

## Carol

A Carol le gusta doblar. Todo lo que le entregan, lo termina doblando de cierta forma. Dobla las bombillas en bellas formas y arma grandes pelotas doblando los elásticos que se encuentra por la calle.

Un día, un amigo le preguntó a Carol en tono de broma si podía doblar números, a lo que ella respondió que si. Su amigo, confundido, acudió a un taller de programación, con la esperanza de averiguar cómo es posible doblar número.

### Entrada (o parámetros)

Se te entrega la función *doblar*, que consta de solo un parámetro, un entero  $n$ .

### Salida (o retorno)

La función debe retornar lo que Carol haría con  $n$ .

### Modo de evaluación

Se probarán 30 casos aleatorios.

Cada caso correcto es un punto.