ปัญหา <u>ซ้อนชั้นสามเหลี่ยม</u> (LayerTriangle) [12.5 คะแนน] [หน่วยความจำ 32 MB, เวลาคำนวณ 1 วินาที]

กำหนดพื้นที่สามเหลี่ยมมุมฉากขนาด N x N เราต้องการเขียนตัวเลขที่กำกับหมายเลขชั้นของ สามเหลี่ยม ในลักษณะคล้ายวงซ้อนไปเรื่อย ๆ เช่น ถ้า N = 10 เราจะได้หมายเลขในบริเวณพื้นที่สามเหลี่ยม เป็นดังแสดงข้างล่าง

จงเขียนโปรแกรมที่รับค่า N และพิมพ์หมายเลขในพื้นที่สามเหลี่ยมในลักษณะดังแสดงข้างบน เมื่อ 5 <= N <= 400 และในกรณีที่หมายเลขชั้นมีค่าถึง 10 ให้พิมพ์เฉพาะหลักหน่วยของหมายเลขชั้น ตัวอย่าง

ข้อมูลเข้า	ผลลัพธ์	ข้อมูลเข้า	ผลลัพธ์
6	1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 2 2 1 1 2 1 1 1 1	7	1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 1 1 2 3 2 1 1 2 2 1 1 2 1 1 1 1
8	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	9	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

คำแนะนำ

- จำนวนชั้นคือค่า N หาร 3 ปัดเศษขึ้น ซึ่งคำนวณได้จาก int maxLayer = (N + 2)/3; และจะ เห็นได้ว่าถ้าใช้สูตรนี้เมื่อ N = 6 เราจะได้จำนวนชั้นเป็น 2 แต่ถ้า N = 7, 8, หรือ 9 เราจะได้ จำนวนชั้นเป็น 3 และเมื่อ N = 10 จะได้จำนวนชั้นเป็น 4
- 2. สังเกตด้วยว่าในผลลัพธ์นั้น **มีช่องว่างคั่นละว่างเลขในบรรทัดเดียวกัน 1 ช่อง**
- 3. เนื่องจากผลลัพธ์มีขนาดใหญ่ การใช้วิธีแสดงผลลัพธ์แบบมีบัฟเฟอร์จึงเป็นวิธีที่เหมาะสม ถ้าใครจำวิธี เขียนไม่ได้ ให้ดูสไลด์หน้าที่ 43 ของชีตสัปดาห์ที่ 8 เรื่อง IO System (มีให้ในดาวน์โหลดจากระบบ เกรดเดอร์) ทั้งนี้ ถ้าไม่ใช่บัฟเฟอร์จะได้คะแนนบ้างบางส่วน
- 4. จากข้อ 3 ถ้าไม่อยากใช้ความคิดอะไรมาก ลองดูโค้ดของเมธอดที่ใช้ในการพิมพ์ผลลัพธ์ที่ให้ไว้ ทางด้านท้ายโจทย์ได้

5. ใช้อาเรย์สองมิติมาเก็บหมายเลขในพื้นที่สามเหลี่ยมไว้ก่อนได้ เสร็จแล้วค่อยพิมพ์ผลลัพธ์ออกมารวด เดียว

โค้ดสำหรับพิมพ์ผลลัพธ์แบบใช้บัฟเฟอร์ เมื่อกำหนดให้ A เป็นอาเรย์สองมิติขนาด N × N ที่เก็บตัวเลข หมายเลขชั้นของสามเหลี่ยมไว้