

XV BXComp

15º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação
2025

0ª Etapa - 4 pontos

FOGO

Um ser misterioso revela para você em um sonho que a chave para destronar os dinossauros é um feito inédito na história: FOGOS DE ARTIFÍCIO. A ideia é fazer parecer com que sejam meteoros e eles devolveram a coruja clamando por misericórdia. Só tem um problema: você esqueceu sua caixinha de fósforos e seu isqueiro na extinta salinha do PET e agora vai ter que fazer fogo à moda antiga... Por sorte, esse ser misterioso é escoteiro e te deu uma dica valiosa. Desenhando uma espiral, você poderá acender as chamas.

Tarefa Sua tarefa é desenhar uma espiral em uma matriz $N \times N$, onde N é um número ímpar entre 3 e 99. Os inteiros de 1 até N^2 devem ser dispostos em forma de espiral no sentido anti-horário, começando no centro com o número 1. Assim, e apenas assim, você fará FOGO.

Entrada

A entrada começa com um inteiro T ($1 \leq T \leq 100$) indicando o número de casos de teste. Cada um dos T casos consiste em um inteiro N (ímpar, $3 \leq N \leq 99$).

Figura 1: homem descobre cleiton

Saída

Para cada caso de teste imprima a matriz $N \times N$ com a espiral que trará as chamas



Exemplo de Entrada

3
3
11
5

Exemplo de Saída

5	4	3										
6	1	2										
7	8	9										
101	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91		
102	65	64	63	62	61	60	59	58	57	90		
103	66	37	36	35	34	33	32	31	56	89		
104	67	38	17	16	15	14	13	30	55	88		
105	68	39	18	5	4	3	12	29	54	87		
106	69	40	19	6	1	2	11	28	53	86		
107	70	41	20	7	8	9	10	27	52	85		
108	71	42	21	22	23	24	25	26	51	84		
109	72	43	44	45	46	47	48	49	50	83		
110	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82		
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121		
17	16	15	14	13								
18	5	4	3	12								
19	6	1	2	11								
20	7	8	9	10								
21	22	23	24	25								