

Jogo com Números

Por ICMC-USP  Brazil**Timelimit: 1**

Kirito ama jogos, especialmente aqueles envolvendo números ímpares. Em um dia chuvoso, sem poder sair para brincar com os amigos, ele decidiu brincar sozinho. Ele escreveu números aleatórios em papéis e colocou dentro de um saco. Então misturou tudo e pegou 2 números (x,y) e se perguntou: "Qual a soma dos dígitos decimais dos números ímpares que estão no intervalo $[\min(x,y), \max(x,y)]$ (inclui os limites)?"

Agora sua tarefa é ajudar Kirito em seu jogo respondendo suas perguntas.

Entrada

A entrada consiste de diversos casos testes e termina com EOF. Cada caso de teste consiste de 2 inteiros x e y , o par de números que Kirito tirou do saco ($1 \leq x, y \leq 10^9$)

Saída

Imprima um único inteiro por linha, a resposta da pergunta do Kirito.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
1 10	25
95 100	48
198 204	27