

### Задание 3.txt

0)

Шахматная доска

Шахматная доскаИз шахматной доски по границам клеток выпилили связную (не распадающуюся на части) фигуру без дыр. Требуется определить ее периметр.

Входные данные

Во входном файле INPUT.TXT сначала записано число  $N$  ( $1 \leq N \leq 64$ ) – количество выпиленных клеток. В следующих  $N$  строках указаны координаты выпиленных клеток, разделенные пробелом (номер строки и столбца – числа от 1 до 8). Каждая выпиленная клетка указывается один раз.

Выходные данные

В выходной файл OUTPUT.TXT выведите одно число – периметр выпиленной фигуры (сторона клетки равна единице).

ПРИМЕРЫ:

=====

INPUT.TXT

3

1 1

1 2

2 1

OUTPUT.TXT

8

=====

### Задание 3.txt

INPUT.TXT

1

8 8

OUTPUT.TXT

4

=====

1)

Пользователь вводит количество измерений

Для каждого из измерений пользователь вводит  
верхнюю и нижнюю границу

Массив заполняется случайными числами

Массив отображается на экран

2) Вернуться к задаче Man, Teenager, Worker и  
добавить в классы соответствующие свойства (Имя,  
Возраст, Школа, Место работы) и реализовать их  
параллельно методам изменения полей.

3) Класс - элемент массива (ArrEl), имеет  
свойства name:string и val:int

Реализовать массив ArrEl с доступом к элементам  
как по индексу элемента, так и по имени элемента  
(два индексатора)

4) Реализовать с использованием модификатора  
params метод подсчета суммы элементов,  
переданных в метод

### Задание 3.txt

- 5) При помощи `ref` реализовать метод обмена двух переданных ему в виде параметров `int`'ов
- 6) Метод подсчета периметра и площади четырехугольника по переданным четырем парам координат. При помощи `out` реализовать возврат из этого метода рассчитанных значений. Метод возвращает `false`, если площади нет (например ошибка в координатах)