
Generando zig-zags

X78797_es

Haz un programa que, dadas parejas de naturales positivos `height`, `width`, donde `width` es un número par, genere zig-zags como los que se muestran en los ejemplos.

Entrada

Un número arbitrario de casos, donde cada uno consiste en dos naturales positivos `height`, `width`, con `width` par, en una línea.

Salida

Para cada caso, el correspondiente zig-zag, seguido de una línea en blanco.

Ejemplo de entrada

```
14 6
8 4
7 2
5 8
4 10
18 4
14 4
7 2
10 4
3 4
11 4
4 10
1 2
13 10
12 6
8 8
3 6
3 4
8 4
10 2
3 2
10 8
14 10
12 10
```

Ejemplo de salida

```
###**
*#####
**####
***###
**####
*#####
#####
*#####
**####
***###
*#####
*#####
#####
*#####

##**
*##
**#
*##
*##
##*
*##
*##
**#

#####
*#####
**####
***###
****###

#####
```

#####
#####
#####

##**
##
*##
##
##**
##
*##
##
##**
##
*##
##
##**
##
*##
##
##**
##
*##

##**
##
*##
##
##**
##
*##
##
##**
##
*##
##
##**
##
*##

#*
*#
#*
*#
#*
*#
#*

##**
##
*##
##
##**
##
*##
##
##**
##
*##

##**
##
*##

##**
##
*##
##
##**
##
*##
##
##**
##
*##

#####*
#####
#####
#####

#*

#####*
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####

##**
##
*##
##
*##
##
##**
##
*##
##
##**
##
*##

#####*
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####

##**
##
*##

#**
##

* * # #

* *

* # # *

* * # #

* # # *

* *

* # # *

* * # #

* # # *

*

* #

*

* #

*

* #

*

* #

*

* #

*

* #

*

#####

*#####

**#####

***#####

****#####

*****#####

*#####

*#####

#####

*#####

#####

*#####

**#####

***#####

****#####

*****#####

*#####

**#####

***#####

****#####

*****#####

*#####

**#####

***#####

****#####

*****#####

*#####

**#####

***#####

****#####

*****#####

*#####

**#####

***#####

****#####

*****#####

*#####

Observación

Se puede escribir la salida carácter a carácter o con `strings` construidos previamente, como se prefiera.

Evaluación sobre 10 puntos:

- Solución lenta: 5 puntos.
- Solución rápida: 10 puntos.

Entendemos como solución rápida una que es correcta, de coste lineal y capaz de superar los juegos de pruebas públicos y privados. Entendemos como solución lenta una que no es rápida, pero es correcta y capaz de superar los juegos de pruebas públicos.

Información del problema

Autor : PRO1

Generación : 2023-11-01 16:42:18

© *Jutge.org*, 2006–2023.

<https://jutge.org>