

Ejercicio nº. 29

Crear una clase Java que muestre apilados en forma piramidal (en el plano) un determinado número de botes introducido por teclado.

Se deben tener en cuenta los siguientes requisitos:

- Cada uno de los botes estará representado mediante 5 filas de 5 asteriscos cada una.
- Entre cada dos botes existirá una columna de separación en blanco.
- Un bote se apilará, situando el centro de su base en la columna de separación existente entre dos botes de una fila inferior.
- El número de botes de la base, será siempre el menor necesario para poder apilar todos los botes.
- Las filas, como ya se ha indicado, se representarán en forma piramidal, es decir, el mayor número de botes estará en la base, y el menor número de botes en la fila superior, de tal forma que no se represente una fila que no esté completa, quedando los botes sobrantes depositados a la derecha de la fila base.
- La entrada tendrá una apariencia similar a esta:
Introduce el numero de botes a apilar: 11
- La salida que represente en este caso la clase Java creada será similar a esta:

```

  *****
-----
  *****
-----
  *****
-----
  *****
-----
  *****
-----
***** *****
***** *****
***** *****
***** *****
***** *****
***** *****

```