

ПРЯМОУГОЛЬНИК

Разрабатывая инструменты для создания карт локаций для пошаговых боёв в новой игре, Петя столкнулся со следующей задачей.

Карта поля состоит из шестиугольных сот. Так как локации планируются очень большие, гейм-дизайнер хочет иметь инструмент для быстрого заполнения участка поля одинаковыми вражескими юнитами. Выглядеть это будет следующим образом: гейм-дизайнер будет выделять на карте прямоугольную область, и на каждой соте, центр которой попадает в выделенный прямоугольник, должен появиться выбранный вражеский юнит.

Более формально, если гейм-дизайнер выбрал соты с координатами (x_1, y_1) и (x_2, y_2) , где $x_1 \leq x_2$ и $y_1 \leq y_2$, то заполняются все соты с координатами центров (x, y) , такие что $x_1 \leq x \leq x_2$ и $y_1 \leq y \leq y_2$. Прямоугольная система координат введена таким образом, что одна из сторон сот параллельна оси Ox , все центры шестиугольников имеют целочисленные координаты, для каждого целого x есть соты с центром с такой x -координатой и для каждого целого y есть соты с центром с такой y -координатой. Гарантируется, что разность $x_2 - x_1$ делится нацело на 2.

В процессе выполнения задачи Петя решил, что прежде чем отрисовать указанных юнитов, он хочет выводить на экран пользователя количество юнитов, которые в итоге будут отрисованы на карте.

Помогите ему реализовать подсчёт этих юнитов до отрисовки.

Входные данные.

Единственная строка входных данных содержит четыре целых числа x_1, y_1, x_2, y_2 ($-10^9 \leq x_1 \leq x_2 \leq 10^9, -10^9 \leq y_1 \leq y_2 \leq 10^9$) — координаты центров двух сот.

Выходные данные.

Выведите одно целое число — количество сот, подлежащих заполнению.

Пример.

N	stdin	stdout
1	1 1 5 5	13