
Patrón K**X29255_en**

Escribe un programa en Java que genere y muestre un patrón en forma de la letra "K".

Input

El programa deberá tomar un número entero positivo **n** como entrada, que representará el tamaño del patrón.

Output

El programa deberá imprimir en la salida estándar (consola) el patrón en forma de la letra "K". El patrón consistirá en una serie de filas que formarán la estructura de la letra "K". Los caracteres utilizados serán asteriscos (*) y espacios en blanco. Cada fila deberá imprimirse como una línea separada.

Problem information

Author: Unknown

Generation: 2026-01-25T22:59:19.967Z

© Jutge.org, 2006–2026.

<https://jutge.org>