

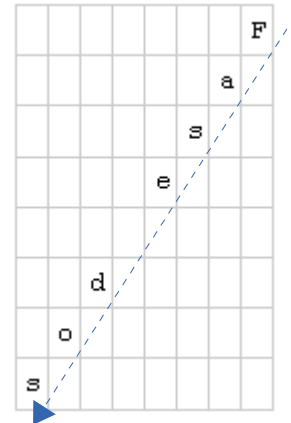
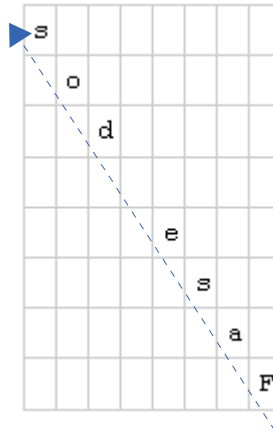
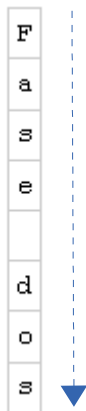
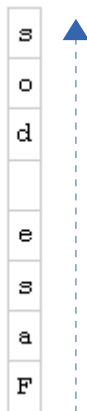
## 4<sup>to</sup> DESAFÍO TECNOLÓGICO - LOS GENIOS NO DUERMEN

### ENUNCIADO GENERAL

#### PROBLEMA D2: "Sigue a la brújula..."

Se solicita escribir un programa que pueda escribir en consola un mensaje, pero en diferentes ángulos de impresión. Los mensajes pueden tener 1 ó más caracteres alfanuméricos y podrán ser escritos en 4 sentidos (o ángulos) diferentes, dados por los puntos cardinales: **N**, **S**, **NO** y **SO**. A continuación se muestran ejemplos de escritura en los diferentes ángulos:

a) Escritura en sentido N:    b) Escritura en sentido S:    c) Escritura en sentido NO:    d) Escritura en sentido SO:



Nótese que el punto cardinal indica **en qué sentido debe escribirse el texto** (como lo indica la flecha en los ejemplos anteriores). Además, para los puntos cardinales en diagonal, es obligatorio imprimir los espacios **para toda la cuadrícula mostrada**. Mientras más largo sea el mensaje, más grande será la cuadrícula.

Entiéndase también que la cuadrícula mostrada en los ejemplos anteriores no debe dibujarse usando líneas; esta sólo se utilizó para mostrar el lugar en donde debe imprimirse los espacios respectivos.

## DATOS DE ENTRADA:

- a) Una línea de texto que contiene alguna de las siglas N, S, NO o SO (en mayúsculas), seguida de un salto de línea.
- b) Una segunda línea de texto, que contiene el string a imprimir en alguno de los sentidos indicados, seguida de un salto de línea.

## DATOS DE SALIDA:

- a) Un bloque de texto con el mensaje formateado según las reglas antes mostradas. Al final de cada fila de la cuadrícula mostrada deberá agregarse un salto de línea.

## EJEMPLO 1 DE ENTRADA DE DATOS:

```
NO
Perro
```

## EJEMPLO 1 DE SALIDA DE DATOS DEL PROGRAMA:

```
o
 r
  r
   e
    P
```

## EJEMPLO 2 DE ENTRADA DE DATOS:

```
N
Es asi
```

## EJEMPLO 2 DE SALIDA DE DATOS DEL PROGRAMA:

```
i
s
a

s
E
```