

DESAFIO E

DESCRİÇÃO

CLARIFICATIONS

TEMPO LIMITE BASE: 1 SEGUNDOS | LIMITE DE MEMÓRIA: 200 MB | COMPETİÇÃO CONTEST NATAL 2022 / CHRISTMAS CONTEST 2022 POR BEECROWD NATAL.

beecrowd | E

Árvore de Natal II

Por Neilor, beecrowd Natal Brazil

Timelimit: 1

As crianças adoram desenhar árvores de natal e no problema "Árvore de Natal" você desafiou algumas delas a desenharem árvores de diversos tamanhos com apenas com o caractere asterisco (*).

Com base nestes desenhos, foram construídas árvores artificiais para enfeitar as praças e ruas. O problema é que de um ano para outro estas árvores foram desmontadas, nível por nível. Desconsiderando o tronco e iniciando do topo, cada um destes níveis tem uma quantidade ímpar de material (indicado por asteriscos), dependendo de seu tamanho. Por exemplo, uma árvore pequena pode ter 1 e 3 asteriscos. Uma árvore maior poderia ter 1,3,5,7,9 asteriscos e assim por diante.

Com base nos diferentes níveis fornecidos, você tem que conferir então se cada uma das árvores recuperadas do ano anterior está inteira ou não, respondendo YES (caso ela esteja inteira) ou NO (caso esteja faltando alguma parte), conforme a ilustração abaixo.

Entrada

A entrada contém 1 caso de teste. Este caso de teste consiste em um inteiro **N** ($2 < N < 100$) que indica a quantidade de níveis que a árvore possui, seguido por cada um destes níveis, um por linha.

Saída

Para cada caso de teste de entrada, seu programa devnerà desenhar uma árvore conforme especificação acima e exemplo abaixo, com uma linha em branco após cada árvore.

Samples Input	Samples Output
3 ***** *** *	yes
4 *** ***** * *****	yes

DESAFIO

E

LINGUAGEM

Java 14

SOURCE CODE

```
1 import java.io.IOException;
2
3 /**
4  * IMPORTANT:
5  *   O nome da classe deve ser "Main" para que
6  *   Class name must be "Main" for your solution
7  *   El nombre de la clase debe ser "Main" para
8  */
9 public class Main {
10
11     public static void main(String[] args) throws
12
13         /**
14          * Escreva a sua solução aqui
15          * Code your solution here
16          * Escriba su solución aquí
17          */
18
19     }
20
21 }
```

CONSTRUA A SUA SOLUÇÃO E ENVIE!

ENVIAR

4 ***** ***** * *****	no
-----------------------------------	----