



Votre voisin, le professeur Tournesol, a pris plusieurs photos d'un très ancien monument lors de ses voyages à l'étranger.

Parmi ces photos, vous découvrez un ancien motif mystérieux. Le professeur, voyant votre intérêt, vous explique qu'il s'agit en fait d'un simple motif fractal par substitution.

Votre but est de générer ces motifs selon les exemples proposés ici.

ENTRÉE

Ligne 1 : Un entier N , compris en 1 et 10.

SORTIE

Le motif construit par la règle de substitution. La taille du motif double dans chaque dimension à chaque taille successive. On ne doit utiliser que les quatre caractères suivants de code (unicode)

- \ulcorner : 250C
- \lrcorner : 2510
- \llcorner : 2514
- \lrcorner : 2518

EXEMPLES

1

Sortie attendue :



2

Sortie attendue :



3

Sortie attendue :

