

Úkolem je realizovat program, který zobrazí na obrazovce šachovnici.

Vstupem programu jsou dvě celá čísla – velikost šachovnice (počet políček na šířku a výšku) a velikost políčka (počet znaků na výšku a šířku jednoho políčka).

Výstupem programu je zobrazená šachovnice. Šachovnice bude tvořena znaky mezera (bílé pole) a znakem X (černá pole). Celá šachovnice bude orámovaná. V levém horním rohu bude umístěno vždy pole bílé. Šachovnice je čtvercová (počet políček je stejný v obou směrech), políčka jsou rovněž čtvercová (počet znaků na políčko je shodný v obou směrech).

Pokud je vstup neplatný, program to musí detekovat a zobrazit chybové hlášení. Chybové hlášení zobrazujte na standardní výstup (ne na chybový výstup). Za chybu považujte:

- na vstupu nejsou dvě platná celá čísla,
- čísla na vstupu jsou záporná nebo nulová.

**Ukázka práce programu:**

---

Zadejte pocet poli:

5

Zadejte velikost pole:

3

```
+-----+
|   XXX   XXX   |
|   XXX   XXX   |
|   XXX   XXX   |
|XXX   XXX   XXX|
|XXX   XXX   XXX|
|XXX   XXX   XXX|
|   XXX   XXX   |
|   XXX   XXX   |
|   XXX   XXX   |
|XXX   XXX   XXX|
|XXX   XXX   XXX|
|XXX   XXX   XXX|
|   XXX   XXX   |
|   XXX   XXX   |
|   XXX   XXX   |
+-----+
```

---

Zadejte pocet poli:

8

Zadejte velikost pole:

4

```
+-----+
|   XXXX   XXXX   XXXX   XXXX|
|   XXXX   XXXX   XXXX   XXXX|
|   XXXX   XXXX   XXXX   XXXX|
|   XXXX   XXXX   XXXX   XXXX|
|XXXX   XXXX   XXXX   XXXX|
+-----+
```



považováno za chybu. Abyste tyto problémy rychle vyloučili, použijte příložený archiv se sadou vstupních a očekávaných výstupních dat. Podívejte se na videotutoriál (**Courses → Video tutoriály**), jak testovací data použít a jak testování zautomatizovat.

- Výstup programu může být velmi široký/dlouhý, vyplatí se výstup přesměrovat do souboru a ten si prohlížet v nějakém editoru.