

EJERCICIOS BÁSICOS

- 1) Realiza un programa que pida un número y tu nombre, a continuación si el número es un 1 debe escribir el número en horizontal y si el número es un 2 debe escribirlo en vertical.
- 2) Crea un programa que pida el DNI (sólo número) y calcule la letra teniendo en cuenta la siguiente tabla:

RESTO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
LETRA	T	R	W	A	G	M	Y	F	P	D	X	B

RESTO	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
LETRA	N	J	Z	S	Q	V	H	L	C	K	E

- 3) Escribe un programa en C que pida un texto y lo escriba del revés

```
Introduzca palabra: Silla
Del revés: allIS
```

- 4) Realiza un programa en C que lea dos palabras, sustituya las letras minúsculas por mayúsculas, nos diga la longitud de cada palabra y las muestre por pantalla en orden alfabético.

```
Introduce palabra 1: Hermi
Introduce palabra 2: AleJanDro
Palabra: aLEjANDRO
Longitud: 9
Palabra: hERMI
Longitud: 5
```

¿Y si fuera a 5 palabras? ¿Alguna idea?

- 5) Realiza un programa que e indique cuantas mayúsculas y cuántas minúsculas se han introducido.

```
Introduzca palabra: PePA
Letras mayúsculas: 3
Letras minúsculas: 1
```

- 6) Realiza un programa que indique si una palabra introducida es palíndroma o no (capicúa).

```
Introduzca palabra: paap
paap es palíndroma
Desea introducir otra palabra? Sí
Introduzca palabra: casa
casa no es palíndroma
```

ADIVINA PALABRA (EXTRA +1)

En este ejercicio vamos a implementar un juego similar al ahorcado, en el que un primer usuario introduce una palabra y un segundo usuario debe adivinarla. Para ello, tendrá 5 intentos y como pistas le mostraremos la palabra con un 75% de letras ocultas. En cada intento, las letras ocultas que mostramos serán distintas (elegidas aleatoriamente).

Al principio, preguntaremos al primer usuario la palabra oculta y a continuación borraremos la pantalla (imprimir el número de líneas en blanco `cout << endl` que necesites) e iniciaremos el juego.

Números aleatorios:

```
from random import randrange #al principio del .py

aleatorio=randrange(1,10) #aleatorio del 1 al 10
```

- Pedimos palabra oculta y se hace una copia local de la palabra para no modificarla.
- Calcula el número de asteriscos que va a poner (75% de la longitud) (n)
- Si quedan intentos, se generan n números aleatorios entre 0 y la longitud de la cadena
- Para cada número generado, en el caso de que no tenga ya un asterisco, se lo pone e incrementa el número de asteriscos ya introducidos.
- Se pide al usuario que adivine la palabra, en caso de acertar, pedirá si se quiere volver a jugar, si no acierta, se descontará un intento.

Finalmente el juego debe permitir volver a empezar

```
La palabra oculta es?solomillo_
```

```
*lo*****Intento: 1 Introduce la palabra silometro
ol*nn*****Intento: 2 Introduce la palabra solomillo
as acertado!!Jugar de nuevo?_
```

```
**ta*****s**Intento: 1 Introduce la palabra semaforo
*****o*****isIntento: 2 Introduce la palabra amores
**t*no*****Intento: 3 Introduce la palabra megafono
**t*nn*****sIntento: 4 Introduce la palabra metacarpio
**t*****f*s**Intento: 5 Introduce la palabra catapulta
Lo siento. Se te agotaron los intentos!Jugar de nuevo?
```