index	0
IIII	1
"help"	2
"ASas"	2
"a"	2
"a;"	1
"a=2;"	1
"a=2;a;"	1
"adsads"	1
"adsddddd"	
	1
"asd"	1
"asda"	9
"asdad"	2
"asdadasda"	1
"asdadsadadad"	1
"asdasd"	4
"asddddddddddddddddddd"	1
"asdsadasd"	1
"asdss"	1
"body"	2
"d"	21
"dd"	1
"ddd"	1
"ddddddddddddddddddddddddddddddddddddd	
"disp(\"hello\");"	1
"disp(\"hello\");1;"	5
"ds"	1
"dsdsd"	1
"gonna"	1
"help"	1
"me"	3
"once"	1
"roll"	1
"round(quad(@sin, 0, pi/2));"	2
"s"	1
"sd"	2
"sdsd"	1
"sdsdadad"	1
"sdsdsd"	2
"sdsdsddsd"	1
"sdsdsddsdaasdsad"	1
"sdsdsdsda"	1
"some"	2
"the"	1
"told"	1
"tralalala"	1
"world's"	1
	3
a	
a+a	1
$a = 10; \ln a + a * 3;$	1

a = 1; a = 2; a; a = 50; a = 50; a = 50; a = 1 a = 50; a = 1 a-50; a = 1 1 a-50 a-1 1 asd a-1 1 asd asd asdad asdad asdad asdad ball(r=0.4) ball(r=-0.45) ball(r=-0.5) ball(r=-0.75) ball(r=-0.75) ball(r=-0.78) ball(r=-0.10) ball(r=-0.1) ball(r=-0.2) ball(r=-0.35) ball(r=0.5) ball(r=	index	0
a = 2; a;		
a = 50; a + a		
a = 50, a + a a; a=1 a=1 a=1 1 asd aod 10 asda 2 asdads 1 ball(r=-0.4) 1 ball(r=-0.45) 1 ball(r=-0.5) 1 ball(r=-0.75) 1 ball(r=-0.1) ball(r=-0.1) ball(r=-0.1) 1 ball(r=-0.2) 134 ball(r=-0.5) 3 ball(r=-0.5) 4 ball(r=-0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 4 ball(r=0.5) 4 ball(r=0.5) 4 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.9) 1 ball(r=0.9) 1 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.3) d 1 disp("bello"); disp("bello"); disp(a);		
a; 1 a=1 1 1 asd 10 asda 10 asda 2 asdad 1 asdadadadadadadadadadadadadadadadadadad		_
a=I		
asd 10 asda 2 asdad 1 ball(r=0.4) 1 ball(r=0.45) 1 ball(r=0.5) 1 ball(r=0.5) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.10) 7 ball(r=0.1) 1 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.2) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.8) 1 dd 1 disp("bello"); disp("		
asda 2 asdad 1 asdasd 1 ball(r=0.4) 1 ball(r=0.45) 1 ball(r=0.75) 1 ball(r=0.75) 1 ball(r=0.10) 7 ball(r=0.1) 1 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 4 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 1 b		
asdad 1 asdasd 1 ball(r=0.4) 1 ball(r=0.45) 1 ball(r=0.5) 1 ball(r=0.75) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.10) 7 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.65) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75)		
asdasd 1 ball(r=0.4) 1 ball(r=0.45) 1 ball(r=0.5) 1 ball(r=0.75) 1 ball(r=0.75) 1 ball(r=0.08) 1 ball(r=0.08) 1 ball(r=0.10) 7 ball(r=0.1) 1 ball(r=0.2) 1 34 ball(r=0.25) 3 ball(r=0.55) 4 ball(r=0.55) 3 ball(r=0.55) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.5.3) 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp("hello") 2 disp("hello") 2 disp("hello") 2 disp("hello") 2 disp("hello") 2 disp("hello") 1 disp("hello") 2 disp("hello") 1 disp("hello") 2 disp("hello") 1 di		
ball(r=0.4) 1 ball(r=0.45) 1 ball(r=0.5) 1 ball(r=0.5) 1 ball(r=0.75) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.1) 7 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.35) 3 ball(r=0.35) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 4 ball(r=0.5) 4 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.10) 27 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.0) 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp(a); 1 d		
ball(r=0.45) 1 ball(r=0.5) 1 ball(r=0.75) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.10) 7 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 4 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 4 ball(r=0.6) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.0) 28 ball(r=1.0) 29 ball(r=1.0) 20 ball(r=1.0) 20 ball(r=1.0) 20 ball(r=1.0) 20 ball(r=1.0) 20 ball(r=1.0) 20 ball(r=0.0) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.00) 1 pendulum(r=0		
ball(r=0.5) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.1) 7 ball(r=0.1) 1 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.35) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.5) 1 disp("hello"); 1		_
ball(r=0.75) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.8) 1 ball(r=0.10) 7 ball(r=0.11) 1 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.35) 3 ball(r=0.55) 3 ball(r=0.55) 4 ball(r=0.65) 3 ball(r=0.65) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.5.3) 1 d 1 disp("bello"); 2 disp("bello"); 2 disp("bello"); 3 disp("bello"); 4 disp("bello"); 4 disp("bello"); 4 disp("bello"); 4 disp("bello"); 4 disp("bello"); 4 disp("bello");		_
ball(r=0.8) 1 ball(r=0.1) 7 ball(r=0.1) 1 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.35) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.55) 4 ball(r=0.65) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=1.5.3) 1 d 1 disp("hello");1; 10 disp(a); 1 disp(a); 1 ds (a) 1 fice = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 help'in 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 2 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=0.1) 7 ball(r=0.1) 1 ball(r=0.2) 134 ball(r=0.35) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.65) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello");1; 10 disp(a); 1 disp(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 help'in 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=0.1)		
ball(r=0.2) 134 ball(r=0.35) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.55) 4 ball(r=0.65) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp('hello'); 1 disp('hello'); 1 disp('hello') 2 display('hello') 2 display('hello') 2 display('hello') 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello'n 1 hello'n 1 help'n 20 help;'n 2 kk 1 linspace 1 k 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=0.04) 1 pendulum(r=0.0		_
ball(r=0.35) 3 ball(r=0.5) 3 ball(r=0.65) 3 ball(r=0.70) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"); 1 disp("hello");1; 10 disp(a); 1 display(hello") 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fack you matab 1 hello'n 1 hello;'n 1 kk 1 linspace 1 k 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=0.5) 3 ball(r=0.55) 4 ball(r=0.76) 3 ball(r=0.77) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"): 1 disp("hello"): 1 disp(a): 1 display(hello") 2 display(a): 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello'n 1 hello'yn 2 kk 1 linspace 1 k 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=0.55) 4 ball(r=0.65) 3 ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fuck you matlab 1 hello'n 1 hello'n 1 help;\n 2 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=0.65) 3 ball(r=0.75) 1 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp(a); 1 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fuck you matlab 1 hello'n 1 help(n) 2 kk 1 linspace 1 k 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=0.7) 1 ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 1 disp(a); 1 display(hello') 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello\n 1 hello\n 1 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=0.75) 3 ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"); 1 disp("hello");1; 10 disp(a); 1 display("hello") 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello'yn 1 hello;yn 1 help;hn 2 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=0.9) 1 ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"); 1 disp("hello");1; 10 disp(a); 1 display('hello') 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello;'n 1 hello;'n 1 help;'n 2 kk 1 lirspace 1 k 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=1.0) 2 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=1.0) 27 ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"); 1 disp("hello");1; 10 disp(a); 1 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matab 1 hello\n 1 hello\n 1 help;\n 2 kk 1 linspace 1 k 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=0.0) 2 pendulum(r=0.05) 1		
ball(r=15.3) 1 d 1 disp("hello"); 1 disp("hello");1; 10 disp(a); 1 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello\n 1 hello\n 1 help;\n 2 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-0.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
d 1 disp("hello"); 1 disp("hello"); 10 disp(a); 1 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fuck you matlab 1 hello\n 1 hello\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 2 pendulum(r=0.05) 1		
disp("hello"); 1 disp("hello");1; 10 disp(a); 1 display('hello') 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fuck you matlab 1 hello\n 1 hello\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-0.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
disp("hello");1; 10 disp(a); 1 display(hello') 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello\n 1 hello\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
disp(a); 1 display('hello') 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fuck you matlab 1 hello\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-0.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
display('hello') 2 display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello\n 1 hello\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		_
display(a); 1 ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fuck you matlab 1 hello\n 1 hello\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 k 1 pendulum(r=0.4) 1 pendulum(r=0.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
ds 1 foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 flick you matlab 1 hello\n 1 hello;\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		_
foo = [1, 2]; 3 for i = 1:3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
for i = 1.3; disp(i);end 1 fick you matlab 1 hello\n 1 hellp;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
fluck you matlab 1 hello\n 1 hello;\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		_
hello\n 1 hello;\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
hello;\n 1 help;\n 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
help 20 help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
help;\n 2 kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
kk 1 linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
linspace 1 ls 1 pendulum(r=-0.4) 1 pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		
S		
1		
pendulum(r=-1.0) 2 pendulum(r=0.0) 1 pendulum(r=0.05) 1		1
pendulum(r=0.0) 1		
pendulum(r=0.05) 1		2
		1
pendulum(r=0.2) 105	pendulum(r=0.05)	1
	pendulum(r=0.2)	105

index	0
pendulum(r=0.25)	2
pendulum(r=0.3)	2
pendulum(r=0.35)	1
pendulum(r=0.4)	1
pendulum(r=0.45)	2
pendulum(r=0.5)	1
pendulum(r=0.55)	1
pendulum(r=0.6)	1
pendulum(r=0.7)	2
pendulum(r=1.0)	53
pendulum(r=14.3)	1
pendulum(r=15.3)	1
pendulum(r=19.8)	2
pendulum(r=24.7)	1
	1
	1
pendulum(r=35.6)	1
plane(r=-0.15)	1
plane(r=-0.5)	1
	1
	2
plane(r=0.1)	1
	320
1 /	2
	8
	4
	1
	2
. /	3
	6
- ' /	3
plane(r=1.0)	10
plane(r=18.6)	1
plane(r=20.8)	1
	1
plane(r=3.4)	1
plane(r=31.0)	1
	1
round(quad(@sin, 0, pi/2));	1
	1
sada	1
sdsad	1
	1
sdsda	1
	1
suspension(r=-0.3)	1
suspension(r=-0.95)	1
	10
обреняли(1—1.0 <i>)</i>	10

index	0
suspension(r=0.0)	1
suspension(r=0.2)	186
suspension(r=0.3)	2
suspension(r=0.4)	2
suspension(r=0.5)	2
suspension(r=0.55)	2
suspension(r=0.65)	1
suspension(r=0.95)	2
suspension(r=1.0)	36
suspension(r=10.0)	30
suspension(r=2.0)	1
suspension(r=29.4)	1
suspension(r=5.0)	2
ERROR	46
SUCCESS	1156
TOTAL_CALLS	1202