**Pirâmide giratória**

Faça um programa que imprima, **centralizada** na tela do *prompt* de comando, uma pirâmide de asteriscos. Além disso, deve ser permitido ao usuário girá-la na tela por meio do pressionamento de uma determinada tecla de função **especificada pelo próprio usuário em tempo de execução**.

* Passos esperados do seu programa:

1. **Leitura dos dados necessários.**

*Digite o tamanho da pirâmide:*

*Pressione a tecla de função que será utilizada para girar a pirâmide (F1 a F10).*

**Observações:**

* + - Pode assumir que o usuário **sempre** digitará um valor *n* para o tamanho da pirâmide no intervalo [1; 20];
    - Deve considerar que a página de código definida no *prompt* de comando é a OEM850;
    - **Não pode assumir que o usuário pressionará uma das teclas de função**. Enquanto ele não pressionar uma tecla de função válida, ou seja, que pertença ao conjunto de teclas permitidas, seu programa deve continuar a pedir o pressionamento de uma tecla de função.

1. **Impressão da pirâmide de asteriscos na tela.**

**Ex. para n = 4: Ex. para n = 3:**

n=3

Coluna central da tela

n=4

\* \*

Linha central da tela

Coluna central da tela

Linha central da tela

\*\*\* \*\*\*

\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*\*

**Observações:**

* + - A tela deve estar limpa, de modo que só apareça a pirâmide impressa centralizada na tela e na linha 25 a mensagem: “Pressione a tecla XX para girar a pirâmide, ou ESC para encerrar.”;
      * Os caracteres XX devem ser substituídos pelo par de caracteres correspondentes a tecla de função indicada pelo usuário: F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10.
    - Pode assumir que a tela do prompt de comando tem as dimensões de 79 colunas por 25 linhas;
    - O cursor **não deve aparecer piscando** na tela durante a visualização da pirâmide na tela;
    - O cursor **deve voltar a aparecer piscando** após o encerramento do programa.

1. **O usuário pressiona a tecla de função lida em tempo de execução. Logo, a pirâmide terá que aparecer invertida na tela.**

**Ex. para n = 4:**

Coluna central da tela

n=4

\*\*\*\*\*\*\*

Linha central da tela

\*\*\*\*\*

\*\*\*

\*

1. **Se o usuário pressionar a tecla de função novamente, então, deverá retornar ao passo 2.**

**Observação:**

* + - Se o usuário pressionar a tecla ESC em qualquer momento dos passos de 2 a 4, seu programa deve ser encerrado.