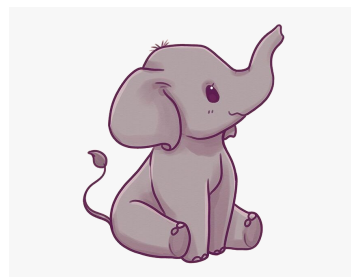


Úloha č. 2

Sloni



Odpověz Sfinze!

10 b

*Tato úloha je vyhodnocována automaticky. Je potřeba, aby výstup programu **přesně** korespondoval se specifikací výstupu níže. Jak odevzdávat tento typ úloh se můžeš dočíst na webových stránkách FIKSu pod záložkou „Jak řešit FIKS“.*

Hledání zvěře tě zavedlo až do západní Afriky. Žije zde slon africký. Tedy, uvedeno na pravou míru, v místní zoo se zrovna narodilo mládě a je na prodej. Do savan, kde žijí antilopy, pakoňové, i někteří endemičtí ptáci jako čáp marabu, se tedy rozhodně nepodíváš. Snad příště.

Neváhal jsi, mládě sis zamluvil a nasedl do prvního letadla, co tam letělo. Avšak přepravovat slona zpět není žádná legrace. To se ti potvrdilo, hned poté co jsi uspané zvíře předal přepravci. Neuplynulo ani 10 minut a už ti volali, že se zvíře probudilo a uteklo. Nyní je potřeba zvíře najít. Kde ho ale hledat?

Znáš souřadnice místa, z kterého slon utekl. Odborníci na chytání slonů ti doporučili, ať si uděláš souřadnicovou síť a prohledáš jednotlivá pole.

Víš, že se slon za minutu pohne vždy o jedno pole v horizontálním, nebo vertikálním směru (nelze šikmo). Zajímá tě, na kolika polích může slon být v daném čase.

Vstup

Na první řádce najdeš číslo N určující kolik testů bude nutné vyřešit. Následuje N zadání testovacích vstupů. Každý test začíná řádkem obsahujícím 5 čísel: W ($1 \leq W \leq 10^9$), H ($1 \leq H \leq 10^9$), X ($0 \leq X < W$), Y ($0 \leq Y < H$), T ($0 \leq T \leq 10^9$). Rozměry pole určuje výška W a šířka H . Levé dolní pole má souřadnice 0, 0. Slon se na začátku nacházel v poli na souřadnicích X, Y . Chceme vědět na kolika políčkách může být v čase T minut. Počáteční čas byl 0 minut a každou minutou se slon přemístí na další políčko (tedy nemůže zůstat na poli, na kterém právě stojí).

Výstup

Pro každý testovací vstup vypiš jedno číslo: S , tedy počet políček na kterých se slon v příslušném čase může nacházet.

Vstup

```
2
10 10 3 2 5
2 2 0 0 7
```

Výstup

```
27
2
```