

ASCII art

Write a program that prints out an ASCII art figure. The size n of the figure is the input to your program: it is an integer strictly between 0 and 100 (i.e. 0 and 100 are not included). The examples are some figures displayed for various sizes n . You must find the correct way to transform the figure to other sizes n .

Input

A number $n \in \mathbb{N}$, where $0 < n < 100$.

Output

An ASCII art figure for size n consisting of one or more lines. Each line showing only spaces (no tabs) and asterisks (*). After the last asterisk on a line no more spaces are allowed. Each line is terminated with a new line.

Example

Input:

1

Output:

```
***
* *
*** **
* *
*** **
* *
***
```

Example

Input:

2

Output:

```
***
* *
*** **
* *
*** **
* *
*** **
* *
*** **
* *
***
```

Example

Input:

3

Output:

```
***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
***
```

Schrijf een programma dat een ASCII art figuur naar de uitvoer schrijft. De grootte n van de figuur is de invoer voor je programma: het is een geheel getal strikt tussen 0 en 100 (dus 0 en 100 niet inbegrepen). Bij de voorbeelden staan wat figuren voor verschillende groottes n weergegeven. Je moet zelf de correcte manier vinden om voor andere groottes n de juiste figuur op het scherm te toveren.

Invoer

Een getal $n \in \mathbb{N}$, waarbij $0 < n < 100$.

Uitvoer

Een ASCII art figuur voor grootte n die bestaat uit één of meer regels. Op elke regel komen enkel spaties (geen tabs) en sterretjes (*) voor. Na het laatste sterretje op een regel mogen geen spaties meer staan. Elke regel wordt afgesloten met een newline.

Voorbeeld

Invoer:

1

Uitvoer:

```
***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
***
```

Voorbeeld

Invoer:

2

Uitvoer:

```
***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
***
```

Voorbeeld

Invoer:

3

Uitvoer:

```
***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
*** ***
* *
***
```