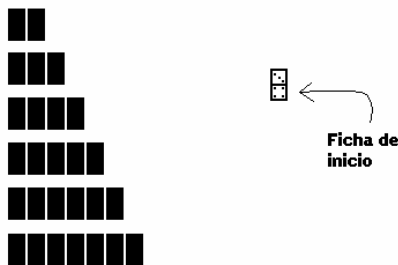


ESCALERA

Con un paquete de fichas de dominó se pueden organizar una infinidad de juegos. En esta ocasión E.O.F. Dijkstra (la mascota de la Olimpiada) se divierte con el clásico solitario de la “Escalera”.

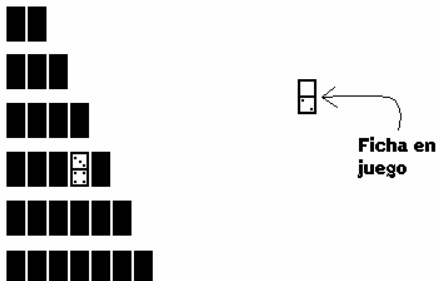


El juego de la “Escalera” trata de lo siguiente: se forman 6 hileras con las fichas de dominó volteadas hacia abajo, cada hilera tiene un número diferente de fichas empezando con 2 la primera, 3 la segunda, etc., hasta la sexta fila con 7 fichas; en este momento nos queda una ficha, la cual volteamos y con ésta empezamos el juego.



Esta ficha que tenemos en la mano debe ser colocada en su lugar; para ello buscamos la fila correspondiente al número mayor de esta ficha (en nuestro ejemplo la ficha es 4-3, así que tomamos la fila 4) y después la casilla correspondiente al número menor, en este caso 3, contando la columna de la izquierda como 0. Tomamos la ficha que se encontraba en este lugar, y la volteamos después de haber colocado la ficha anterior cara arriba en su lugar correspondiente.

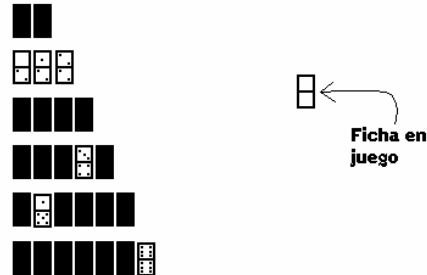
Este proceso se repite con todas las fichas que vayamos volteando hasta encontrar la ficha “0-0”, la cual no tiene un lugar asignado; en el momento que voltees esta ficha el juego termina.



A continuación se realiza el conteo de los puntos obtenidos: cada ficha volteada cara arriba agrega su valor a la puntuación final (así la ficha “3-3” vale 6 puntos). Además por cada fila volteada

totalmente se añade el número de la fila a la puntuación.

En este caso la puntuación final es de 36 puntos (34 por las fichas y 2 por la fila completa).



Como E.O.F. no tiene manos, ha decidido crear un programa de computadora que le permita calcular las puntuaciones de este juego. Tú debes ayudarlo a lograr este objetivo.

Nota: Las fichas que ocupan su lugar pero no son volteadas cara arriba no se agregan a la puntuación final.

Archivo de entrada (“Input.txt”)

En la primera línea se encuentra la ficha con la que empiezas en la mano con formato n-m, donde n y m son números entero entre 0 y 6.

Las siguientes 6 líneas contienen cada una una ficha más que la anterior desplegadas con el mismo formato n-m y separadas con un espacio. Estas líneas representan las fichas que se encuentran volteadas para abajo y se encuentran en su hilera correspondiente en el orden que aparecen.

Nota: Todos los archivos de entrada son válidos, es decir, no hay fichas repetidas. Además “6-3” y “3-6” son la misma ficha.

Archivo de salida (“Output.txt”)

Este consiste de un número que indica la puntuación lograda después de realizar el juego.

Ejemplo:

Input.txt	Output.txt
4-3	36
1-3 3-2	
6-6 0-0 1-5	
3-0 0-1 4-2 3-6	
1-1 1-4 3-3 2-0 5-2	
0-4 2-1 6-0 5-3 6-5 4-6	
4-5 6-2 4-4 6-1 5-0 5-5 2-2	

