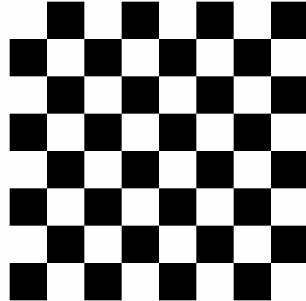


Meu tabuleiro de Xadrez

Um tabuleiro de xadrez é composto por 64 casas espalhadas regularmente num layout de 8x8 e com as casas em cores alternadas, ora branca ora preta. Pode-se observar uum exemplo de tabuleiro abaixo:



Muito bem, seu desafio é criar um programa que gere um arquivo “Portable Gray Map” também conhecido como PGM. A única exigência é quanto ao numero de pixels que cada casa do tabuleiro deve ter em altura e largura.

Entrada:

Para isso você receberá como entrada dois números inteiros

- N para todo $0 < N < 21$, ou seja, entre 1 e 20 indicando a lateral da área da casa em pixels.
- G para todo $0 < G < 256$, ou seja, entre 1 e 255 indicando a escala cinza.

Saída:

A saída deverá produzir um arquivo no seguinte layout:

1. Uma primeira linha identificando o tipo de arquivo. Sempre será P2 no nosso caso.
2. Uma linha contendo as dimensões da imagem: o número de colunas (largura) e o número de linhas (altura).
3. A próxima linha armazena o valor máximo de intensidade presente na imagem.
4. Na sequência temos os valores dos pixels que são armazenados percorrendo a matriz na ordem da esquerda para a direita e de cima para baixo
5. Os valores devem ser separados por tabulações, o último pixel de cada linha deve ser sucedido também por uma tabulação.

Exemplos:

1 255	P2 8 8 255 0 255 0 255 0 255 0 0 255 0 255 0 255 0 255 255 0 255 0 255 0 255 0 0 255 0 255 0 255 0 255 255 0 255 0 255 0 255 0 0 255 0 255 0 255 0 255 255 0 255 0 255 0 255 0 0 255 0 255 0 255 0 255
2 10	P2 16 16 10 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10 0 0 10 10