



## [B] Menggambar Segitiga

Batas Waktu = 1 detik

Batas *Memory* = 100 MB

### Deskripsi Masalah

Adit adalah seorang pelatih tim pemrograman kompetitif di Institut Teknologi Bojongsoang. Sebagai pemanasan menjelang penyisihan lomba pemrograman pada GEMASTIK 12 di Universitas Telkom, dia membuat sebuah soal latihan untuk tim yang dibinanya. Salah satu soalnya adalah soal yang rutin diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur tingkat pemahaman terkait perulangan (*loop*), yaitu menggambar pola segitiga menggunakan sebuah karakter tertentu.

Diberikan sebuah bilangan bulat  $N > 1$  dan suatu karakter  $X$ , Adit meminta timnya untuk membuat program yang mengeluarkan gambar pola segitiga sama kaki dengan tinggi  $N$  yang alasnya memuat  $N$  buah karakter  $X$ . Sebagai contoh, jika  $X = a$  dan  $N = 4$ , maka pola yang dibentuk adalah sebagai berikut:

```
a
a a
a a a
a a a a
```

Setiap baris ke- $i$  ( $1 \leq i \leq N$ ) memuat  $i$  buah karakter  $X$ , setiap dua karakter  $X$  dipisahkan dengan sebuah karakter spasi, dan setiap karakter pertama pada baris ke- $i$  didahului oleh  $N - i - 1$  spasi. Tugas Anda adalah membuat program untuk menyelesaikan masalah ini bila nilai  $N$  dan karakter  $X$  diketahui.

### Format Masukan dan Keluaran

Masukan terdiri dari dua baris, baris pertama adalah sebuah bilangan bulat  $N$  dengan  $1 \leq N \leq 100$  dan baris kedua adalah sebuah karakter  $X$  yang dapat berupa sebuah huruf, angka, atau karakter non-alfanumerik (\*, %, #, @, dan lain-lain).

Keluaran program adalah sebuah string yang menggambarkan pola segitiga sama kaki seperti yang dijelaskan pada deskripsi soal.



### Contoh Masukan/Keluaran

Masukan	Keluaran
4 a	<pre> a   a a     a a a       a a a a </pre>
7 \$	<pre>       \$     \$ \$   \$ </pre>