
Patrón de Tablero de Ajedrez Alternado

X19043_en

Escribe un programa que tome un número entero positivo n como entrada y genere un patrón en forma de tablero de ajedrez utilizando asteriscos y espacios en blanco.

Input

El programa debe recibir un número entero positivo n como entrada, que determinará el tamaño del tablero.

Output

El programa debe imprimir en la salida estándar el patrón de tablero de ajedrez. El patrón estará compuesto por asteriscos (*) y espacios en blanco. Las celdas del tablero tendrán una alternancia de asteriscos y espacios en blanco. La primera celda en la esquina superior izquierda será un asterisco. Las celdas siguientes tendrán un asterisco o un espacio en blanco según si la suma de la fila y la columna sea par o impar. Cada fila debe imprimirse como una línea separada.

Problem information

Author: Unknown

Generation: 2026-01-25T22:58:10.315Z

© Jutge.org, 2006–2026.

<https://jutge.org>