

Cerință:

Să se determine numărul de patrulare regulate cu coordonatele vârfurilor citite de la tastatură.

Date de intrare:

Se vor citi de la tastatură linii separate conținând următoarele date, în ordine:

- Un număr natural reprezentând numărul de poligoane, urmat de caracterul *newline*;
- Pentru fiecare poligon se citesc 4 perechi de numere reale reprezentând coordonatele carteziane (abscisa, ordonata) pentru fiecare vârf, în ordine trigonometrică pe perimetrul înfășurătoarei (vezi exemplu mai jos);
- Valoarea întreagă **1** sau **2**, în funcție de care se vor afișa pe ecran:
 - **Valoarea 1** – coordonatele vârfurilor tuturor patrulaterelor, în ordinea în care au fost citite de la tastatură, cu exact 2 zecimale, sub forma (vezi exemplu mai jos):
<abscisa_1_1> <ordonata_1_1>
...
<abscisa_1_4> <ordonata_1_4>
<abscisa_2_1> <ordonata_2_1>
...
<abscisa_2_4> <ordonata_2_4>
...
 - **Valoarea 2** – numărul de poligoane regulate (laturile au lungimi egale).

Se pot folosi funcțiile `double sqrt(double x);` și `double pow(double x, double y);` din `<math.h>`.

Exemplu 1:

Input: 3 0 -4 -4 -1 -2 3 2 3 -3 -3 -1 2 4.5 -6 5.1 2.3 2 2 3 -1 1 -4 -3 2.8 0 14 1	Output: 0 -4 -4 -1 -2 3 2 3 4 -1 -3 -3 -1 2 4.5 -6 2 2 3 -1 1 -4 -3 2.8 0 14
--	---

Exemplu 2:

Input: 3 4 0 0 -4 -4 0 0 4 -3 -3 -1 2 4.5 -6 0 3.69 3.04 2 3.27 -0.14 0.4 -1.32 -1.61 1.04 2	Output: 1
---	--------------

Explicație:

Doar primul patrulater, de coordonate (4, 0), (0, -4), (-4, 0), (0, 4) este regulat.

