한 나열을 얻게 된다: [-2,2,-1,1]. 4번보다 적은 횟수의 교환 작업으로는 어떠한 유효한 나열도 얻을 수 없다. 따라서, 이 함수는 4를 리턴해야 한다.



### Example 2

이번 예제에서는 모든 신발이 같은 크기를 갖는다:

애드난은 유효한 나열 [-2,2,-2,2,-2,2]를 얻기 위해 위치 2와 위치 3에 있는 신발을 교환할 수 있으므로, 이 함수는 1을 리턴해야 한다.

### Constraints

•  $1 \le n \le 100\,000$ 

- 각 i  $(0 \le i \le 2n-1)$ 에 대해,  $1 \le |S[i]| \le n$ 이다.
- 일련의 교환 작업을 통해 신발들의 유효한 나열을 얻을 수 있다.

### Subtasks

- 1. (10 points) n = 1
- 2. (20 points)  $n \le 8$
- 3. (20 points) 모든 신발의 크기는 같다.
- 4. (15 points) 위치  $0, \ldots, n-1$ 의 신발들은 모두 왼쪽 신발이고, 위치  $n, \ldots, 2n-1$ 의 신발들은 모두 오른쪽 신발이다. 또한, 각 i ( $0 \le i \le n-1$ )에 대해, 위치 i와 위치 i+n에 있는 신발들은 같은 크기이다.
- 5. (20 points)  $n \le 1000$
- 6. (15 points) 추가적인 제한은 없다.

# Sample grader

샘플 그레이더는 다음 형식으로 입력을 받는다:

- line 1: *n*
- line 2: S[0] S[1] S[2] ... S[2n-1]

샘플 그레이더는 count swaps의 리턴값을 한 줄에 출력한다.