

Nevenincs városban pingpongversenyt készülnek rendezni. Minden versenyzőről tudjuk a lakhelyét, és azt, hogy mennyit hajlandó gyalogni egy mérkőzés kedvéért. A város alakja erősen elnyújtott, úgyhogy a pontos lakcím helyett csak azt vesszük figyelembe, hogy a város hosszú főutcájának melyik részéhez lakik közel a versenyző, amit egy házszámmal adunk meg, valamint a gyaloglási távolságot is csak a főutca mentén mérjük. (Azaz úgy tekintjük, hogy bárki el tudja érni a főutcat elhanyagolható idő alatt.)

Két adott lakó között pontosan akkor jöhet létre mérkőzés, ha legalább az egyikük hajlandó elsétálni a másikhoz (a mérkőzést mindenképpen valamelyik játékos lakhelyén kell megrendezni), vagyis a házszámuk közötti különbség legfeljebb akkora, amennyit a lelkesebb fél hajlandó gyalogni.

Írjunk programot, amely meghatározza, hogy a versenyen hányféle mérkőzés jöhet létre. Két mérkőzést akkor tekintünk különbözőnek, ha nem ugyanaz a két játékos vesz részt benne.

A program a standard input első sorából beolvassa a versenyzők számát ($1 \leq N \leq 1\,000\,000$). A következő N sorban egy-egy versenyzőről található a két ismert adat, két darab, szóközzel elválasztott szám formájában: az első a lakcíme ($1 \leq A \leq 1\,000\,000$), míg a második megadja, hogy mennyit hajlandó gyalogni egy mérkőzés kedvéért ($0 \leq H \leq 1\,000\,000$).

A standard outputra írjunk ki egyetlen számot: a lejátszható mérkőzések számát.

Példák:

Bemenet	Kimenet	Bemenet	Kimenet
2	1	2	1
1 3		4 1	
4 3		1 3	
6	9	5	6
3 3		1 3	
2 1		4 3	
1 3		7 3	
6 2		6 3	
7 4		9 3	
5 2			

Pontozás: A programhoz mellékelte, a helyes megoldás elvét tömören, de érthetően leíró dokumentáció 2 pontot ér. A programra akkor kapható meg a maximális 8 pont, ha bármilyen, a feltételeknek megfelelő tesztesetet képes megoldani a 3 mp futási időlimiten belül. Kapható részpontszám, ha a program csak kisebb tesztesetekre tud lefutni időben, *továbbá akkor is, ha a program csak olyan teszteseteket tud megoldani, amiknél a versenyzők által megadott gyaloglási távolságok mind azonosak.*

Beküldendő egy tömörített `s73.zip` állományban a program forráskódja (`s73.pas`, `s73.cpp`, ...) az `.exe` és más, a fordító által generált állományok nélkül, valamint a program rövid dokumentációja (`s73.txt`, `s73.pdf`, ...), amely a fentiekén túl megadja, hogy a forrás mely fejlesztői környezetben fordítható.