Escribe un programa que lea un texto por pantalla y lo escriba en un sobre. Tal y como aparece en el siguiente ejemplo de salida del programa:

```
Escribe el mensaje que quieres enviar:
Hola tiene un mensaje
```

Para ello vamos a realizar el programa en diferentes fases evaluables:

 Imprime un cuadrado formado por asteriscos de la siguiente manera: (asegúrate de introducir una anchura impar)
 Pista: La anchura de la carta indica el número de asteriscos sin contar con los espacios en blanco que hay entre asterisco y asterisco en cada fila. (20 puntos)

Escribe la anchura de la carta: 11

```
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      **
      <td
```

2. Imprime ese mismo cuadrado pero con sus dos diagonales de asteriscos:

(20 puntos)

Escribe la anchura de la carta: 11

3. Imprime ese mismo cuadrado de esta manera:

(10 puntos)

Escribe la anchura de la carta: 11

4. Añade justo debajo de ese cuadrado la base de la carta: Son siempre tres líneas más de la siguiente manera:

(10 puntos)

Escribe la anchura de la carta: 11

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

Escribe la anchura de la carta: 21

ESCLINE				ia all'ellula de						ia Carta.					Z I						
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
*	*																		*	*	
*		*																*		*	
*			*														*			*	
*				*												*				*	
*					*										*					*	
*						*								*						*	
*							*						*							*	
*								*				*								*	
*									*		*									*	
*										*										*	
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
*																				*	
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	

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 *

*

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

6. Coloca el texto centrado (*si es posible) en la penúltima fila de esta manera:

(2 puntos)

*Si el texto tiene un número impar de caracteres no es posible centrarlo.

Escribe el mensaje que quieres enviar:

Hola tienes un mensaje

*Aquí el texto si tiene un número par de caracteres por lo tanto si se puede centrar.

Escribe el mensaje que quieres enviar:

Hola tiene un mensaje