

EJERCICIO D. DECORACIÓN

Archivo: decora.cpp decora.java

Autor: Wilmer Emiro Castrillón Calderón – Egresado Universidad de la Amazonia

En el país de Logombia una bonita universidad ha comprado una gran pantalla led para decorar su entrada y hacerla más llamativa, y ahora te ha contratado para escribir un software que muestre las letras “UDLA” en diferentes tamaños.

La pantalla consiste en una matriz de caracteres, en la cual cada casilla puede mostrar un carácter “#” o un espacio vacío, tu tarea consiste en leer un entero N y pintar el texto requerido ocupando $N * N$ caracteres para cada letra, de la siguiente manera:

- Para la letra “U” se requiere mostrar “#” en la primera columna, última columna y última fila.
- Para la letra “D” se requiere mostrar “#” en todos los bordes excepto en las esquinas derechas (superior e inferior).
- Para la letra “L” se requiere mostrar “#” en la primera columna y última fila.
- Para la letra “A” se requiere mostrar “#” en la primera columna, última columna, primera fila y la fila $N/2$ redondeando hacia arriba (indexando desde 1).
- Dos letras adyacentes deben estar separadas con una columna vacía.

La entrada:

La primera línea contiene un entero T que corresponde al número de casos de prueba, para cada caso se da un entero N ($2 < N < 50$) con el tamaño de la letra.

La salida:

Para cada caso de prueba imprimir el mensaje de tamaño N , después de cada caso imprimir una línea en blanco.

Entrada	Salida
2	
4	# # ### # #####
5	# # # # # #####
	# # # # # # #
	##### ### ##### # #
	# # ##### # #####
	# # # # # # #
	# # # # # #####
	# # # # # # #
	##### ##### ##### # #