

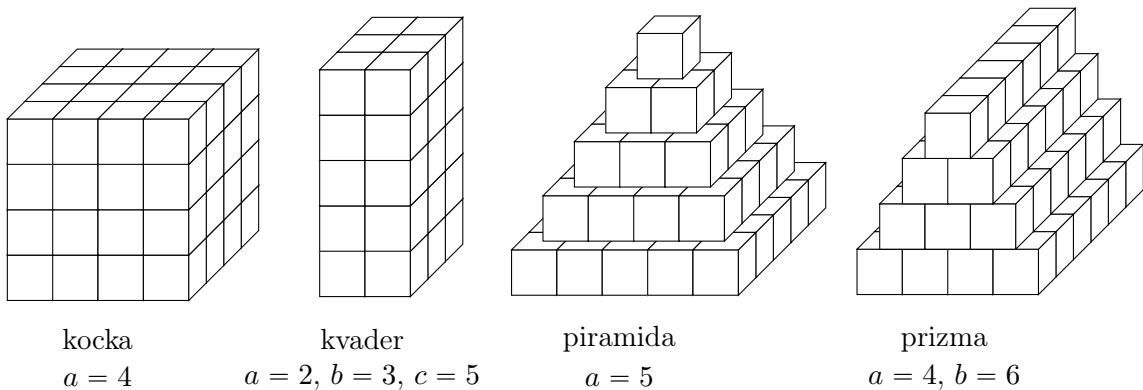
Programiranje 1 — prva domača naloga

Rok za oddajo: nedelja, 27. oktober 2019, ob 23:55

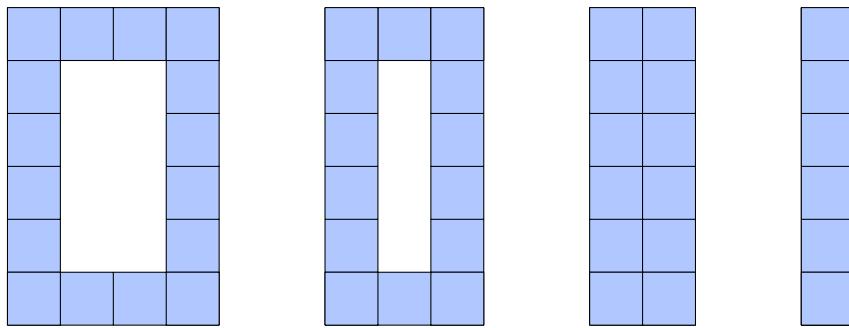
Zidak na zidak ...

Naloga

Iz kockastih zidakov gradimo večja telesa:



Poleg polnih piramid in prizem gradimo tudi njihove votle različice. Te navzven izgledajo povsem enako kot polne piramide oziroma prizme, vendar pa je vsaka njihova plast sestavljena zgolj iz zunanjih zidakov. Na primer, sledeča slika prikazuje posamezne plasti votle prizme s stranicama $a = 4$ in $b = 6$:



Napišite program, ki prebere podatke o telesu in izpiše število zidakov, ki jih potrebujemo, da zgradimo to telo.

Vhod

Vsi podatki na vhodu so cela števila. Števila v isti vrstici so med seboj ločena s presledkom.

Vhod je sestavljen iz dveh vrstic. V prvi vrstici je podano število $t \in [1, 6]$, ki predstavlja vrsto telesa (1: kocka; 2: kvader; 3: piramida; 4: prizma; 5: votla piramida; 6: votla prizma), druga vrstica pa vsebuje podatke o tem telesu:

- pri kocki, piramidi in votli piramidi je podano zgolj število $a \in [1, 10^3]$;

- pri prizmi in votli prizmi sta podani števili $a \in [1, 10^3]$ in $b \in [1, 10^3]$;
- pri kvadru so podana števila $a \in [1, 10^3]$, $b \in [1, 10^3]$ in $c \in [1, 10^3]$.

V skritih testnih primerih 1–10 velja $t = 1$, v primerih 11–20 velja $t = 2$, v primerih 21–30 velja $t = 3$, v primerih 31–40 velja $t = 4$, v primerih 41–45 velja $t = 5$, v primerih 46–50 pa $t = 6$.

Izhod

Izpišite število zidakov, potrebnih za izgradnjo podanega telesa.

Javni testni primer 1

Vhod:

```
2  
2 3 5
```

Izhod:

```
30
```

Javni testni primer 2

Vhod:

```
6  
4 6
```

Izhod:

```
48
```

Oddaja naloge

Program oddajte v obliki ene same datoteke z nazivom `DN01_vvvvvvvv.java` (**veliki D**, **veliki N**, ničla, **enica**, podčrtaj), kjer `vvvvvvvv` predstavlja vašo vpisno številko. Seveda se mora tudi razred imenovati `DN01_vvvvvvvv`.