D. Шахматная доска

|  |  |
| --- | --- |
| Ограничение времени | 1 секунда |
| Ограничение памяти | 64Mb |
| Ввод | стандартный ввод или input.txt |
| Вывод | стандартный вывод или output.txt |

Из шахматной доски по границам клеток выпилили связную (не распадающуюся на части) фигуру без дыр. Требуется определить ее периметр.

Формат ввода

Сначала вводится число N (1 ≤ N ≤ 64) – количество выпиленных клеток. В следующих N строках вводятся координаты выпиленных клеток, разделенные пробелом (номер строки и столбца – числа от 1 до 8). Каждая выпиленная клетка указывается один раз.

Формат вывода

Выведите одно число – периметр выпиленной фигуры (сторона клетки равна единице).

Пример 1

| **Ввод**  Скопировать ввод | **Вывод**  Скопировать вывод |
| --- | --- |
| 3  1 1  1 2  2 1 | 8 |

Пример 2

| **Ввод**  Скопировать ввод | **Вывод**  Скопировать вывод |
| --- | --- |
| 1  8 8 | 4 |

Примечания

1) Вырезан уголок из трех клеток. Сумма длин его сторон равна 8.

2) Вырезана одна клетка. Ее периметр равен 4.

using System;

int N = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

int result = 0;

int[] xs = new int[N];

int[] ys = new int[N];

for (int i = 0; i < N; i++)

{

string[] input = Console.ReadLine().Split();

xs[i] = int.Parse(input[0]);

ys[i] = int.Parse(input[1]);

}

for (int i = 0; i < N; i++)

{

int stor = 4;

for (int j = 0; j < N; j++)

{

if (xs[i] == xs[j])

{

if (ys[i] - 1 == ys[j]) stor--;

if (ys[i] + 1 == ys[j]) stor--;

}

if (ys[i] == ys[j])

{

if (xs[i] - 1 == xs[j]) stor--;

if (xs[i] + 1 == xs[j]) stor--;

}

}

result += stor;

}

Console.WriteLine(result);