

Сенсор

Имя входного файла: `sensor.in`
Имя выходного файла: `sensor.out`
Ограничение по времени: 1 секунда
Ограничение по памяти: 256 мегабайт

Артем создает интерактивный сенсор для игры в кости. Сенсор встроен в стол и может считать суммарное число точек на гранях всех брошенных костей, прилегающих к сенсору (то есть, на нижних гранях). Позже Артем понял, что для игры нужно считать сумму не на нижних, а на верхних гранях. Артем хочет написать программу, которая по сумме на нижних гранях сможет находить количество различных возможных сумм на верхних гранях. Но так как Артем не силен в программировании, он поручает эту задачу вам.

Сенсор выдает число s равное суммарному числу точек на нижних гранях игральных костей. Все бросаемые кости шестигранные и удовлетворяют условию правильной игральной кости, то есть сумма точек на противоположных гранях кубика равна семи (1 и 6, 2 и 5, 3 и 4). Вам необходимо найти количество возможных сумм на верхних гранях кубиков.

Формат входных данных

В первой строке входного файла задано число s — сумма на нижних гранях костей.

Формат выходных данных

Выведите одно число: количество различных всевозможных сумм на верхних гранях костей.

Система оценки

Номер подзадачи	Баллы	Ограничения	Комментарии
		s	
1	42	$1 \leq s \leq 10$	Баллы начисляются, если все тесты пройдены.
2	58	$1 \leq s \leq 10^5$	Баллы начисляются, если все тесты этой и предыдущих подзадач пройдены.

Примеры

	<code>sensor.in</code>	<code>sensor.out</code>
2	2	2
4	4	4

Пояснение к примеру

В первом примере на нижних гранях могло выпасть $1 + 1$ или 2, суммы на верхних гранях 12 и 5, соответственно.