

## EJERCICIOS CADENA DE CARACTERES.

1. Leer un carácter y deducir si está situado antes o después de la letra 'm' en orden alfabético.
  2. Leer dos caracteres y deducir si están en orden alfabético.
  3. Leer una letra. Deducir si está o no comprendidas entre las letras mayúsculas I-M inclusive.
  4. Se desea contar el número de las letras 'a' y el número de las letras 'b' de una frase terminada en un punto. Se supone que es posible leer los caracteres independientemente.
  5. Leer 10 caracteres de un texto y leer el número de letras 'b'.
  6. Escribir un algoritmo para determinar si dentro una cadena especificada existe otra cadena dada, y, si es así, sustituir el carácter por un asterisco (\*) en la primera posición de cada cadena.
  7. Escribir un algoritmo que elimine todos los espacios finales en una cadena determinada. Por ejemplo: 'J. R. GARCIA' se deberá transformar en 'J. R. GARCIA'.
  8. Escribir un algoritmo que permite la entrada de un nombre consistente en un nombre, un primer apellido y un segundo apellido, en ese orden y que imprima a continuación el último apellido, seguido del primer apellido y el nombre. Por ejemplo: Luis García Parra producirá: Parra García Luis.
  9. Contar el número de palabras de una cadena especificada en diferentes líneas de texto.
  10. Escribir un algoritmo para contar el número de ocurrencias de cada una de las palabras 'y', 'el' y 'una' en las diferentes líneas de texto.
  11. Diseñar un algoritmo cuya entrada sea una cadena S y un factor de multiplicación N, cuya función sea generar la cadena dada N veces. Por ejemplo: '¡Hey!', 3; se convertirá en '¡Hey! ¡Hey! ¡Hey!'
  12. Diseñar un algoritmo que elimine todos los caracteres de una cadena dada a partir de otra cadena. Las dos cadenas son:
    - a) CADENA1 es la cadena de donde deben eliminarse caracteres.
    - b) LISTA es la cadena que proporciona los caracteres que deben eliminarse.
      - i. CADENA = 'EL EZNZZXTX'
      - ii. LISTA = 'YZ'
- la cadena resultante será 'EL ENXTX'. Han desaparecido todos los caracteres 'YZ' de la primera cadena.
13. Realizar la búsqueda de un determinado nombre en una lista de nombres, de modo que el algoritmo visualice los siguientes mensajes según el resultado:
    - a) 'Nombre encontrado', si el nombre existe.
    - b) 'Nombre no existe', si el nombre no está en la lista.
  14. Hacer un programa que pida caracteres hasta entrar un punto; el programa ha de dejar entrar un máximo de 5 vocales.
  15. Hacer un programa que pida caracteres hasta entrar una mayúscula.
  16. Hacer un programa que pida caracteres hasta que se pulse un punto; el programa ha de pedir un mínimo de 10 caracteres. Contar la cantidad de minúsculas.
  17. Hacer un programa que pida un carácter y diga si es una letra mayúscula. Dentro del código ASCII los caracteres mayúscula están comprendidos entre el 65(A), y el 90(Z).
  18. Hacer un programa que pida un carácter, diga si es una letra mayúscula (ASCII del 65 al 90), una letra minúscula (ASCII del 97 al 122), o bien otro carácter.
  19. Se tiene una lista de 15 nombres de alumnos. Escribir un algoritmo que solicite el nombre de un alumno, busque en la lista (array) si el nombre está en la lista.
  20. Hacer un programa que permita entrar una serie de caracteres en una tabla hasta que se pulse ENTER; controlar que no se pueda entrar más caracteres que el número de elementos del array. Después recorre el array y sustituir las vocales por asteriscos.
  21. Entrar una serie de caracteres en una tabla, y mirar si esta es una "palíndromo" o no lo es. Un palíndromo son aquellas palabras que se leen igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda, por ejemplo ALLA.
  22. Hacer un programa que permita entrar un texto, contar el número de palabras que hay. No debe limitarse a contar los espacios en blanco ya que entre palabra y palabra puede haber más de uno.
  23. Hacer un programa que permita entrar un texto. Después el programa ha de localizar la palabra más larga, decir en que posición empieza, y cuantos caracteres tiene.
  24. Hacer un programa que permita entrar dos palabras, cada una en un array diferente, y que después diga si son iguales o no lo son.
  25. Hacer un programa que permita entrar texto hasta que se teclee la secuencia STOP; controlar que no se pueda entrar más caracteres de los que quepan.
  26. Hacer un programa para entrar un texto en una tabla, y después contar cuantas palabras hay de 1, 2, 3, 4, 5, y más de cinco caracteres. Se tiene que declarar un array de 6 elementos tipo int para guardar respectivamente, en cada posición la cantidad de palabras de 1 letra, 2, 3, etc.