



Złość

Limit pamięci: 64 MB

Fama ludowa mówi, że złościąc się, karzemy siebie za błędy innych. Jeśli przez minutę jesteś zły to tracisz 60 sekund szczęścia!

Jaś wczoraj był trochę zły. Mocno trochę. Na stołówce obiad był letni. Brat zgubił jeden klocek z jego ulubionego modelu Titanica.

Dziś patrzy na to inaczej. Doszedł do wniosku, że to nawet nie były nawet niczyje błędy! W szkole jedna pani zachorowała, a brat jest mały i... wszystko go ciekawi!

Ale trochę szczęścia w życiu stracił. Zastanawia się ile. Pomożesz?

Wejście

W pierwszym i jedynym wierszu wejścia znajdują się jedna liczba n ($0 \leq n \leq 10^{16}$) oznaczająca ile minut trwał stan złości. Duża liczba? Jaś chce również liczyć łączną stratę szczęścia grupy osób.

Wyjście

Twój program powinien wypisać ile sekund szczęścia zostało stracone, czyli ile czasu w sekundach trwał stan złości.

Przykłady

Wejście dla testu r1a0a:

Wyjście dla testu r1a0a:

Wyjaśnienie:

Złość trwała 3 minuty czyli 180 sekund. Wypisujemy: 180

Wejście dla testu r1a0b:

Wyjście dla testu r1a0b:

Wyjaśnienie:

Jaś ani ktokolwiek w ogóle się nie złościł (0 minut). Czyli liczba sekund w czasie których była złość to 0. Wypisujemy: 0

Ocenianie

Podzadanie	Ograniczenia	Limit czasu	Punkty
1	Złość trwa 5 minut	0.1 s	20
2	Złość trwa mniej niż 10 milionów minut	0.1 s	40
3	Brak dodatkowych ograniczeń	0.1 s	40