

Unidad-6: Estructuras de Datos Estáticos.

ACTIVIDADES - III

1. Haz un programa que le pida al usuario su nombre y le diga cuál es su inicial.
2. Haz un programa que le pida al usuario su nombre y muestre sus letras separadas por guiones. Por ejemplo, si el usuario se llama Joan, deberá de mostrar J-o-a-n.
3. Realiza un programa que pida por pantalla dos números muy largos y visualice la suma de ellos. Por ejemplo:

```

                                1 2 3 4 8 0 0 3 4 0 7 6 0 2 3 4 0 8 6 2 3
                                6 4 4 0 0 9 8 7 2 3 0 0 4 5 2 1 2 0 0 3
+  -----
                                1 8 7 8 8 1 0 2 1 3 0 6 0 6 8 6 2 0 6 2 6
```

4. Haz un programa que pida al usuario su nombre y lo muestre como un triángulo creciente. Por ejemplo, si el nombre es Joan:

```

J
Jo
Joa
Joan
```

5. Haz un programa que le pida al usuario 6 frases y las guarde en un *array*. A continuación, el programa pedirá al usuario textos hasta que escriba "fin". Para cada texto, el programa nos dirá en cuál de las 6 posiciones del *array* está contenido.
6. Realiza el mismo ejercicio anterior pero sin importar si el texto está en mayúsculas o en minúsculas a la hora de encontrar-lo.
7. Haz un programa que pida al usuario un texto y que elimine los espacios redundantes que contenga. Mostrará al final el texto corregido.

8. Haz un programa que pida al usuario una frase y muestre sus palabras en orden inverso.
9. Haz un programa que le pida al usuario números separados por espacios (los que el usuario quiera) y muestre después el resultado de su suma.
10. Haz un programa que le pida al usuario 5 frases y diga cuál de ellas es la mayor de todas, sin tener en cuenta mayúsculas o minúsculas.
11. Haz un programa que le pida al usuario una frase y la modifique para que todas las vocales se conviertan en 'o' minúscula.
12. Haz un programa para jugar al juego del ahorcado, de modo que un primer usuario introduzca la palabra a adivinar, se muestre ésta oculta con guiones (-----) y el programa acepte las letras que introduzca el segundo usuario, cambiando los guiones por letras correctas cada vez que acierte (por ejemplo, a---a-t-). La partida terminará cuando se acierte la palabra por completo o el usuario cometa 8 errores.
13. Haz un programa que pida al usuario una frase y nos diga si es o no palíndroma. Podéis encontrar frases palíndromas en Internet y comprobar si el programa funciona correctamente.