

---

**L'alfil rebotador****P89612\_ca**

---

Un alfil es troba inicialment a la casella superior esquerra d'un tauler d'escacs. L'alfil comença a moure's cap avall a la dreta, i cada vegada que topa amb el marge del tauler, canvia de direcció com si hi rebotés. Feu un programa que, donades el nombre de files i de columnes del tauler, marqui les caselles per les què passarà l'alfil.

**Entrada**

L'entrada consisteix en diversos casos, cadascun amb el nombre de files  $f$  i el nombre de columnes  $c$ . Poseu suposar que tant  $f$  com  $c$  es troben entre 2 i 100.

**Sortida**

Per a cada cas, escriviu el tauler amb les caselles per les quals passa l'alfil marcades. Escriviu una línia buida després de cada tauler.

**Exemple d'entrada**

```
3 3
4 7
2 10
5 7
```

**Exemple de sortida**

```
X. .
.X.
..X

X. . . . X
.X. . . X.
..X.X. .
...X...

X.X.X.X.X.
.X.X.X.X.X

X. . . X. .
.X.X.X.
..X. . . X
.X.X.X.
X. . . X. .
```

**Informació del problema**

Autor : Salvador Roura

Generació : 2013-09-02 14:42:56

© Jutge.org, 2006–2013.

<http://www.jutge.org>