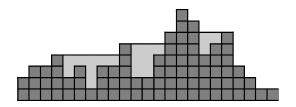
Kiša

U obližnjem zabavnom parku, pojavila se manija za retro automatima sa igrama. Vlasnik čevabdžinice Kod Sude, uvidjevši to, odlučio je i sam nabaviti takav jedan automat. Našao je najjeftiniji automat koji se može kupiti novcem i odmah ga postavio pored roštilja. Čekajući prve mušterije da isprobaju automat, odlučio se i sam zabaviti, čisto iz naučnih razloga, igranjem igre. Tok igre je vrlo jednostavan, ali mu treba mala pomoć da bi je završio.

Na početku se preko cijelog ekrana pojavi pravokutna mreža kvadratića na kojoj je nacrtan svojevrsni reljef u obliku stupaca raznih visina poredanih jedan kraj drugoga. Tada na ekranu po cijeloj širini počinje padati **dvodimenzionalna kiša**, pri tome **popunjavajući udubine** u reljefu, **prelijevajući se** preko padina i **istječući** na lijevoj i desnoj strani ekrana.

Kiša prestaje kada popuni **sve** udubine u kojima se voda može zadržati i tada maloljetni M. i maloljetni S. moraju **prebrojati** kvadratiće **popunjene** vodom.



Gornja slika ilustrira treći test primjer

Napišite program koji će pomoći vlasniku čevabdžinice da prebroje takve kvadratiće i dobit ćete besplatnu desetku.

Ulazni podaci

U prvom retku ulazne datoteke se nalazi prirodni broj N, $1 \le N \le 10000$, broj stupaca.

U svakom od sljedećih N redaka se nalazi po jedan broj; *i*-ti broj predstavlja visinu *i*-tog stupca. Tih N brojeva su prirodni brojevi manji ili jednaki od 10000.

Izlazni podaci

U prvi i jedini redak izlazne datoteke treba ispisati broj kvadratića na ekranu popunjenih vodom.

Ograničenje

Vremensko ograničenje je 1s po testnom primjeru. Memorijsko ograničenje je 32 MB.

Primjeri

Primjer 1	Primjer 2	Primjer 3	
kisa.in	kisa.in	kisa.in	
6	10	23	
5	1	2	
4	2	3	
4	2	3	
3	1	4	
3	1	2	
2	3	3	
	5	1	
kisa.out	1	3	
0	2	3	
	2 3	5	
		2	
	kisa.out	2	
	5	4	
		6	
		8	
		7	
		4	
		5	
		6	
		3	
		2	
		1	
		1	
		1	
		kisa.out	
		18	