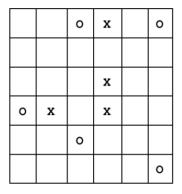
Križec-krožec

Igra križec-krožec se igra na mreži velikosti $N \times N$, ki je na začetku delno zaponljena z X-i in O-ji. Cilj je zapolniti mrežo z X-i in O-ji po naslednjih pravilih:

- 1. Vsaka vrstica in vsak stolpec mora imeti enako število X-ov in O-jev
- 2. V nobeni vrstici in v nobenem stolpcu ne smeta biti več kot dva enaka simbola zaporedoma
- 3. Vsaka vrstica je različna od preostalih, vsak stolpec je različen od preostalih

Primer



х	х	0	х	0	0
0	0	x	0	x	x
х	0	x	х	0	0
0	х	0	х	0	х
0	х	0	0	х	х
х	0	х	0	х	0

Vhod

Na vhodu se nahaja celo število 1≤N≤20, ki prestavlja velikost igralne mreže. Sledi niz, ki opisuje začetno stanje na mreži. Niz predstavlja mrežo vrstico po vrstico gledano od zgoraj navzdol, prazna polja pa nadomeščajo števila, ki povedo, koliko praznih polj je vmes.

Zgornjemu primeru torej ustreza zapis:

ki se prevede na zapis:

20X109X20X1X4080

Izhod

Na izhod izpiši šestnajstiško zapisano glavno diagonalo (od zgoraj levo do spodaj desno). To storiš v treh korakih. Prvo ustvariš niz Xov in Ojev iz glavne diagonale. Drugič, zamenjaj vsak X z 1 in O z 0 in si ta niz zamisli kot dvojiški zapis števila. Tretjič, zapiši to dvojiško število v šestnajstiškem sistemu. Uporabljaj velike črke A, B, C, ... F. Odstrani vse vodilne ničle v šestnajstiškem zapisu.

Primer glavne diagonale v zgornjem primeru je $x_0x_0x_0$. Ta se prevede v x_0x_0 , kar je v šestnajstiškem sistemu x_0x_0

Primeri

Vhod: 8 20302X902XXX3X50305XX1X1X9X1X2

Izhod: E6