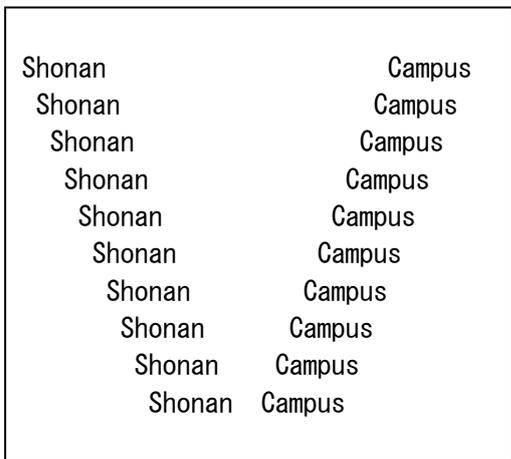
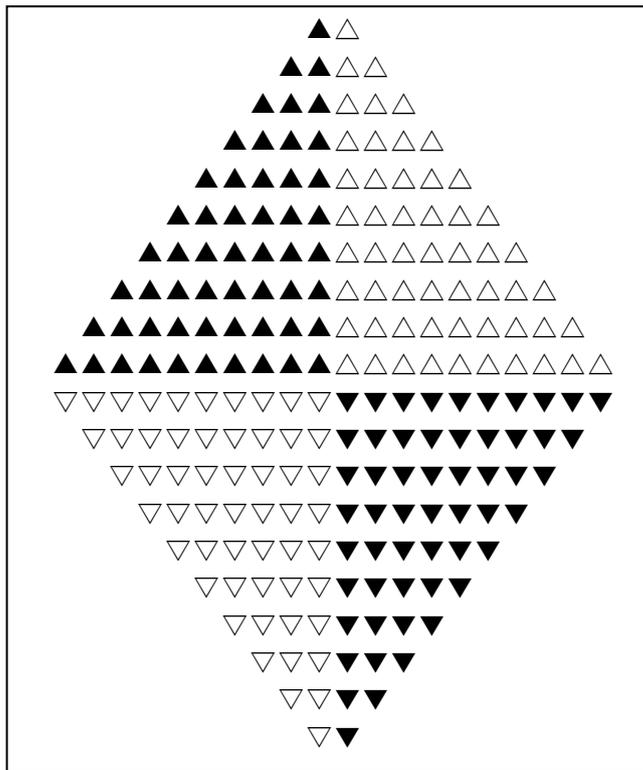
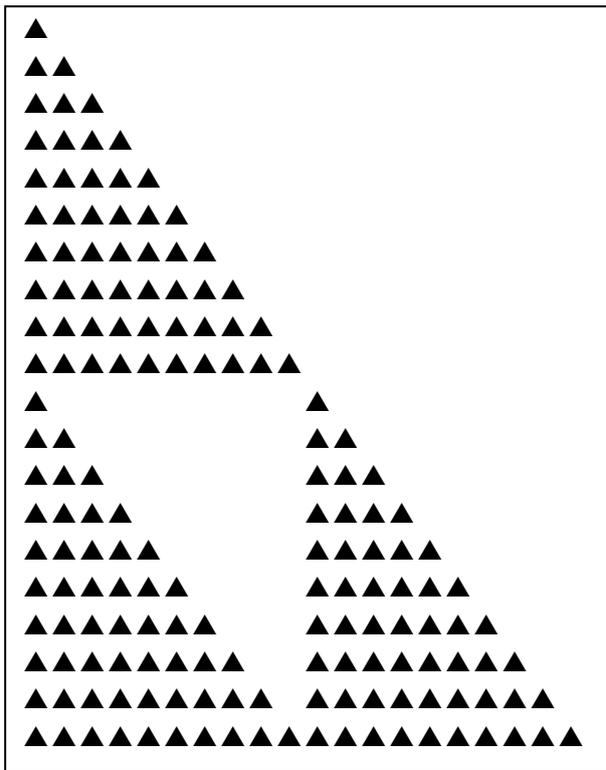


課題6 模様を描くプログラム

次のような模様を描くプログラムを作成せよ。(いずれか2つ以上作成すること)

ファイル名 (xxP21xxx\_kadai6\_moyou. java)



Shonan Campus の部分は  
好きな文字に変えてよい

■下記のファイルをフォルダに保存して、フォルダごと提出すること。

(提出するフォルダ) xxP21xxx 文教一郎 (学籍番号と氏名)

(フォルダに入れるファイル)

①課題6のプログラム ( xxP21xxx\_kadai6\_moyou. java )

②実行結果の画面 ( xxP21xxx\_kadai6\_gamen. txt )

※ 提出物が明らかなコピーの場合は、両者とも採点の対象としない