

---

**Patrón de Reloj de Arena Hueco****X33030\_en**

---

Escribe un programa en Java que genere y muestre un patrón en forma de reloj de arena hueco utilizando asteriscos y espacios en blanco.

**Input**

El programa deberá tomar un número entero positivo  $n$  como entrada, que representará la altura del reloj de arena.

**Output**

El programa deberá imprimir en la salida estándar (consola) el patrón de reloj de arena hueco. El reloj de arena estará dividido en dos partes: la parte superior e inferior. Cada parte consistirá en una serie de filas que contendrán una secuencia de asteriscos (\*) y espacios en blanco. En la parte superior, la cantidad de asteriscos en cada fila disminuirá progresivamente desde  $n$  hasta 1, mientras que en la parte inferior, la cantidad de asteriscos aumentará desde 1 hasta  $n$ . Los asteriscos en los bordes izquierdo y derecho de cada fila estarán separados por espacios en blanco, y el interior de la fila estará compuesto por espacios en blanco. Cada fila deberá imprimirse como una línea separada.

**Problem information**

Author: Unknown

Generation: 2026-01-25T22:59:59.812Z

© Jutge.org, 2006–2026.

<https://jutge.org>