

EJERCICIOS PRÁCTICOS TEMA 2

1. Crea una aplicación que pida palabras al usuario hasta que pulse el botón cancelar. Después aparecerá un menú de opciones:
 - 1) Ver primera palabra insertada
 - 2) Ver última palabra insertada
 - 3) Ver todas las palabras
 - 4) Ver la palabra más larga
 - 5) Ver la palabra más corta
 - 6) Número de palabras insertadas
 - 7) Buscar una palabra
 - 8) Borrar duplicados
 - 9) Salir

2. Crear una aplicación que dibuje en pantalla el tablero del juego hundir la flota. Tiene que dibujar aleatoriamente en el tablero:
 - 1) dos barcos de tamaño cuatro (portaviones)
 - 2) tres de tamaño tres (acorazados)
 - 3) tres de tamaño dos (destruidores)
 - 4) dos de tamaño uno (fragatas)

El tablero será de 10 por 10. Los barcos no se pueden solapar ni tocar y se pueden dibujar tanto en horizontal como en vertical.