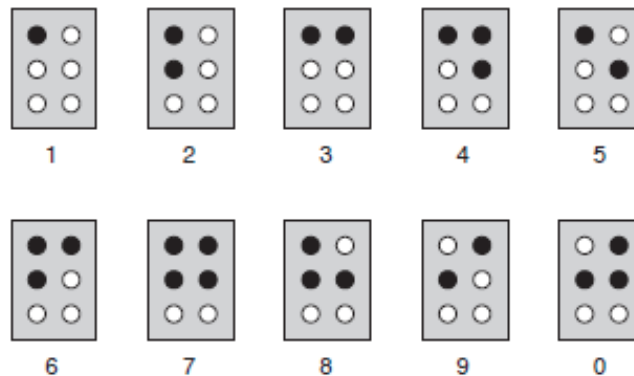


# Em Braille

Por Vinicius Santos  Brasil

**Timelimit: 1**

O sistema Braille, desenvolvido por Louis Braille em 1825, revolucionou a comunicação escrita para as pessoas cegas e visualmente debilitadas. Braille, um francês cego, desenvolveu uma linguagem tátil onde cada elemento é representado por uma célula com seis posições, arranjadas em três fileiras e duas colunas. Cada posição pode ser relevada ou não, permitindo 64 configurações diferentes que podem ser sentidas por dedos treinados. A figura abaixo mostra a representação Braille para os dígitos decimais (um ponto preto indica uma posição relevada).



De modo a desenvolver um novo sistema de software para ajudar professores a lidar com estudantes cegos ou visualmente debilitados, um módulo de dicionário Braille é necessário. Dada uma mensagem, composta apenas por dígitos, seu trabalho é traduzi-la para ou do Braille. Você pode ajudar?

## Entrada

Cada caso de teste é descrito usando três ou cinco linhas. A primeira linha contém um inteiro  $D$  representando o número de dígitos em uma mensagem ( $1 \leq D \leq 100$ ). A segunda linha contém uma única letra maiúscula 'S' ou 'B'. Se a letra é 'S', a próxima linha contém uma mensagem composta de  $D$  dígitos decimais que seu programa deve traduzir para o Braille. Se a letra é 'B', as próximas três linhas contém uma mensagem composta de  $D$  células Braille que seu programa deve traduzir do Braille. As células Braille são separadas por espaços simples. Em cada célula Braille uma posição relevada é denotada pelo caractere '\*' (asterisco), enquanto uma não relevada é denotada por um caractere '.' (ponto).

O último caso de teste é seguido por uma linha contendo um zero.

## Saída

Para cada caso de teste imprima apenas os dígitos da tradução correspondente, no mesmo formato que a entrada (veja os exemplos para maiores explicações).

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
10	*. *. ** ** *. ** ** *. *. *
S	.. *. .. .* .* *. ** ** *. **
1234567890	.. .. .. .. .. .. .. .. ..
3	123
B	.* .*
*. *. **	** **

. . \* . . .  
. . . . .  
2  
S  
00  
0

. . . .