

Barvení



Je potřeba napsat program k barvení čtverečkováného papíru.

Na vstupu programu bude (na samostatných řádcích)

- `w` – šířka papíru,
- `h` – výška papíru,
- `n` – počet obdélníků,
- prázdný řádek,
- `n` obdélníků, každý popsáný na pěti řádcích:
 - `x` – sloupec levého horního rohu,
 - `y` – řádek levého horního rohu,
 - `a` – šířka,
 - `b` – výška,
 - prázdný řádek.

Všechna čísla na vstupu jsou celá a v rozsahu od 1 do 1 000. Jednotkou velikostí i souřadnic je čtvereček na papíře. Souřadnice jsou číslovány od 1. Obdélníky budou mít vždy takové souřadnice a velikost, že se na papír vejdou, tedy nikdy nebudou přesahovat okraj.

Obdélníky se na papíře mohou překrývat. Záleží však pouze na tom, zda je každý čtvereček obarvený nebo prázdný. Tedy, obarvený čtvereček se překrytím více obdélníků už nikdy neodbarví.

Úkolem je vykreslit, jak bude obarvený papír po všech krocích vypadat. Každý čtvereček bude vyobrazen jedním znakem: prázdný tečkou (`.`) a obarvený křížkem (`#`). Řádky papíru tak budou odpovídat řádkům textu na výstupu.

Příklad

Vstup

```
12
10
3

2
2
3
```

```
4
3
4
9
1
11
6
2
4
```

Výstup

```
.....
.###.....
.###.....
.#####.
.###.....
.....##
.....##
.....##
.....##
.....
```

Vysvětlení

Papír je široký 12 a vysoký 10 čtverečků. Pak následují 3 kroky:

- Obdélník s levým horním rohem v souřadnicích [2; 2], šířkou 3 a výškou 4.
- Obdélník s levým horním rohem v souřadnicích [3; 4], šířkou 9 a výškou 1. Ten se s prvním obdélníkem částečně překrývá.
- Obdélník s levým horním rohem v souřadnicích [11; 6], šířkou 2 a výškou 4.

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 [stránku s technickými pravidly](#) a ujistěte se, že program všechna splňuje.