

Desafío - Patrones

En este desafío validaremos nuestros conocimientos vistos en las sesiones anteriores.

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo individual o grupal, para asegurarte de tener el máximo de puntaje y enfocar bien los esfuerzos.

Requerimientos

Resolver cada uno de los siguientes ejercicios

1. Ejercicio 1 - Patrones
(4 Puntos)
2. Ejercicio 2 - Patrones anidados
(6 Puntos)



¡Mucho éxito!

Consideraciones y recomendaciones

- Revisa en detalle cada requerimiento que viene a continuación:

1. Ejercicio 1 - Patrones

En este desafío se deberá identificar los patrones mostrados a continuación para luego dibujar cada uno de ellos.

Patrón 1

```
*.*.*.*.*.*.*
```

Patrón 2

```
12341234
```

Patrón 3

```
||*||*||*||*
```

- a) Crear un programa **Patrones.java** donde se deberán mostrar los tres patrones presentados.
(3 Puntos)
- b) El usuario debe ingresar un número n, el cual indicará cuántos caracteres se deben mostrar.
(1 Punto)

2. Ejercicio 2 - Patrones anidados

En este ejercicio se deberá identificar los patrones mostrados a continuación para luego dibujar cada uno de estos patrones.

También se deberá utilizar métodos para cada uno de estos patrones.

Patrón 1

```

          *****
        *       *
      *   *   *   *
    *       *       *
  *   *   *   *   *
*       *       *       *
n=1  n=2  n=3  n=4  n=5

```

Patrón 2

```

          *****
        *       *
      *   *   *   *
    *       *       *
  *   *   *   *   *
*       *       *       *
n=1  n=2  n=3  n=4  n=5

```

Patrón 3

```

          x   x
        x   x   x   x
      x   x   x   x   x
    x   x   x   x   x   x
  x   x   x   x   x   x
x   x   x   x   x   x
n=1  n=2  n=3  n=4  n=5  n=6

```

Patrón 4

```

          *****
        *       *
      *   *   *   *
    *       *       *
  *   *   *   *   *
*       *       *       *
n=1  n=2  n=3  n=4  n=5  n=6

```

- a) Crear un programa **PatronesAnidados.java**, donde se deberán mostrar los cuatro patrones presentados.
(4 Puntos)
- b) El usuario debe ingresar un número **n**, el cual indicará el dibujo que se debe mostrar.
(1 Punto)
- c) Crear un método para la resolución de cada uno de los patrones.
(1 Punto)