

Исполнитель Черепаха перемещается на экране компьютера, оставляя след в виде линии. В каждый конкретный момент известно положение исполнителя и направление его движения. У исполнителя существует две команды: **вперед( $n$ )** (где  $n$  — целое число), вызывающая передвижение Черепашки на  $n$  шагов в направлении движения; **вправо( $m$ )** (где  $m$  — целое число), вызывающая изменение направления движения на  $m$  градусов по часовой стрелке; **влево( $t$ )** (где  $t$  — целое число), вызывающая изменение направления движения на  $t$  градусов против часовой стрелки. Запись **повтори  $k$  [команда1 команда2 команда3]** означает, что последовательность команд в скобках повторится  $k$  раз. В начальный момент Черепаха находится в начале координат, ее голова направлена вдоль положительного направления оси ординат, хвост опущен. Черепахе был дан для исполнения следующий алгоритм: **повтори 9 [вперед(2) влево(40)]**.

Постройте многоугольник в среде исполнителя «Черепаха» программы Кумир и посчитайте количество точек с целыми координатами, которые находятся внутри фигуры (точки на границе считать не нужно).