

## **Desafío - Patrones**

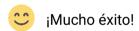
En este desafío validaremos nuestros conocimientos vistos en las sesiones anteriores.

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

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



# 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

#### Patrón 2

#### Patrón 3

```
Х
                               Χ
                                     х х
                   х х
                            хх
                                      XX
            хх
                    XX
                             Χ
                                      XX
     XX
            Χ
                    XX
                            ХХ
                                     х х
            ХХ
                   х х
Χ
     XX
                           Χ
                                     Χ
                                         Χ
n=1
     n=2
            n=3
                   n=4
                           n=5
                                     n=6
```

#### Patrón 4



 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)