

Ejercicios del Tema 4

Cadenas de caracteres

1. Palabra al revés

Escribe un programa que imprima al revés una palabra introducida por teclado. (ejemplo: casa se convierte en asac).

2. Espacios por guiones

Escribe un programa que cambie los espacios en blanco por un guión bajo _ en la frase siguiente:

3. Cuenta letras

Escribe un programa que analice la frase del ejercicio anterior representando el **número de vocales** que contiene mediante líneas de asteriscos.

Escribe una versión del programa construida en base a dos funciones, `cuentaLetra` y `pintaAsteriscos`.

La función `cuentaLetra` tiene un argumento que define la letra a buscar, y devuelve un número entero indicando el número de veces que se ha repetido la letra pasado por el argumento dentro de un texto. El texto está definido como una variable global (fuera de `main`).

La función `pintaAsteriscos` recibe un número entero, y escribe tantos asteriscos como se indique en ese número.

Los prototipos son: