Исполнитель Черепаха действует на плоскости с декартовой системой координат. В начальный момент Черепаха находится в начале координат, её голова направлена вдоль положительного направления оси ординат, хвост опущен. При опущенном хвосте Черепаха оставляет на поле след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существует 6 команд: **Поднять хвост,** означающая переход к перемещению без рисования; **Опустить хвост,** означающая переход в режим рисования; **Вперёд *n*** (где *n* — целое число), вызывающая передвижение Черепахи на *n* единиц в том направлении, куда указывает её голова; **Назад *n*** (где *n* — целое число), вызывающая передвижение в противоположном голове направлении; **Направо *m*** (где *m* — целое число), вызывающая изменение направления движения на *m* градусов по часовой стрелке; **Налево *m*** (где *m* — целое число), вызывающая изменение направления движения на m градусов против часовой стрелки.

Запись **Повтори *k* [Команда1 Команда2 ... КомандаS]** означает, что последовательность из *S* команд повторится *k* раз.

Черепахе был дан для исполнения следующий алгоритм.
Повтори 2 [Вперёд 8 Налево 270 Назад 6 Направо 90]
Поднять хвост
Вперёд 5 Направо 90 Назад 3 Налево 90
Опустить хвост
Повтори 2 [Вперёд 7 Направо 90 Вперёд 2 Направо 90]
Поднять хвост
Вперёд 3 Направо 180 Назад 1
Опустить хвост
Повтори 2 [Вперёд 5 Направо 90 Вперёд 5 Направо 90]

Определите площадь объединения фигур, ограниченных заданными алгоритмом линиями.