



## Penyisihan Competitive Programming - Dinamik 17

---

### [A] Pola-pola Kerang

Batas waktu: 1 detik per *test case*

Batas memori: 6 MB

#### Deskripsi Masalah

Dipi dan Diki sedang bermain di pantai. Mereka menyusun pola-pola dari cangkang kerang yang mereka temukan di pasir. Pola yang disusun berbentuk segitiga dan persegi panjang. Mereka menerapkan aturan dalam menyusun pola-pola tersebut. Aturan pertama adalah mereka akan saling menuliskan sebuah angka, angka  $a$  milik Diki, dan angka  $b$  milik Dipi, tanpa saling mengetahui. Setelah sama-sama selesai menuliskan angka tersebut, mereka akan membandingkannya. Hasil perbandingan inilah yang akan menentukan bentuk dan ukuran pola yang dibuat menggunakan kerang.

Jika angka  $a$  milik Diki lebih besar dari angka  $b$  milik Dipi maka pola kerang yang dibuat akan memiliki bentuk seperti tanda lebih dari ( $>$ ). Jika angka  $a$  milik Diki lebih kecil dari angka  $b$  milik Dipi maka pola kerang yang dibuat akan memiliki bentuk seperti tanda kurang dari ( $<$ ). Jika angka  $a$  milik Diki sama dengan angka  $b$  milik Dipi maka pola kerang yang dibuat akan memiliki bentuk persegi panjang.

Jika terdapat salah satu angka yang lebih besar, maka ukuran pola ditentukan berdasarkan selisih dari kedua angka. Jika kedua angka bernilai sama, maka ukuran pola ditentukan dengan rumus  $(2 \times a) - 1$ .

#### Format Masukan dan Keluaran

##### Masukan

Masukan terdiri dari 2 buah angka  $a$  dan  $b$

##### Keluaran

Keluaran berupa pola-pola bintang

##### Batasan

$0 < a, b < 100$



2 8



## Penyisihan Competitive Programming - Dinamik 17

---

### Contoh Keluaran 3

```
* * * * *
* * * * *
* * * *
* * *
* *
*
* *
* * *
* * * *
* * * * *
* * * * * *
```

### Contoh Masukan 4

5 5

### Contoh Keluaran 4

```
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
```

### Contoh Masukan 5

3 3

### Contoh Keluaran 5

```
* * *
* * *
* * *
* * *
* * *
```