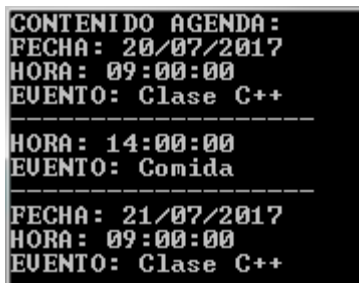


ENUNCIADO PRACTICAS: STL

- 1) **Acertijos (string)**: Implementar el juego de los acertijos, el ordenador genera una palabra aleatoria utilizando el alfabeto de 4 caracteres (será una consonante, vocal, consonante y vocal). El usuario empieza a intentar adivinarla para ello utiliza el método adivina que le pasamos la secuencia que teclea el usuario y nos devuelve una cadena de la siguiente manera. Serán 4 caracteres: con X marca letras acertadas y bien colocadas, O una letra que está bien pero no está bien colocada y un guión medio para indicar que esa letra no pertenece a la palabra. ***Para la generación de número aleatorios utilizar la función rand() devuelve un entero aleatorio, del fichero <cstdlib>, y para inicializar el generador de números aleatorios tenemos: srand(time(NULL)); include de ctime.***
- 2) **Agenda**: Definir una clase para organizar una Agenda por fecha, hora y evento. Analizar e implementar que métodos y que atributos serían necesarios para la gestión de la agenda.



```
CONTENIDO AGENDA:
FECHA: 20/07/2017
HORA: 09:00:00
EVENTO: Clase C++
-----
HORA: 14:00:00
EVENTO: Comida
-----
FECHA: 21/07/2017
HORA: 09:00:00
EVENTO: Clase C++
```

- 3) A partir de la aplicación del **cajero básico (el proyecto se encuentra en la carpeta de prácticas)** con arrays, modificar y ampliar la aplicación utilizando mapas y vector. Crear la clase Cliente, CajeroConsola y los distintos tipos de cuentas. Montar un menú (para interactuar con el cajero. El código de la función **main()** debe ser muy sencillo:

```
CajeroConsola cc;
cc.menu();
```

- 4) **Ampliando la aplicación anterior.** Se añade el banco, que gestiona los distintos tipos de cuentas. Se muestra un menú con las siguientes operaciones:

Menú Principal

1. Listar cuentas
 2. *Operaciones con cajero.* (Se identifica el cliente, se comprueba, y si es correcto se le muestra el menú del cajero: Ingresar, Retirar y consultar Saldo y Salir.
 3. Consultar saldo y desglose del Cajero (muestra el número de billetes del cajero).
 4. Salir.
- 5) **Aplicación (vector): POO.** Diseñar la factura de un operador de telefonía. Donde se registran los SMS (fecha, numero destino, hora) y las llamadas (fecha, hora de inicio, hora fin, numero destino). y los datos del usuario. Los importes se calcularán en base a unas tarifas, donde el SMS se tarifica por unidad y la llamada por SG. Al final se pueden añadir Llamadas internacionales donde se establece una cuota de roaming a parte del precio de la llamada.

```
Fecha: 27/03/2015
Numero: 1
Detalles de la factura:
Tarifa  Fecha      Tipo
0.01    01/03/2015    3SMS
0.01    02/03/2015    3SMS
0.01    02/03/2015    3SMS
5.95    04/03/2015    4Call
8.95    04/03/2015    4Call
18.8    07/03/2015    17CallInternacional
Total: 33.73
```