

- 6.11. Escribe un programa descodificador que muestre un texto codificado con el programa realizado en la Actividad resuelta 6.11.
- 6.12. Realiza el juego del ahorcado. Las reglas del juego son:
- El jugador A teclea una palabra, sin que el jugador B la vea.
 - Ahora se le muestra tantos guiones como letras tenga la palabra secreta. Por ejemplo, para «hola» será «_ _ _ _».
 - El jugador B intentará acertar, letra a letra, la palabra secreta.
 - Cada acierto muestra la letra en su lugar y las letras no acertadas seguirán ocultas como guiones. Siguiendo con el ejemplo anterior, y suponiendo que se ha introducido: la 'o', la 'j' y la 'a', se mostrará: «_ o _ a».
 - El jugador B solo tiene 7 intentos.
 - La partida terminará al acertar todas las letras que forman la palabra secreta (gana el jugador B) o cuando se agoten todos los intentos (gana el jugador A).
- 6.13. El preprocesador del lenguaje C elimina los comentarios (`/*... 7)` del código fuente antes de compilar. Diseña un programa que lea por teclado una sentencia en C, y elimine los comentarios.
- Sentencia:** `if (a==3) /* igual a tres */a++; /* incrementamos a */`
- Salida:** `if (a==3) a++;`
- 6.14. Diseña una aplicación que se comporte como una pequeña agenda. Mediante un menú el usuario podrá elegir entre:
- Añadir un nuevo contacto (nombre y teléfono).
 - Buscar el teléfono de un contacto a partir de su nombre.
 - Mostrar la información de todos los contactos ordenados alfabéticamente mediante el nombre.
- Pista:* El nombre y el teléfono se pueden codificar como una única cadena con la forma «nombre:teléfono».
- 6.15. Escribe un programa que lea el título y el contenido de una página web. La aplicación generará por consola un documento HTML donde el título será un encabezado de primer nivel (`<h1>`) y el resto del contenido será un párrafo (`<p>`).
- 6.16. Lee una palabra o frase y muestra el proceso en el que cada letra se sustituye por otro símbolo no alfabético. Por ejemplo, el carácter 'a' se podría sustituir por el carácter la 'e' por `€', la 'i' por '1', etcétera.
- 6.17. Construir un programa que convierta una palabra en secuencias de n letras. Por ejemplo, la palabra «destornillador», dividida en secuencias de 4 letras, se mostrará de la siguiente forma:
- ```
dest
orni
llad
or
```
- 6.18. Escribe una aplicación que convierta una frase (que puede estar escrita con cualquier combinación de mayúsculas y minúsculas) en el nombre de una variable que utilice la nomenclatura Camel. Por ejemplo, la frase «Me GUsta merenDAR gaLLEtas», se convertirá en «meGustaMerendarGalletas».

Supondremos que cada palabra que compone la frase está separada por un único espacio en blanco.

- 6.19. Implementa un sencillo editor de texto que, una vez que se ha introducido el texto, permita reemplazar todas las ocurrencias de una palabra por otra.
- 6.20. Implementa un programa que lea una frase y muestre todas sus palabras ordenadas de forma alfabética. Suponemos que cada palabra de la frase se separa de otra por un único espacio.