

Notice: 1:由于本OJ建立在Linux平台下，而许多题的数据在Windows下制作，请注意输入、输出语句及数据类型及范围，避免无谓的RE出现。2:本站即将推出针对初学者的试题系统(与目前OJ是分开的，互不影响)，内容覆盖从语法入门到NOI的所有知识点，敬请关注。

1790: [Ahoi2008]Rectangle 矩形藏宝地

Time Limit: 10 Sec Memory Limit: 64 MB

Submit: 313 Solved: 99

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

Description

欢乐岛上最著名的游戏是一个寻宝游戏，小可可来到宝藏的埋藏地，这是一块开阔地，宝藏被分散的埋藏在这块地下，现在要做的是一件件的把宝藏挖出来。为了提示宝藏的埋藏点，游戏的主办方把这块开阔地当作第一象限，将所有可能埋藏宝藏的地方划成一个个矩形的土地，并把这些矩形土地的坐标都告诉了参赛者。挖宝的提示很简单，只要某一个矩阵土地至少被另外一个矩阵土地所包含，那么这个矩阵土地里肯定埋有宝藏。其实这些宝藏都是一些精美的纪念品，如果有人挖出来了纪念品就归谁了，小可可很想为这次旅程画上完美的句号，有你的帮助他信心十足，你只要告诉他，有多少个矩形土地里肯定埋有宝藏就行了。胜利就在眼前，加油吧!!

Input

第一行包含一个整数 N ($N \leq 200000$)，表示矩形的个数。接下来 N 行，每行用4个整数 x_1, y_1, x_2, y_2 ，描述了一个矩形。其中 (x_1, y_1) 表示这个矩形左下角的坐标， (x_2, y_2) 表示右上角的坐标，一个 x_i 值或 y_i 值最多出现一次。

Output

只包含一个整数，表示肯定埋有宝藏的矩形土地的个数。

Sample Input

3

0 0 5 5

1 2 3 4

2 1 4 3

Sample Output

2

HINT

100 %的数据中，N 70%的数据中，N 30 %的数据中，N 所有数据中，一个x值或Y值最多出现一次

Source

Day2

[\[Submit\]](#)[\[Status\]](#)[\[Discuss\]](#)

[HOME](#) [Back](#)

[한국어](#) [中文](#) [فارسی](#) [English](#) [ไทย](#)

版权所有 ©2008-2012 大视野在线测评 | 湘ICP备13009380号 | 站长统计

Based on opensource project hustoj.