

ЗАДАЧА  
№929

Игральные кубики

(Время: 1 сек. Память: 16 Мб Сложность: 15%)

Юный математик Матвей интересуется теорией вероятностей, и по этой причине у него всегда есть с собой несколько стандартных шестигранных кубиков. Каждый кубик имеет три противоположные пары граней, которые размечены таким образом, что напротив грани с числом 1 находится грань с числом 5 и напротив грани с числом 3 — грань с числом 4.

Анализируя различные игры с шестигранными кубиками, Матвей придумал новую игру. В эту игру играют два игрока, и проходит она следующим образом: первый игрок бросает несколько стандартных кубиков (количество кубиков он определяет сам). После этого первому игроку начисляется количество очков, равное сумме чисел, оказавшихся на нижних гранях этих кубиков. Побеждает тот, кто набрал больше очков.

Например, если был брошен один кубик, и на верхней его грани выпало число два, то первый игрок получает два очка, а второй — пять. В своих верхних гранях выпало по единице, то первый игрок получает также два очка, а второй игрок — двенадцать очков, так как на нижних гранях этих кубиков выпало по единице.

Матвей рассказал об этой игре своему другу, юному информатику Фоме, и они начали играть в неё через Интернет. Поскольку Фома не видит бросков Матвея как первый игрок, то о набранных каждым игроком очках он узнает только от Матвея. Чтобы проверить достоверность этих данных, Фоме нужно написать программу, которая по количеству очков, набранных первым игроком после броска, определяет наименьшее и наибольшее количество очков, которое мог набрать второй игрок за этот бросок.

Входные данные

Входной файл INPUT.TXT содержит одно натуральное число  $n$  — количество очков, которые получил первый игрок ( $n \leq 10^{10}$ ).

Выходные данные

В выходной файл OUTPUT.TXT выведите два разделенных пробелом целых числа: минимальное и максимальное количество очков, которое мог набрать второй игрок за этот бросок.

Примеры

№	INPUT.TXT	OUTPUT.TXT
1	2	5 12
2	36	6 216

https://acmp.ru/index.asp?main=task&id\_task=929&ins=1#solution

1/2

