

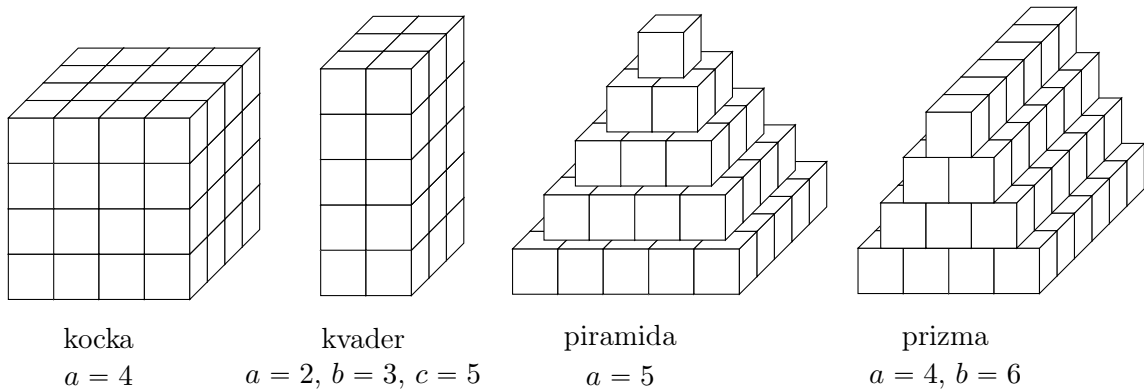
Programiranje I — 1. domača naloga

Rok za oddajo: nedelja, 13. november 2016, ob 23:55

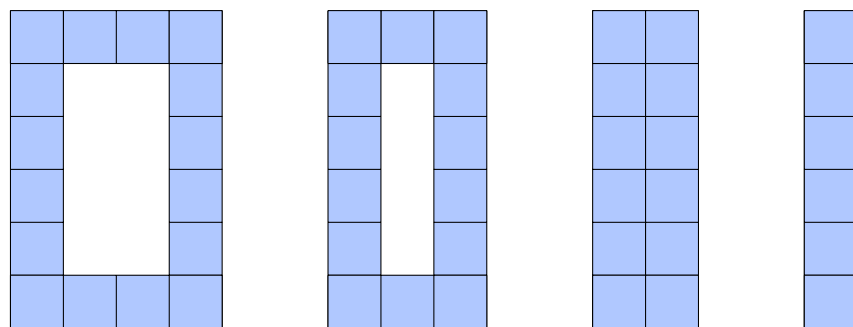
Zidak na zidak ...

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

Vhod je sestavljen iz dveh vrstic. V prvi vrstici je podano celo 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 vhoda pa vsebuje podatke o tem telesu:

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

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

V testnih primerih J1–J2 in S1–S10 velja $t = 1$, v primerih J3–J4 in S11–S20 velja $t = 2$, v primerih J5–J6 in S21–S30 velja $t = 3$, v primerih J7–J8 in S31–S40 velja $t = 4$, v primerih J9 in S41–S45 velja $t = 5$, v primerih J10 in S46–S50 pa $t = 6$.

Izhod

Na izhodu izpišite samo število zidakov, potrebnih za izgradnjo podanega telesa.

Testni primer J3

Testni vhod:

```
2
2 3 5
```

Pričakovani izhod:

```
30
```

Testni primer J10

Testni vhod:

```
6
4 6
```

Pričakovani izhod:

```
48
```

Oddaja naloge

Program oddajte v obliki ene same datoteke z nazivom `DN01_vvvvvvvvv.java` (**veliki** D, **veliki** N, ničla, **enica**, podčrtaj), kjer `vvvvvvvvv` predstavlja vašo vpisno številko. Seveda se mora tudi razred imenovati `DN01_vvvvvvvvv`.