Nakresli kruh

Martin má na hodině matematiky kreslit různě velké kruhy. Bohužel si však nepřinesl kružítko a tak má po ruce pouze psací stroj po dědovi a stoh různě velkých papírů. Napište program, který Martinovi pomůže kruh na psacím stroji "nakreslit".

Popis vstupu

na vstup dostanete postupně po sobě na nové řádky čísla:

- w šířka papíru
- h výška papíru
- x souřadnice středu kruhu v ose x
- y souřadnice středu kruhu v ose y
- r poloměr kruhu
 - o čísla budou vždy celá a kladná, pouze x a y mohou být i 0
 - souřadnice x a y jsou udané jako vzdálenost od levého horního rohu papíru, počínaje nulou (0) jako první políčko

Specifikace programu

- Martin kreslí vyplněný kruh pomocí znaků hashtag (#)
- Kde není kruh, ale je pořád papír, musíte vypsat papír pomocí teček (.)
- Pozor, není zaručeno, že se celý kruh vejde uvnitř papíru. V tom případě ho osekněte tak, aby se vytisknula pouze část uvnitř papíru.
- Střed (x, y) bude vždy ležet uvnitř papíru
- · Mezi znaky nedělejte mezery ani nevypisujte zprávy pro uživatele

Příklady

Příklad 1

Vstup

```
10
10
5
5
3
```

Výstup



Vysvětlení

Papír má velikost 10×10 znaků.

Střed kruhu je na souřadnicích x=5, y=5 a má poloměr **3** znaky -> kruh je přibližně uprostřed papíru

Příklad 2

Vstup

```
15
10
0
0
6
```

Výstup

```
######
######
#####
#####
####
#
```

Vysvětlení

Papír má velikost 15×10 znaků.

Střed kruhu je na souřadnicích x=0, y=0 (0 znaků od levého horního rohu na obou osách -> střed leží na rohovém políčku v levém horním rohu)

Příklad 3

Vstup

16			
8			
15			
7			
4			

Výstup

#
###
####
####
#####

Vysvětlení

Velikost papíru: 16×8

Střed je v políčku v pravém dolním rohu papíru (souřadnice středu jsou o 1 menší než velikost papíru, protože souřadnice počítáme od nuly)

malá nápověda:)

Definice kruhu: Kruh je množina všech bodů, které mají od daného bodu (středu) vzdálenost rovnou poloměru, nebo menší než poloměr

Veškeré výukové materiály se nachází na https://github.com/delta-cs/seminar.

V případě, že vám řešení nebude uznáno a nebudete vědět proč, navštivte nejdříve <u>stránku s</u> <u>technickými pravidly</u> a ujistěte se, že program všechna splňuje.