

1730번 - 판화

시간 제한	메모리 제한	제출	정답	맞은 사람	정답 비율
2 초	128 MB	218	65	54	37.762%

문제

W대학교 미술대학 조소과에서는 지루한 목판화 작업을 하는 학생들을 돕기 위해 판화 기계를 제작하였다.

기계는 로봇 팔이 된 조각도를 상하좌우 네 방향으로 움직일 수 있는 구조로서, 조각도 아래에 목판을 놓으면 그 위에 선들을 자동으로 그어주는 기능을 가지고 있다.

목판에는 n^2 개의 점들이 일정한 간격으로 n 행 n 열의 격자모양을 이루며 찍혀있다. 처음 로봇의 조각도를 올려놓는 위치는 항상 이 점들 중 맨 왼쪽 맨 위의 꼭지점이다.

로봇 팔을 움직이는 명령의 순서가 주어졌을 때, 목판 위에 패인 조각도의 흔적을 출력하는 프로그램을 작성하시오.

판화 기계는 작동 도중 로봇 팔이 격자 바깥으로 나가도록 하는 움직임 명령을 만나면, 무시하고 그 다음 명령을 진행한다.

입력

첫째 줄에 목판의 크기 n ($2 \leq n \leq 100$)이 주어진다. 행 열의 점들이 찍혀 있다는 의미이다. 둘째 줄에 로봇팔의 움직임이 한 줄로 공백 없이 입력된다. 위쪽으로 이동은 'U', 아래쪽으로 이동은 'D', 왼쪽으로 이동은 'L', 오른쪽으로 이동은 'R'로 표시된다. 로봇팔의 움직임을 나타내는 이 문자열의 길이는 최대 1000이다.

출력

로봇팔이 지나지 않은 점은 '.'으로, 로봇팔이 수직 방향으로만 지난 점은 '|'으로, 로봇팔이 수평 방향으로만 지난 점은 '-'으로, 수직과 수평 방향 모두로 지난 점은 '+'로 표기하도록 한다. 네 문자의 ASCII 코드는 각각 46, 124, 45, 43이다.

예제 입력 1 복사

```
6
DRDRRUU
```

예제 출력 1 복사

```
|..|..
++.|..
.+-.+.
.....
.....
.....
```

출처

Olympiad (/category/2) > Croatian Highschool Competitions in Informatics (/category/25) > 2007 (/category/31) > Regional Competition - Juniors (/category/detail/1073) 2번

- 문제를 번역한 사람: author5 (/user/author5)