

Examen 5: Girando la escena

Código fuente: *matrícula_5.c*

Estás programando un videojuego y a veces necesitas dar el efecto de rotar el escenario. El escenario está representado por una matriz cuadrada de guiones y arrobas y tu tarea será dibujar la pantalla después de que la escena haya rotado 90 grados en sentido de las manecillas del reloj.

Entrada: Un entero N seguido de una matriz de $N \times N$ caracteres - y @. Puedes suponer que $1 \leq N \leq 100$.

Salida: Una matriz de $N \times N$ caracteres (N líneas con N caracteres cada una) y que representa el escenario rotado 90 grados en sentido de las manecillas del reloj.

Ejemplo de entrada	Ejemplo de salida
5 --@-@ --@-- @@@@@ ----- -----	--@-- --@-- --@@@ --@-- --@-@
3 --@ @@- --@	-@- -@- @-@

Su programa sólo debe imprimir lo solicitado. El código fuente deberá ser enviado como archivo adjunto al correo racc@correo.azc.uam.mx. No se recibirán ejecutables y de ninguna otra forma.