

Usuwanie bugów (r2a)

Szef: *A więc były 4 bugi zanim wzięłeś się do pracy i 6 po tym jak poprawiłeś jeden z nich?*

Programista: *To nazbyt duże uproszczenie szefie, ale tak.*

Bugi, czyli błędy w programie to największa zbrodnia programistów. I tych, którzy startują w konkursach i całych zespołów, które piszą grę czy aplikację bankową. No bo jak znaleźć błąd gdy są setki tysięcy linii kodu?

Zanim informatyk weźmie się do usuwania błędów w kodzie, szef chciałby wiedzieć, co go czeka. Pomożesz?

Wejście

W pierwszej i jedynej linii wejścia znajduje się jedna liczba całkowita n ($1 \leq n \leq 10^{18}$) oznaczająca liczbę bugów przed rozpoczęciem działania programisty.

Wyjście

Twój program powinien wypisać jedną liczbę całkowitą - ilość bugów po działaniu programisty.

Ilość bugów po działaniu programisty zwiększa się o 50%.

W przypadku gdy końcowa ilość bugów nie jest liczbą całkowitą, wynik zaokrąglaj w górę.

Przykłady

Wejście dla testu r2a0a:

Wyjście dla testu r2a0a:

Wyjaśnienie:

Początkowa liczba bugów to 4. Po działaniu programisty liczba bugów zwiększyła się o połowę czyli o 2. Końcowa liczba bugów to $4 + 2$ czyli 6. Wypisujemy: **6**

Wejście dla testu r2a0b:

Wyjście dla testu r2a0b:

Wyjaśnienie:

Początkowa liczba bugów to 13. Po działaniu programisty liczba bugów zwiększyła się o połowę czyli o 6,5. Końcowa liczba bugów to $13 + 6,5$ czyli 19,5. Wynik zaokrąglamy do najbliższej większej liczby całkowitej czyli 20. Wypisujemy: **20**

Ocenianie

Podzadanie	Ograniczenia	Punkty
1	Początkowa liczba bugów parzysta i mniejsza od 100	30
2	Początkowa liczba bugów mniejsza od 10^6	30
3	Brak dodatkowych ograniczeń	40