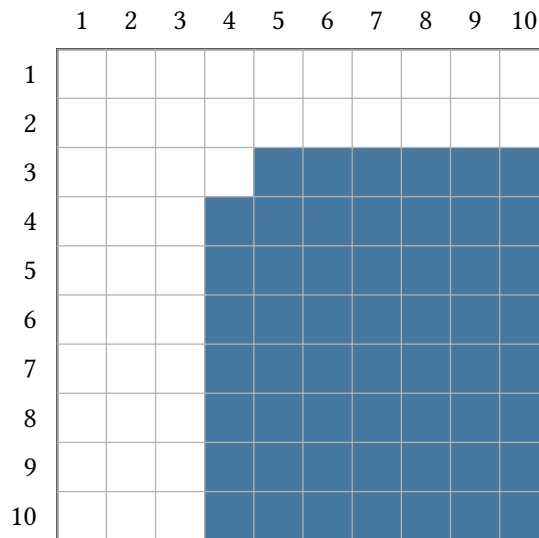


Ataque par

TABLERO

Este problema es *output-only*, lo que significa que no hay entrada.

En un tablero de ajedrez de dimensiones 100×100 se quieren poner piezas en algunas de las casillas. Las piezas de este tablero son algo especiales. Una pieza situada en la casilla (i, j) ataca a todas las casillas (x, y) que cumplan $x \geq i$ y $y \geq j$, excepto a su propia casilla. Por ejemplo, en este tablero 10×10 , una pieza en la casilla $i = 3, j = 4$ ataca a las casillas coloreadas:



Decimos que una casilla es **buen**a si, al colocar una pieza en ella, esta atacaría a un número par de piezas (es decir, hay un número par de piezas en las casillas que domina), y decimos que un tablero es **buen**o si todas sus casillas son buenas (incluso aquellas que estén vacías).

El objetivo es construir un tablero bueno, de tamaño 100×100 , que maximice el número de piezas colocadas.

Entrada y salida

Nótese que no se recibe entrada.

Este problema solo tiene un caso. Debes imprimir el tablero bueno que has construido. Escribe 100 líneas cada una con 100 enteros separados por espacios. Si en tu tablero hay una pieza en la casilla (i, j) , escribe un 1 en la j -ésima posición de la línea i . Si no, escribe un 0 en esa posición.

Una posible salida con un tablero bueno, si nos pidieran un tablero de dimensiones 2×2 , sería:

```
1 1
1 0
```

Subtareas

Si el tablero escrito no es bueno, recibirás 0 puntos. En caso contrario, si has conseguido colocar x piezas, recibirás una puntuación acorde a la siguiente función:

$$f(x) = \begin{cases} x, & \text{si } 0 \leq x < 15 \\ 15 + (x - 15) \cdot \frac{85}{3132}, & \text{si } 15 \leq x < 3147 \\ 100, & \text{si } x \geq 3147 \end{cases}$$

Algunos puntos interesantes de la función se muestran en la siguiente tabla:

Piezas	Puntos
15	15
1215	≈ 48
2500	≈ 82
2800	≈ 90
2930	≈ 94
3147	100