

Huszár

Egy sakktáblára elhelyezünk egy huszárt. A sakktábla egy 8×8 -as mezőből álló négyzet. A huszár „lóugrásban” lép, azaz

- vízszintes irányban lép egyet és függőlegesen kettőt, vagy
- függőlegesen lép egyet, és vízszintesen kettőt

Készíts programot, amely egy adott pozícióra elhelyezett huszár esetén megadja, hogy a huszár legfeljebb N lépés alatt mely pozíciókra juthat el!

Bemenet

A standard bemenet első, és egyetlen sorában a huszár sorindexe ($1 \leq X \leq 8$), oszlopindexe ($1 \leq Y \leq 8$), valamint a lépések maximális száma ($0 \leq N \leq 20$) van megadva, egy-egy szóközzel elválasztva.

Kimenet

A standard kimenet 8 sorból álljon, egy-egy sorába 8-8 karaktert kell írni! Az i . sorának a j . karaktere '*' legyen, ha a huszár azt a pozíciót legfeljebb N lépés alatt elérheti az (X, Y) koordinátáról, egyébként pedig legyen '.' karakter!

Példa

Bemenet

1 1 2

Kimenet

```
*.*.*...
..**....
**.*....
.*.*....
*.*....
.....
.....
.....
```

Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MB