

---

## Patrón de Tablero de Ajedrez

X51207\_en

---

Escribe un programa en Java que genere y muestre un patrón en forma de tablero de ajedrez utilizando asteriscos y espacios en blanco.

### Input

El programa deberá tomar un número entero positivo  $n$  como entrada, que representará la cantidad de filas y columnas del tablero de ajedrez.

### Output

El programa deberá imprimir en la salida estándar (consola) el patrón de tablero de ajedrez. Cada fila y columna del tablero contendrá un asterisco (\*) si la suma de los índices de fila y columna es par, y un espacio en blanco si la suma es impar. Los asteriscos y espacios estarán separados por un espacio en blanco. Cada fila debe imprimirse como una línea separada.

### Problem information

Author :

Generation : 2023-08-08 05:37:43

© *Jutge.org*, 2006–2023.

<https://jutge.org>