

## Problema E

# As Pirâmides do Egito

Nome base: egito

Tempo limite: 1s

Um famoso casal projetista de pirâmides, na época do apogeu do Egito, desenvolveu um método para representar visualmente como ficaria uma pirâmide. Com isso, conseguiram vender seus projetos mais facilmente, assim como, podiam construir suas maquetes de pirâmides com maior facilidade e calcular os custos e tempo das suas obras, com maior exatidão.

Na época, não tinham a sua disposição os recursos computacionais atuais. Por isso, o método era manual e trabalhoso.

Dado que, hoje em dia, há bons recursos computacionais, implemente um programa para simular a representação visual de pirâmides, que fora utilizada, no passado, pelo famoso casal projetista.

### ENTRADA

A entrada possui um número inteiro  $N$  ( $1 \leq N \leq 50$ ), que representa a quantidade de níveis (ou camadas) que a pirâmide terá.

### SAÍDA

A saída possui a representação visual da pirâmide. Em cada camada terá uma quantidade ímpar, crescente, de símbolos '#', sendo a camada mais alta representada por 1 símbolo '#', a 2ª mais alta por 3 símbolos, a 3ª por 5 símbolos, e, assim por diante, para as demais camadas.

Para a pirâmide ficar representada visualmente, a camada mais baixa não terá espaço à esquerda dos símbolos '#'. A 2ª camada mais baixa terá 1 espaço à esquerda, a 3ª 2 espaços à esquerda, e, assim, por diante, para as demais camadas.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
2	# ###
Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
1	#
Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
4	# ### ##### #####