

### M3 – Mais um gol!

Uma das razões para a Alemanha estar conseguindo resultados expressivos no futebol é que ela treina sob conjunto de regras ligeiramente diferentes das regras oficiais. Nessas regras de treino um gol somente é válido se os últimos 4 jogadores, em ordem, que tocaram a bola antes do gol possuem numeração nas camisas em ordem numérica estritamente crescente. Durante os treinos os jogadores usam camisas numeradas de 1 a 99 (cada número é usado por exatamente um jogador). Depois do desastre da Copa de 2014, a CBF decidiu adotar o mesmo esquema de treinamento para a seleção brasileira. Agora o treinador precisa de ajuda para treinar as várias possibilidades de posicionamento dos jogadores em campo durante os treinos. Assim, escreva um programa que, dado um número de camisa de um jogador que marcou um gol, calcule quantas combinações possíveis de jogadores poderiam produzir esse gol.

#### Entrada

A entrada consiste de uma linha com um inteiro positivo  $j$  ( $1 \leq j \leq 99$ ), que é o número da camisa do jogador que marcou o gol.

#### Saída

A saída será uma linha com o número de combinações possíveis de jogadores tal que o jogador  $j$  seja o marcador do gol.

#### Exemplos de entradas e saídas

Entrada:	Saída:
4	1

  

Entrada:	Saída:
2	0

  

Entrada:	Saída:
90	113564