
Patrón de Tablero de Ajedrez**X51207_en**

Escribe un programa en Java que genere y muestre un patrón en forma de tablero de ajedrez utilizando asteriscos y espacios en blanco.

Input

El programa deberá tomar un número entero positivo n como entrada, que representará la cantidad de filas y columnas del tablero de ajedrez.

Output

El programa deberá imprimir en la salida estándar (consola) el patrón de tablero de ajedrez. Cada fila y columna del tablero contendrá un asterisco (*) si la suma de los índices de fila y columna es par, y un espacio en blanco si la suma es impar. Los asteriscos y espacios estarán separados por un espacio en blanco. Cada fila debe imprimirse como una línea separada.

Problem information

Author: Unknown

Generation: 2026-01-25T23:02:11.010Z

© *Jutge.org*, 2006–2026.

<https://jutge.org>