

1 Grãos de milho no tabuleiro de xadrez (+++)



(+++)

(Adaptado de FARRER, 1999) Faça um algoritmo em linguagem C que calcule e escreva o número de grãos de milho que se pode colocar em um tabuleiro de xadrez, colocando n no primeiro quadro e nos quadros seguintes o dobro de n , caso o quadro seja escuro, e a mesma quantidade de n , caso o quadro seja branco. Percorra o tabuleiro sempre da esquerda para a direita e de baixo para cima. A Figura 1 apresenta um tabuleiro de xadrez típico.

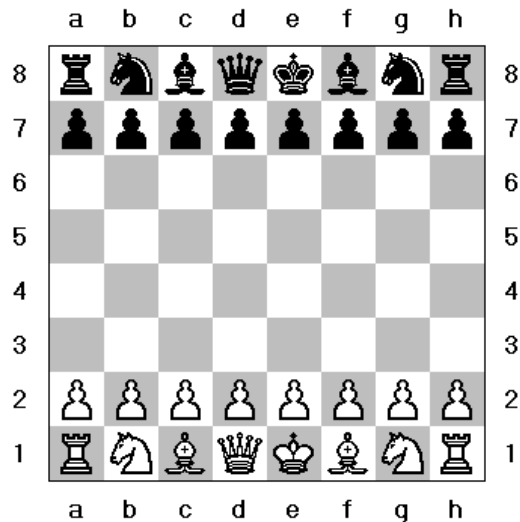


Figura 1: Tabuleiro de xadrez.

Entrada

O programa deve ler uma linha contendo um número inteiro n .

Saída

O programa deve apresentar uma linha contendo a quantidade de grãos que podem ser colocados no tabuleiro.

Exemplo

Entrada
6
Saída
570

Entrada
11
Saída
1045