

Zadani ulazni niz **S** od maksimalno 255 znakova potrebno je ispisati kao matricu na način da je redosljed znakova određen kretanjem „zmije“. Zmija se u početku kreće (*ispuštajući za sobom redom znakove ulaznog niza*) s lijeva na desno - najviše **N** znakova zatim se spušta za jedan redak niže te nastavlja ispuštati najviše **N** znakova u lijevu stranu. Lako je zaključiti da će zmija redom mijenjati smjer svojeg kretanja svaki put kada napravi **N** koraka i pomakne se za redak niže. Zmija će stati kad joj više nije preostalo znakova za „ispustiti“.

Ulazni podaci:

- Niz znakova **S** maksimalne duljine 255 znakova
- Cijeli broj **N** : $1 \leq N \leq 25$

Izlazni podaci:

- Matrica koja prikazuje kretanje zmije i ostavljanje traga (izvornog niza znakova)

Test primjeri:

ULAZ	ABCDABCDABCD 4	PetoKoloIBT 3	PrimjerJednogDuljegNizaZnakovaZaTP 8
IZLAZ	ABCD DCBA ABCD	3 Pet oKo loI TB	8 PrimjerJ luDgonde jegNizaZ aZavokan TP

Naziv datoteke: **snake.c** ili **snake.cpp**

Također su dozvoljene i ekstenzije za BASIC (.bas) i Pascal (.pas) ukoliko radite u jednom od tih jezika.