

Grãos de Trigo

Nome do arquivo a ser submetido via Rhydo: *gtrigo.c*

Problema:

Um dos problemas mais conhecidos da computação é o problema da rainha e do monge:

“Uma rainha requisitou os serviços de um monge, o qual, com esperteza, exigiu o pagamento em grãos de trigo da seguinte maneira: os grãos de trigo seriam dispostos em um tabuleiro de xadrez, de tal forma que a primeira casa do tabuleiro tivesse um grão, e as casas seguintes o dobro da anterior.”

Construa um algoritmo que calcule quantos grãos de trigo a Rainha irá pagar ao monge sabendo-se que o tabuleiro de xadrez possui n^2 casas, dado que n será informado pelo usuário.

Entrada:

Sua entrada deverá conter apenas o número n .

Saída:

Sua saída deverá conter apenas a quantidade de grãos de trigo que a rainha deverá pagar ao monge.

Exemplos:

Entrada	Saída
2	15
3	511