



LA MAGIA DE UN CUADRO

El cuadro mágico es un juego que tiene una condición específica, esta es, que la suma de sus filas y columnas, de forma horizontal, vertical y diagonal, sea la misma.

Elaborar el algoritmo que permita resolver un cuadro mágico impar de N dimensiones. Donde se deberá capturar un valor de entrada N impar que determinara la cantidad de filas y columnas del cuadro.

Una vez capturado ese dato, deberá devolver el cuadro mágico resuelto en forma de filas y columnas.

Entrada: Un valor N IMPAR que indique el tamaño de las columnas y las filas del cuadro (N x N)

Salida: El cuadro mágico resuelto, donde todas sus filas y columnas de manera vertical, horizontal y sus diagonales principales suman la misma cantidad, representado en forma de un cuadrado (Filas y columnas bien definidas, utilizar tabulación para la impresión \t).

Ejemplo:

| ENTRADA | SALIDA | | | | | | |
|---------|--------|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 6 | 1 | 8 | | | | |
| | 7 | 5 | 3 | | | | |
| | 2 | 9 | 4 | | | | |
| 7 | 28 | 19 | 10 | 1 | 48 | 39 | 30 |
| | 29 | 27 | 18 | 9 | 7 | 47 | 38 |
| | 37 | 35 | 26 | 17 | 8 | 6 | 46 |
| | 45 | 36 | 34 | 25 | 16 | 14 | 5 |
| | 4 | 44 | 42 | 33 | 24 | 15 | 13 |
| | 12 | 3 | 43 | 41 | 32 | 23 | 21 |
| | 20 | 11 | 2 | 49 | 40 | 31 | 22 |