

ԿԱՊՐԵԿԱՐԻ ՁԵՎԱՓՈԽՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ (KAPREKAR)

Հնդիկ մաթեմատիկոս Կապրեկարը հայտնի է իր աշխատանքներով թվերի տեսության բնագավառում: Նրա աշխատանքներից մեկը այսպես կոչված Կապրեկարի ձևափոխությունների վերաբերյալ է:

Դիտարկենք հետևյալ գործողությունը: Դիցուք տրված է X թիվը: M -ը այն ամենամեծ թիվն է, որը կարելի է ստանալ X -ի թվանշանների տեղափոխությունից, իսկ m -ը՝ ամենամիջր թիվն է նույն սկզբունքով ստացված (այս թվի սկզբում կարող են լինել զրոներ): Նշանակենք $K(x)$ -ով $M - m$ տարբերությունը՝ սկզբից լրացված այնքան թվով զրոներով, որ X -ի և $K(x)$ -ի թվանշանների քանակները համընկնեն:

Այպես օրինակ. $K(x) = 100 - 001 = 099$, $K(2414) = 4421 - 1244 = 3177$:

Ձեր խնդիրն է գրել ծրագիր, որը կհաշվի $K(x)$ -ը տրված X -ի համար:

Մուտքային տվյալներ

Մուտքային INPUT.TXT ֆայլում տրված է X բնական թիվը ($1 \leq X \leq 10^9$):

Ելքային տվյալներ

Ելքային OUTPUT.TXT ֆայլում պետք է արտածել խնդրի պատասխանը:

Օրինակներ

Nº	INPUT.TXT	OUTPUT.TXT
1	100	099
2	2414	3177

ԾՈՎԱՄԱՐՏ (BATTLE)

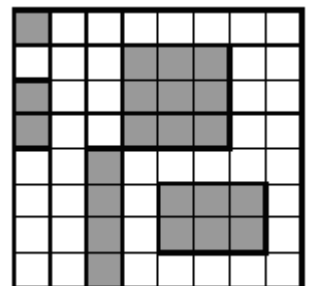
Արամը շատ է սիրում զբաղվել օլիմպիական ինֆորմատիկայով: Երբ որևէ ծրագրավորման մրցույթում հասնում է լուրջ հաջողության, մինչև հաջորդ մրցույթին մասնակցելը սկսում է հորինել տարբեր բնույթի խաղեր: Նրա հորինած վերջին խաղում ընդհանրացնում է բոլորիս հայտնի ծովամարտ խաղը:

Ծովամարտի աղյուսակը $N \times N$ չափանի է, որտեղ տեղադրված են որոշակի թվով նավակներ: Նավակները տեղադրված են համաձայն հետևյալ կանոնների.

- ունեն ուղղանկյուն տեսք;
- մեկը մյուսին չեն ծածկում;
- կարող են հատվել միայն անկյուններով (տես. նկարը):

Գրել ծրագիր, որը կհաշվի ծովամարտի աղյուսակում գտնվող նավակների քանակը:

Մուտքային տվյալներ



Մուտքային INPUT.TXT ֆայլի առաջին տողում գրված է N բնական թիվը ($2 \leq N \leq 100$): Ֆայլի հաջորդ N տողերում գրված են N թվեր, որոնք զրո են կամ մեկ: Եթե այն հավասար է մեկի, ապա դա նշանակում է, որ այդ վանդակը պատկանում է որևէ նավակի և զրո հակառակ դեպքում:

Ելքային տվյալներ

Ելքային OUTPUT.TXT ֆայլում պետք է արտածել նավակների քանակը:

Օրինակներ

№	INPUT.TXT	OUTPUT.TXT
1	3 1 0 0 0 1 1 0 1 1	2
2	2 0 0 0 0	0