
RELACIÓN DE EJERCICIOS 3 - CADENAS DE CARACTERES

Resolver los siguientes problemas escribiendo el algoritmo con lenguaje pseudocódigo. Dibujar también el diagrama de flujo de cada problema.

Crear en GitHub un repositorio llamado UD1-Cadenas para subir cada uno de los ejercicios de la relación y sus diagramas de flujo.

1. Escribir por pantalla cada carácter de una cadena introducida por teclado.
2. Realizar un programa que comprueba si una cadena leída por teclado comienza por una subcadena introducida por teclado.
3. Pide una cadena y un carácter por teclado (valida que sea un carácter) y muestra cuántas veces aparece el carácter en la cadena.
4. Suponiendo que hemos introducido una cadena por teclado que representa una frase (palabras separadas por espacios), realiza un programa que cuente cuántas palabras tiene.
5. Si tenemos una cadena con un nombre y apellidos, realizar un programa que muestre las iniciales en mayúsculas.
6. Realizar un programa que dada una cadena de caracteres por caracteres, genere otra cadena resultado de invertir la primera.
7. Pide una cadena y dos caracteres por teclado (valida que sea un carácter), sustituye la aparición del primer carácter en la cadena por el segundo carácter.
8. Realizar un programa que lea una cadena por teclado y convierta las mayúsculas a minúsculas y viceversa.
9. Realizar un programa que compruebe si una cadena contiene una subcadena. Las dos cadenas se introducen por teclado.
10. Introducir una cadena de caracteres e indicar si es un palíndromo. Una palabra palíndroma es aquella que se lee igual adelante que atrás.