

110104 Pantalla de cristal líquido

Un amigo ha adquirido recientemente un nuevo ordenador. Hasta ahora, la máquina más potente que había utilizado era una calculadora de bolsillo. Nuestro amigo está un poco defraudado, porque le gustaba más la pantalla de cristal líquido de su calculadora que la de su nuevo ordenador. Para contentarle, escribamos un programa que muestre los números con el mismo estilo que las pantallas de cristal líquido.

Entrada

El archivo de entrada contiene varias líneas, una para cada número que se debe mostrar. Cada línea consta de dos enteros, s y n , donde n es el número que se debe mostrar ($0 \leq n \leq 99.999.999$) y s el tamaño en el que se imprimirá ($1 \leq s \leq 10$). La entrada finalizará con una línea que contenga dos ceros y que no debe ser procesada.

Salida

Imprimir los números especificados en el archivo de entrada con un estilo similar al de las pantallas de cristal líquido, utilizando un número s de signos “-” para los segmentos horizontales, y un número s de signos “|” para los verticales. Cada dígito debe ocupar, exactamente, $s + 2$ columnas y $2s + 3$ filas. Debemos asegurarnos de colocar todos los espacios en blanco necesarios, incluyendo los del último dígito. Debe haber, exactamente, una columna de espacios en blanco entre cada dos dígitos.

Se debe dejar una línea en blanco después de cada número. En la salida siguiente se encontrará un ejemplo de cada dígito.

Ejemplo de entrada

```
2 12345
3 67890
0 0
```

Ejemplo de salida

```

  --  --  --  --
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
  --  --  --  --
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
  --  --  --  --
  ---  ---  ---  ---
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
  ---  ---  ---  ---
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
  ---  ---  ---  ---
```