

16. Napisz program, który pobierze od użytkownika liczbę a, liczbę b oraz znak, a następnie wydrukuje prostokąt utworzony za pomocą wskazanego znaku o szerokości a i wysokości b utworzony za pomocą wskazanego znaku. Dla danych a=3, b=5, znak=% powstanie:

```
%%%
%%%
%%%
%%%
%%%
```

17. Napisz program, który pobierze od użytkownika liczbę a, liczbę b oraz znak, a następnie wydrukuje prostokąt utworzony za pomocą wskazanego znaku o szerokości a i wysokości b utworzony za pomocą wskazanego znaku, jednak ten nie będzie wypełniony. Dla danych a=3, b=5, znak=% powstanie:

```
%%%
%  %
%  %
%  %
%  %
%%%
```

18. Gra Euklidesa przebiega według następujących zasad:

- W grze bierze udział dwóch graczy (A i B). Początkowo każdy z nich dysponuje pewną niezerową liczbą identycznych żetonów - odpowiednio a i b.
- Jeżeli jeden z graczy ma mniej żetonów niż drugi, może wykonać ruch. Wykonując ruch, gracz zabiera partnerowi tyle żetonów, ile sam posiada. Żetony te są wyłączone z dalszej gry (tj. gracz wykonujący ruch ich nie przejmuje).
- Gra kończy się w sytuacji, gdy żaden z graczy nie może wykonać ruchu (w szczególności gra może skończyć się bezpośrednio po "rozdaniu" żetonów, bez jakichkolwiek ruchów).

Znając początkowe zasoby graczy (tj. wartości a i b), wyznacz łączną liczbę żetonów pozostałych w grze w chwili jej zakończenia.

Przykład:

Wejście:

```
1 1
2 4
9 6
```

Wyjście:

```
2
4
6
```