



## CADERNO DE PROBLEMAS MARATONA DE PROGRAMAÇÃO 2024

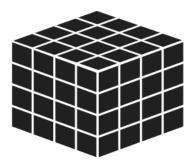
# Problema G Cubo Preto

Arquivo fonte: Cubo.{c | cc | java | py}

## **Tafera**

Ana comprou um cubo de madeira de lado N cm (ou seja, dimensões  $N \times N \times N$  centímetros) e o pintou todo de preto. Depois disso, ela cortou o cubo em  $N^3$  cubinhos de lado 1 cm (ou seja, dimensões 1  $\times$  1  $\times$  1 centímetro). Após o corte, alguns cubinhos terão nenhuma face pintada de preto, alguns terão exatamente uma face pintada, alguns terão exatamente duas faces pintadas e outros terão exatamente três faces pintadas.

Abaixo podemos ver um cubo de lado 4 cm (N = 4) após Ana pintá-lo e cortá-lo.



Ana contou quantas faces estavam pintadas em cada cubinho cortado do cubo acima e concluiu que, entre os 64 cubinhos, existem 8 cubinhos com nenhuma face pintada de preto, 24 cubinhos com exatamente uma face pintada, 24 cubinhos com exatamente duas faces pintadas e 8 cubinhos com exatamente três faces pintadas.

A sua tarefa é: dada a dimensão *N* do lado do cubo em centímetros, determine quantos cubinhos terão exatamente nenhuma, uma, duas e três faces pintadas de preto após Ana pintar e cortar o cubo.





# CADERNO DE PROBLEMAS MARATONA DE PROGRAMAÇÃO 2024

#### **Entrada**

A entrada contém uma única linha com um único inteiro N, a dimensão do cubo em centímetros. O programa se encerra quando N = 0. A entrada deve ser lida da entrada padrão.

## Saída

Seu programa deverá imprimir quatro linhas, cada uma contendo um único inteiro:

- A primeira linha deve conter o número de cubinhos com nenhuma face pintada de preto.
- A segunda linha deve conter o número de cubinhos com exatamente uma face pintada.
- A terceira linha deve conter o número de cubinhos com exatamente duas faces pintadas.
- A quarta e última linha deve conter o número de cubinhos com exatamente três faces pintadas.

As saídas deverão ser escritas na saída padrão.

## Restrições

• 2 ≤ *N* ≤ 100

Exemplo de entrada	Exemplo de saída
4	8
	24
2	24
	8
0	0
	0
	0
	8