

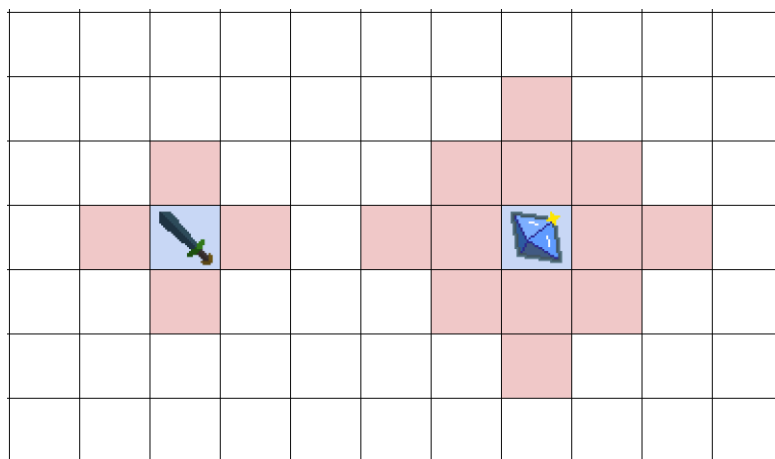


## AttackTiles - ช่องโจมตี

Variable & Expression - ★★

Proposer: DayKungZa

เกม Meth Emblem นั้นเป็นเกมวางแผนกลยุทธ์แบบ Turn-based Strategy RPG ถูกสร้างขึ้นในวิชา Prog Meth ที่น้อง ๆ จะได้เรียนในเทอม 2 นั้นเอง โดยเราจะควบคุมตัวละครแต่ละตัวของเราเดินไปตามแผนที่ตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส และเลือกอาวุธในการโจมตี อาวุธแต่ละอย่างจะมีค่า minRange และ maxRange ที่บอกระยะที่โจมตีได้ เป็นระยะห่างทาง ตารางช่องสี่เหลี่ยม และเมื่อจะกดปุ่มโจมตีศัตรู ก็จะ display ช่องสีแดงขึ้นมาเพื่อบ่งบอก ช่องที่อาวุธนั้นสามารถโจมตีได้



รูปตัวอย่างที่ 1-2

Iron Sword โจมตี range = 1 จะเลือกได้ 4 ช่อง

Blue Crystal โจมตี range = 1-2 จะเลือกได้ 12 ช่อง

หน้าที่ของคุณคือหาจำนวน **AttackTiles** ช่องทั้งหมดที่อาวุธชิ้นนี้จะสามารถโจมตีได้ (โดยไม่สนใจ movement ตัวละคร และสิ่งกีดขวางใดๆทั้งสิ้น)

### ข้อมูลนำเข้า

weaponName ชื่อของอาวุธ minRange ระยะโจมตีที่ใกล้ที่สุดที่โจมตีได้ และ maxRange ระยะโจมตีที่ไกลที่สุดที่โจมตีได้

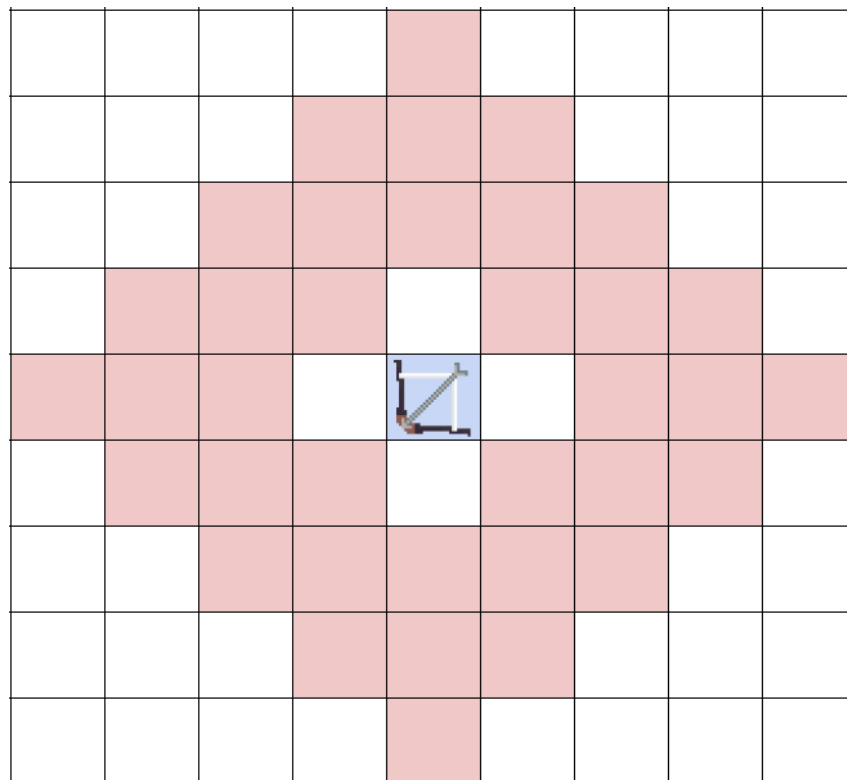
โดยที่  $1 \leq \text{minRange} \leq \text{maxRange} \leq 100,000,000$

### ข้อมูลส่งออก

ข้อความ "[weaponName] has [attackTiles] attackable tiles."

### ตัวอย่าง

ข้อมูลนำเข้า Input	ข้อมูลส่งออก Output
iron_sword 1 1	iron_sword has 4 attackable tiles.
blue_crystal 1 2	blue_crystal has 12 attackable tiles.
steel_bow 2 4	steel_bow has 36 attackable tiles.



### รูปตัวอย่างที่ 3

Steel Bow โจมตี range = 2-4 จะเลือกตีได้ 36 ช่อง