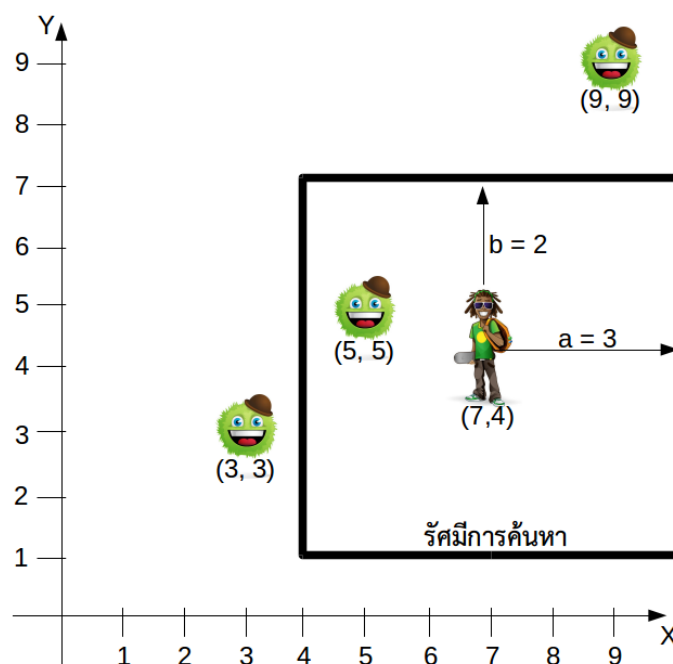


เวลา 1 วินาที หน่วยความจำ 256 MB

ในการค้นหามอนสเตอร์ที่ซ่อนอยู่กระทำโดยการเปรียบเทียบข้อมูลพิกัดที่ผู้เล่นอยู่กับตำแหน่งมอนสเตอร์ในฐานข้อมูลจากนั้นจะคืนผลลัพธ์เป็นจำนวนมอนสเตอร์ที่อยู่ตำแหน่งห่างจากพิกัดในแกน X ไม่เกิน a หน่วย และ พิกัดในแกน Y ไม่เกิน b หน่วย จากรูปตัวอย่างด้านล่างเป็นการค้นหามอนสเตอร์เมื่อผู้เล่นอยู่ที่พิกัด (7, 4) และค่า $a = 3$, $b = 4$ หน่วยตามลำดับ โดยผลการค้นหาจะคืนคำตอบเป็น 1 เนื่องจากมีมอนสเตอร์อยู่ในรัศมีดังกล่าว 1 ตัว



ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดที่ 1 มีข้อมูลค่า N และ M ระบุนำนวนมอนสเตอร์ที่มีในพื้นที่ และจำนวนครั้งในการ
 คั่นهامอนสเตอร์ ตามลำดับ ข้อมูลทั้งสองตัวถูกคั่นด้วยช่องว่าง

Page 1

- N บรรทัดต่อมา ระบุตำแหน่งพิกัดที่มอนสเตอร์ตัวที่ i ตั้งอยู่ แต่ละบรรทัดประกอบด้วยตัวเลขจำนวนเต็มสองตัว แทนค่าพิกัดในแกน X (X_i) และพิกัดในแกน Y (Y_i) ตามลำดับ แต่ละตัวถูกคั่นด้วยช่องว่าง โดย $1 \leq i \leq N$ และ $0 \leq X_i, Y_i \leq 20,000$
- M บรรทัดที่เหลือ ระบุข้อมูลสำหรับการค้นหามอนสเตอร์ครั้งที่ j โดย $1 \leq j \leq M$ แต่ละบรรทัดประกอบด้วยตัวเลขจำนวนเต็มสี่ตัว แทนค่าพิกัดในแกน X (X_j) พิกัดในแกน Y (Y_j) รัศมีการค้นหาในแกน X (a_j) และรัศมีการค้นหาในแกน Y (b_j) ตามลำดับ แต่ละตัวถูกคั่นด้วยช่องว่าง โดย $0 \leq X_j, Y_j \leq 20,000$ และ $0 \leq a_j, b_j \leq 1,000$

ข้อมูลส่งออก

มี M บรรทัดแต่ละบรรทัดระบุจำนวนมอนสเตอร์ที่ได้จากการค้นหาครั้งที่ j

ตัวอย่างข้อมูล

ข้อมูลนำเข้า	ข้อมูลส่งออก
3 2	1
3 3	0
5 5	
9 9	
7 4 3 2	
9 3 1 1	