

## Programiranje II – 6. domača naloga

### Štetje območij

#### Naloga

Risalno površino predstavlja bitna slika (angl. bitmap), ki jo sestavlja mreža slikovnih elementov (angl. pixels). Na neporisano risalno površino narišemo množico vodoravnih in navpičnih črt debeline 1. Napišite program, ki na tako porisani risalni površini prešteje območja, ki so med seboj ločena z narisanimi črtami.

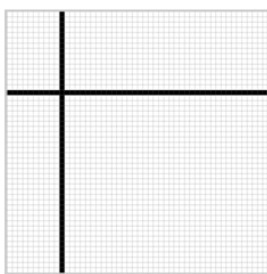
#### Vhod

Program naj prebere vhodne podatke iz standardnega vhoda. V prvi vrstici se nahaja velikost risalne površine (najprej širina, nato višina). V drugi vrstici se nahaja število vseh črt, ki jih je potrebno narisati, nato pa se za vsako črto v svoji vrstici nahajajo koordinate začetne in končne točke.

Velikost bitne slike ne bo presegala 100 x 100 slikovnih elementov. Število podanih črt ni omejeno. Koordinate se začenjajo z vrednostjo 0. Predpostavljate lahko, da bo v vsaki vrstici najprej podana točka, ki je bližje koordinatnemu izhodišču.

Testni vhod:

```
50 50
2
0 15 49 15
10 0 10 49
```



Grafični prikaz vhodnega primera.

#### Izhod

Program naj število med seboj ločenih območij izpiše na standardni izhod. Priporočljivo je, da izpis zaključite z znakom za prehod v novo vrstico '\n'. Izhodna koda programa naj bo vedno 0.

Pričakovani izhod:

```
4
```