

# Піксельний равлик

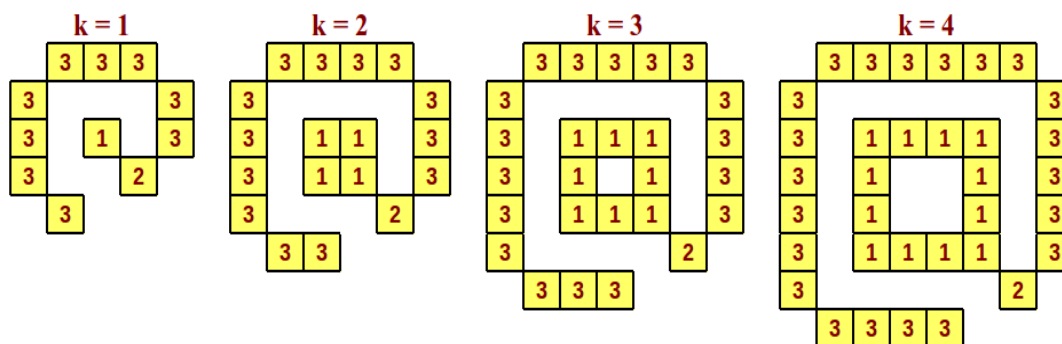
Назва вхідного файлу:	standard input
Назва вихідного файлу:	standard output
Ліміт часу:	0.25 seconds
Ліміт використання пам'яті:	256 megabytes

Піксельний равлик — це така фігура, яку дуже просто намалювати на аркуші в клітинку і яка дуже схожа на лігатуру «at» («@»).

Піксельний равлик  $k$ -го порядку будується за таким алгоритмом:

1. Зафарбовується «рамка» — клітинки по периметру квадрата зі стороною  $k$ .
2. Зафарбовується клітинка, лівий верхній кут якої збігається з правим нижнім кутом рамки. Назвемо цю клітинку «мостом».
3. Зафарбовуються всі клітинки ззовні на відстані в одну клітинку від рамки. При цьому не зафарбовуються ті клітинки, які дотикаються до моста (за винятком клітинки, лівий нижній кут якої збігається з правим верхнім кутом моста: вона все одно зафарбовується).

На малюку нижче наведені піксельні равлики 1-го, 2-го, 3-го та 4-го порядків.



Цифрами (1, 2, 3) позначено клітинки, які зафарбовуються відповідно на першому, другому та третьому кроках алгоритму.

Напишіть програму, що знайде кількість клітинок, які потрібно зафарбувати, щоб намалювати піксельного равлика  $k$ -го порядку.

## Формат вхідних даних

Перший рядок містить одне ціле число  $k$  ( $1 \leq k \leq 10^8$ ).

## Формат вихідних даних

Виведіть одне число — кількість клітинок, які потрібно зафарбувати, щоб намалювати піксельного равлика  $k$ -го порядку.

## Система оцінки

Якщо ваша програма буде виводити правильну відповідь для всіх  $k$  від 1 до 10, то ви отримаєте 40 балів.

## Приклади

standard input	standard output
2	18
3	26