

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 ... Команда S]** 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.