

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.

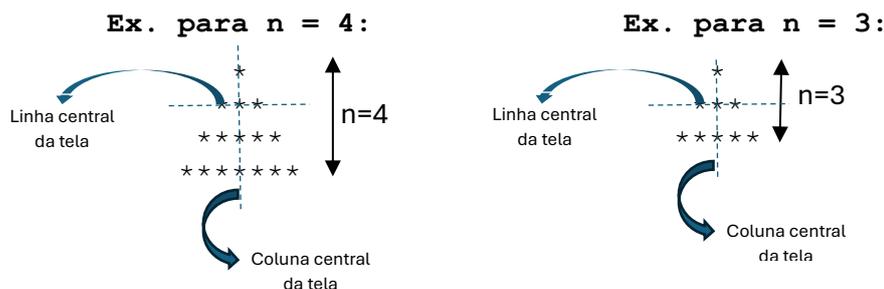
Digite o tamanho da pirâmide:

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.

2) Impressão da pirâmide de asteriscos na tela.

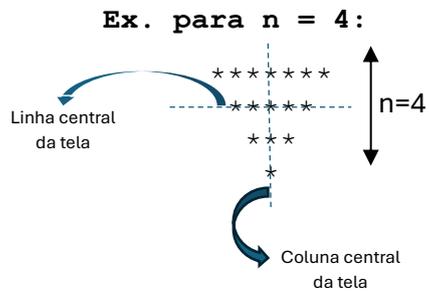


Observações:

- 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.

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



4) 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.