

Instrukcja wielokrotnego wyboru - pola figur

Podajemy jeden ze znaków: 'a', 'b', 'c' lub 'd'. W zależności od podanego znaku, program powinien policzyć odpowiednie pole:

- znak a - liczymy pole kwadratu
- znak b - liczymy pole prostokąta
- znak c - pole trójkąta
- znak d - pole trapezu

Input

W pierwszej linii jeden znak.

W następnej linii jedna, dwie lub trzy liczby w zależności jaki został podany znak: dla znaku *a* jedna liczba rzeczywista dodatnia, dla znaku *b* dwie liczby rzeczywiste dodatnie, dla znaku *c* dwie liczby rzeczywiste dodatnie oraz dla znaku *d* trzy liczby rzeczywiste dodatnie określające odpowiednio długości podstaw oraz wysokość trapezu.

Output

Jedn liczba będąca polem zadanej figury.

Example

Input:

a

1.2

Output:

1.44