## Sötétben maradt helyek

Egy NxM-es téglalap alakú téren K lámpát helyeztek el. Mindegyiknek ismerjük a helyét. Mindegyik lámpa azt a HxH-s (H páratlan) négyzet alakú területet világítja be, amely átlóinak metszéspontjában áll a lámpa. A világos területek éjszaka is biztonságosak, a sötéteken azonban tanácsosabb nem járni.

Írj programot, amely megadja, hogy mekkora a téren sötétben maradt terület (a mezők száma)!

## **Bemenet**

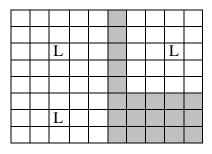
A standard bemenet első sorában a tér sorai ( $1 \le N \le 100$ ) és oszlopai száma ( $1 \le M \le 100$ ), valamint a lámpák száma ( $0 \le K \le 1000$ ) és az általuk bevilágított négyzet oldalhossza ( $1 \le H < 100$ , H páratlan) van. A következő K sor mindegyike egy lámpa helyét tartalmazza, egy számpárt egy szóközzel elválasztva: közülük az első egy lámpát tartalmazó mező sorindexe ( $1 \le S \le N$ ), a második pedig az oszlopindexe ( $1 \le O \le M$ ).

## **Kimenet**

A standard kimenet első sorába a sötétben maradt mezők számát kell írni!

## Példa

Bemenet	Kimenet
8 10 3 5 3 3	20
7 3	
3 9	
Korlátok	



Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MB

Pontozás: A tesztek 40%-ában a bemenet hossza≤20