

Kameleon

			X			
	X				X	
X			🏠			X
	X				X	
			X			

Opišimo novo "šahovsko" figuro, ki jo poimenujemo "kameleon". Figura se premika tako, da skače: navpično ali vodoravno – preskoči dve polji, ali diagonalno – preko enega kvadrata. Slika prikazuje del igralne plošče s kameleonom na sredini in položaje, na katere se lahko premakne z enim skokom (označene z X). Seveda kameleon ne more iti preko mej igralne plošče, ki je velik kvadrat, sestavljen iz $N \times N$ polj. Pri tej nalogi je N vedno deljiv s 5.

Kameleon začne v zgornjem levem kotu plošče. Igra sestoji iz ugotavljanja zaporedja premikov kameleona tako, da vsa polja obiše natanko enkrat. Po $N^2 - 1$ skokih se mora kameleon nahajati natanko en skok stran od izhodišča. Temu pravimo "kameleonov cikel".

Naloga

Napiši program **camel**, ki poišče katerokoli veljaven način igranja igre ali pa izpiše, da cikel ni mogoč.

Vhod

Iz standardnega vhoda preberi celo število N .

Izhod

Program izpiše na standardni izhod:

- eno vrstico s sporočilom NO, če ugotoviš, da cikel ni mogoč, ali
- N vrstic s po N števili, ločenimi s presledkom, ki so različna pozitivna cela števila med 1 in vključno N^2 . Prvo število v prvi vrstici je 1. Izhod predstavlja igralno ploščo ($N \times N$ polj), kjer število ponazarja zaporedno številko zasedbe polja. Za več informacij pogledj primer.

Omejitve

- N je deljiv s 5
- $5 \leq N \leq 1000$

Ocenjevanje

- Prvi testni primer je vreden 20 % točk in zanj velja $N = 5$.
- V preostalih 16 testnih primerih se ocenjuje po 5 % točk za vsak pravilno rešen testni primer.

Primeri

Primer vhoda	Primer izhoda									
10	1	52	29	8	51	28	9	50	37	16
	85	95	59	86	94	66	87	93	65	88
	40	19	100	39	18	76	38	17	77	49
	2	53	30	7	58	27	10	89	36	15
	84	96	60	75	99	67	72	92	64	71
	41	20	82	44	23	90	45	24	78	48
	3	54	31	6	57	26	11	68	35	14
	83	97	61	74	98	62	73	91	63	70
	42	21	81	43	22	80	46	25	79	47
	4	55	32	5	56	33	12	69	34	13

Razlaga:

Kameleon začne v levem zgornjem kotu (vrstica:1, stolpec:1), ki ga označimo z 1.

Nato se premakne na polje označeno z 2 (vrstica:4, stolpec:1).

Od tam se prestavi na polje označeno s 3 (vrstica:7, stolpec:1) in tako naprej.

Na koncu zasede (100-to) zadnje polje (vrstica:3, stolpec:3) in je le en skok oddaljen od začetnega položaja.

1	52	29	8	51	28	9	50	37	16
85	95	59	86	94	66	87	93	65	88
40	19	100	39	18	76	38	17	77	49
2	53	30	7	58	27	10	89	36	15
84	96	60	75	99	67	72	92	64	71
41	20	82	44	23	90	45	24	78	48
3	54	31	6	57	26	11	68	35	14
83	97	61	74	98	62	73	91	63	70
42	21	81	43	22	80	46	25	79	47
4	55	32	5	56	33	12	69	34	13