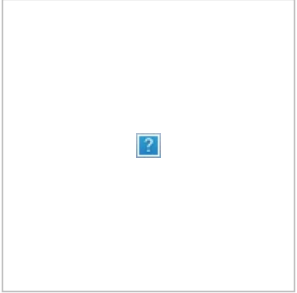


[ED254] Desenhando a letra Y

Neste problema deverá submeter uma classe **ED254** contendo um programa completo para resolver o problema (ou seja, com o método main).

A sua tarefa é desenhar a letra Y, constituída unicamente pelos caracteres '.' e '#'. O Y é determinado por um número ímpar **T** indicando o seu tamanho (altura e largura em número de caracteres). Por exemplo, uma letra Y de tamanho **T=5** corresponde à seguinte figura:

```
#...# -> somente dois '#' nos extremos da 1ª linha de tamanho T
.#.#. -> '#' a uma posição dos extremos
..#.. -> um único '#' no centro desta linha do meio e em todas as seguintes
..#..
..#..
```



Input

Na primeira linha do *input* vem um número **N** indicando a quantidade de letras Y a desenhar ($1 \leq N \leq 10$).

Cada uma das **N** linhas seguintes contém número ímpar **T_i** ($3 \leq N \leq 99$) indicando o tamanho da letra Y a desenhar.

Output

O output deve conter **N** letras Y (e pela mesma ordem em que os tamanhos aparecem no input). Cada letra deve se representada um quadrado de **T_i** por **T_i** caracteres, onde a letra é desenhada como atrás explicada. Veja o exemplo de input para garantir que percebe o pedido.

Exemplo de Input/Output

Input	Output	Explicação
4	#...#	As primeiras 5 linhas são uma letra Y de tamanho 5.
5	.#.#.	As 7 linhas seguintes são uma letra Y de tamanho 7.
7	..#..	As 3 linhas seguintes são uma letra Y de tamanho 3.
3	..#..	As 9 linhas seguintes são uma letra Y de tamanho 9.
9	..#..	
	#.....#	
	.#...#.	
	..#.#..	
	...#...	
	...#...	
	...#...	
	...#...	
	...#...	
	...#...	
	#.#	
	.#.	
	.#.	
	#.....#	
	.#...#.	
	..#.#..	
	...#.#...	
	...#.#...	
	...#.#...	
	...#.#...	
	...#.#...	
	...#.#...	
	...#.#...	