

```

* * * * *
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*
*

```

**(20 puntos)**

```

* * * * * * * * * *
* *           * *
*   *       *   *
*       *           *
*           *       *
*               *   *
*                   *
*               *   *
*           *       *
*       *           *
*   *       *   *
* *           * *
* * * * * * * * * *

```

**(10 puntos)**

```

* * * * *
* *           * *
*   *       *   *
*         *       *
*       *         *
*         *       *
*           *   *

```

**(10 puntos)**

```

* * * * * * * * * *
* *                               * *
*   *                               *
*       *                               *
*           *                       *
*               *                   *
*                   *               *
*                       *           *
* * * * * * * * * *
*
* * * * * * * * * *

```

Escribe la anchura de la carta: 21

[illegible]

5. Solicita un texto y calcula el ancho de la carta en base al texto luego imprime la carta.

Para saber cuánto mide un texto simplemente llama a la función `length()` sobre la variable que contiene el texto. Ej:

```
String texto = sc.nextString();
```

```
int longitudTexto = texto.length();
```

La anchura de la carta debería poder incluir al texto, por lo tanto tienes que calcular cuántos asteriscos vas a necesitar de anchura para poder incluir el texto. El texto debería no estar pegado a ningún asterisco ni por la izquierda ni por la derecha. Ojo!!! la carta tiene que tener un número impar de asteriscos.

### Algunas funciones de interés:

**Math.round(número con decimales)** redondea el número

**Ej: `Math.round(0.5)` (devuelve 1)**

**Ej: `Math.round(0.3)` (devuelve 0)**

**Math.ceil(número con decimales)** Redondea siempre hacia arriba

**Ej: `Math.ceil(0.3)` (devuelve 1)**

**Ej: `Math.ceil(0.7)` (devuelve 1)**

**Ej: `Math.ceil(0.0)` (devuelve 0)**

**Math.floor(número con decimales)** Redondea siempre hacia abajo

**Ej: `Math.ceil(0.3)` (devuelve 0)**

**Ej: `Math.ceil(0.7)` (devuelve 0)**

**Ej: `Math.ceil(0.0)` (devuelve 0)**

**(2 puntos)**

Escribe el mensaje que quieres enviar:

Hola tienes un mensaje

[illegible]

**(2 puntos)**

Escribe el mensaje que quieres enviar:

```

* * * * *
* *               * *
*   *               * *
*       *           * *
*           *       * *
*               *   * *
*                   * * *
*                       * *
*                           *
* * * * *
*   Hola tienes un mensaje   *
* * * * *

```

Escribe el mensaje que quieres enviar:

```

* * * * * * * * * * * * * *
* *                                     * *
*   *                                     *   *
*       *                                     *       *
*           *                                     *           *
*               *                       *               *
*                   *                   *                   *
*                       *               *                       *
*                           *               *                           *
*                               *               *                               *
* * * * * * * * * * * * * *
* Hola tiene un mensaje *
* * * * * * * * * * * * * *

```