XV BXComp

15º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2025

0ª Etapa - 0 pontos

FOGO

Um ser misterioso revela para você em um sonho que uma das corujas está presa na casa de um homem das cavernas. E para resgatá-la, deverá realizar um feito inédito na história: FOGO. No entanto, você acabou esquecendo sua caixinha de fosfóro e seu isqueiro na extinta salinha do PET... Por sorte, esse ser misterioso é escoteiro e te deu uma dica valiosa. Desenhando uma espiral, você poderá acender as chamas.

Tarefa Sua tarefa é realizar o desenho da espiral numa matriz NxN, em que N é um número ímpar entre 3 e 99, e o "desenho" ocorre da seguinte maneira: a sequência de N até N ao quadrado deve estar ordenada de forma espiral e no sentido anti-horário, como nos casos teste.

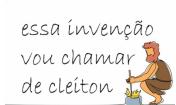
Entrada

A entrada consiste em um inteiro N 3iNi99 e número de casos teste

Figura 1: homem descobre cleiton

Saída

A saída deve ser a matriz representada como nos exemplos de saída abaixo



Exemplo de Entrada

3 3 10 5

Exemplo de Saída

101 100 99 98 97 96 95 94 93 92 91 102 65 64 63 62 61 60 59 58 57 90 103 66 37 36 35 34 33 32 31 56 89 104 67 38 17 16 15 14 13 30 55 88 105 68 39 18 5 4 3 12 29 54 87 106 69 40 19 6 1 2 11 28 53 86 107 70 41 20 7 8 9 10 27 52 85 108 71 42 21 22 23 24 25 26 51 84 109 72 43 44 45 46 47 48 49 50 83 110 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82

```
111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121
```

```
17 16 15 14 13
18 5 4 3 12
19 6 1 2 11
20 7 8 9 10
21 22 23 24 25
```

```
5 4 3
6 1 2
7 8 9
101 100 99 98 97 96 95 94 93 92 91
102 65 64 63 62 61 60 59 58 57 90
103 66 37 36 35 34 33 32 31 56 89
104 67 38 17 16 15 14 13 30 55 88
105 68 39 18 5 4 3 12 29 54 87
106 69 40 19 6 1 2 11 28 53 86
107 70 41 20 7 8 9 10 27 52 85
108 71 42 21 22 23 24 25 26 51 84
109 72 43 44 45 46 47 48 49 50 83
110 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121
17 16 15 14 13
18 5 4 3 12
19 6 1 2 11
20 7 8 9 10
21 22 23 24 25
```