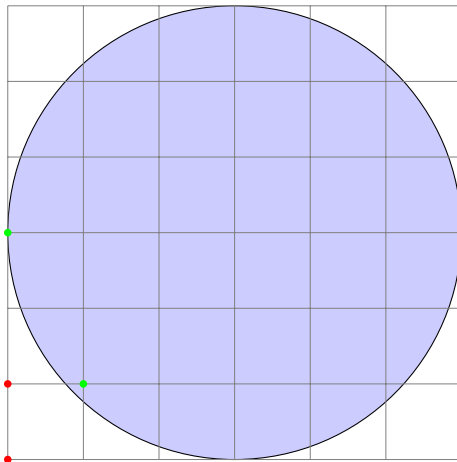


Oto koło:



W tym zadaniu należy wypisać koło jako ASCII art. Punkty kratowe, które są wewnątrz koła mają być wypisane znakami # (hasz), zaś pozostałe punkty znakami . (kropka). Dla przykładu: na rysunku powyżej zaznaczono po dwa przykładowe punkty, które powinny być wypisane jako hasze (oznaczone kolorem zielonym) oraz inne dwa przykładowe punkty, które powinny być wypisane jako kropki (oznaczone kolorem czerwonym).

Napisz program, który: wczyta promień koła i wypisze je jako ASCII art na standardowe wyjście.

WEJŚCIE

W pierwszym wierszu wejścia znajduje się jedna liczba naturalna N , określająca promień koła.

WYJŚCIE

Twój program powinien wypisać na wyjście ASCII-art koła o promieniu N . Punkty kratowe wewnątrz koła powinny być oznaczone znakiem # (hasz), zaś pozostałe punkty znakiem . (kropka).

OGRANICZENIA

$1 \leq N \leq 500$.

PRZYKŁAD

Wejście

3

Wyjście

```
...#...
.#####.
.#####.
#####
.#####.
.#####.
...#...
```