

# Programas de dibujos varios en Java

(Dibujos basicos)

1. Programa que pinta una piramide de una altura introducida por el usuario y con un caracter especificado por el usuario.

```
public class E19T5 { // Clase principal
public static void main(String[] args) {
    System.out.println("Introduce la altura de la piramide:");
    int alturaIntroducida= Integer.parseInt( System.console().readLine());
    System.out.println("Introduce el caracter con el que quieres pintar la piramide:");
    String pintar = System.console().readLine();

    int altura = 1;
    int espacio = alturaIntroducida - 1;

    while (altura <= alturaIntroducida){

        for (int i = 1; i <= espacio; i++) {
            System.out.print(" ");
        }

        for (int i = 1 ; i <= (altura * 2) - 1; i++) {
            System.out.print(pintar);
        }
        System.out.println();
        altura++;
        espacio--;
    }
}
```

2. Programa que pinta la letra "L" de una altura introducida por el usuario, y la linea horizontal sera equivalente al numero introducido por el usuario dividido entre 2.

```
public class E31T5 { // Clase principal
public static void main(String[] args) {
    System.out.println("Introduce al altura:");
    int altura= Integer.parseInt( System.console().readLine());
    int i = 0;
    int j = 0;
    int base = (altura / 2);
    for (i = 1 ; i < altura; i++) {
```

```

        System.out.print("*");
        System.out.println();
    }
    for (j = 1 ; j <= base ; j ++ ) {
        System.out.print("*");
    }
}

```

### 3. Programa que pinta la letra "U" de una altura introducida por el usuario.

```

public class E33T5 { // Clase principal
public static void main(String[] args) {
    System.out.println("Introduce al altura:");
    int altura= Integer.parseInt( System.console().readLine());
    int i = 0;
    int j = 0;
    int base = (altura - 2);
    for (i = 1 ; i < altura; i++) {
        System.out.print("*");
        for (j = 1 ; j <= base ; j ++ ) {
            System.out.print(" ");
        }
        System.out.println("*");
    }
    System.out.print(" ");
    for (j = 1 ; j <= base ; j ++ ) {
        System.out.print("*");
    }
    System.out.print(" ");
}
}
}

```

### 4. Programa que pinta la letra "X" de altura introducida por el usuario, y este numero debe ser impar y mayor o igual que tres, sino aparece un mensaje de error.

```

public class E35T5 { // Clase principal
public static void main(String[] args) {
    System.out.print("Introduce la altura de la X (numero impar igual o mayor que 3): ");
    int altura = Integer.parseInt(System.console().readLine());
    int i = 0;
    int j = 0;
    for(i = 1; i <= altura ; i++){
        for(j = 1; j <= altura; j++){
            if((i == j) || (j == ((altura - i)+1))){

```

```

        System.out.print("");
    }else{
        System.out.print(" ");
    }
}
System.out.println();
}
}
}

```

5. Programa que pinta un rombo hueco de altura introducida por el usuario, y este numero debe ser impar y mayor o igual que tres, sino aparece un mensaje de error.

```

public class E40T5 { // Clase principal
public static void main(String[] args) {
    System.out.print("Introduce la altura (numero impar mayor o igual que 3): ");
    int alturaIntroducida = Integer.parseInt(System.console().readLine());
    int altura = 1;
    int espacios = alturaIntroducida / 2;
    int hueco = 0;
    if ((alturaIntroducida < 3) || ((alturaIntroducida % 2) == 0)){
        System.out.print("Error, Introduce un numero correcto");
    } else {
        //parte superior del rombo
        while (altura <= alturaIntroducida / 2 + 1){
            for (int i = 1 ; i <= espacios ; i++){
                System.out.print(" ");
            }
            System.out.print("");

            for (int i = 1 ; i < hueco ; i++){
                System.out.print(" ");
            }
            if (altura > 1){
                System.out.print("");
            }
            System.out.println();
            altura++;
            espacios--;
            hueco += 2;
        }
        //Parte inferior del rombo
        hueco = alturaIntroducida - 3;
        espacios = 1;
        altura = 0;
        while (altura < alturaIntroducida / 2){
            for (int i = 1 ; i <= espacios ; i++){
                System.out.print(" ");
            }

```

```

    }
    System.out.print("*");

    for (int i = 1 ; i < hueco ; i ++){
        System.out.print(" ");
    }
    if (altura < alturaIntroducida / 2 - 1){
        System.out.print("*");
    }
    System.out.println();
    altura ++;
    espacios ++;
    hueco -= 2;
}
}
}
}

```

6. Programa que pinta un cuadrado hueco de altura introducida por el usuario, y este numero debe ser mayor o igual que 2.

```

public class E46T5 { // Clase principal
    public static void main(String[] args) {
        System.out.print("Introduce la altura (minimo 2): ");
        int altura = Integer.parseInt(System.console().readLine());
        System.out.print("Introduce la anchura (minimo 2): ");
        int ancho = Integer.parseInt(System.console().readLine());
        int i = 0;
        int espacios = 0;
        for (i = 1 ; i <= ancho ; i ++){
            System.out.print("*");
        }
        for (i = 2 ; i < altura ; i ++){
            System.out.print("\n*");
            for (espacios = 2 ; espacios < ancho ; espacios ++){
                System.out.print(" ");
            }
            System.out.print("*");
        }
        System.out.println();
        for (i = 1 ; i <= ancho ; i ++){
            System.out.print("*");
        }
    }
}

```