
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>