

Desafío Evaluado

Patrones

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponible correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el .zip en el LMS.
- Desarrollo desafío:
 - El desafío se debe desarrollar de manera individual.

Capítulos

El desafío está basado en los siguientes capítulos de la lectura:

- Dibujando patrones con ciclos.
- Ciclos anidados.
- Métodos en Java.
- Alcance de variables.

Ejercicio 1 - Patrones

Descripción

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

```
||*||*||*||*
```

Requerimientos

1. Crear un programa Patrones.java donde se deberán mostrar los tres patrones presentados.
2. El usuario debe ingresar un número n, el cual indicará cuántos caracteres se deben mostrar.

Ejercicio 2 - Patrones anidados

Descripción

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

```

          *****
        *****
      *****
    *****
  *****
*****
n=1   n=2   n=3   n=4   n=5

```

Patrón 2

```

          *****
        *****
      *****
    *****
  *****
*****
n=1   n=2   n=3   n=4   n=5

```

Patrón 3

```

          x   x
        x   x
      x   x
    x   x
  x   x
x   x
n=1   n=2   n=3   n=4   n=5   n=6

```

```

          * * * * *
        * * * *
      * * *
    * *
  *
*
n=1    n=2    n=3    n=4    n=5    n=6

```

1. Crear un programa `PatronesAnidados.java`, donde se deberán mostrar los cuatro patrones presentados.
2. El usuario debe ingresar un número `n`, el cual indicará el dibujo que se debe mostrar.
3. Crear un método para la resolución de cada uno de los patrones.