

Problema H: Brincando com números

Nome do arquivo fonte: numeros.c, numeros.cpp, numeros.py

Cansados de jogos pouco emocionantes, os alunos do curso de Sistema de Informação criaram um novo jogo para se divertirem nos intervalos das aulas. O novo jogo foi batizado de "Brincando com números". O jogo consiste basicamente em calcular, dentro de um determinado tempo, a soma de dois números ímpares. O jogador A escolhe um número n , o jogador B deve calcular o resultado da soma do n -ésimo número ímpar e seu antecessor também ímpar. Caso o jogador A escolhesse 4, a resposta seria 12 (7+5).

1
1 3
1 3 5
1 3 5 7
1 3 5 7 9

Apaixonados por programação, os alunos decidiram fazer um programa para calcular o resultado da brincadeira.

Entrada

A entrada consiste de vários casos de teste. Cada caso contém um inteiro n , onde ($2 \leq n \leq 500000000$). A entrada termina quando $n = 0$.

Saída

Para cada caso de teste, imprima uma linha com o resultado da soma do n -ésimo número ímpar e seu antecessor também ímpar.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
2	4
10	36
1005	4016
0	