



## Tema 3 Ejercicios de Cadenas

CADENAS Y TABLAS

STUDIUM

[www.grupostudium.com](http://www.grupostudium.com)  
[informacion@grupostudium.com](mailto:informacion@grupostudium.com)  
954 539 952

1. **Nombres** - Realizar un programa que lea 5 nombres y los muestre por pantalla.
2. **Compara** - Realizar un programa que compare dos cadenas dadas por teclado. Se nos mostrará un mensaje indicando cuál de las dos es mayor o si son iguales, con respecto a su longitud.
3. **Concatena** - Realizar un programa que lea dos cadenas y las concatene en una tercera cadena que mostrará por pantalla.
4. **Mayúsculas – Minúsculas** - Realizar un programa que lea una cadena con letras mayúsculas y minúsculas intercaladas y la muestre todo en mayúsculas y todo en minúsculas.
5. **Igualdad** - Realizar un programa que lea dos cadenas por teclado y nos diga si son iguales o no.
6. **Longitud** - Realizar un programa que lea una frase por teclado e indique mediante una función, la longitud de la misma, incluidos los espacios y sin incluir.
7. **Buscar posición**- Realizar un programa que lea una frase y un carácter y muestre la primera posición donde aparece dicho carácter por primera vez.
8. **Subcadena** - Realizar un programa que lea una cadena, una posición y una longitud y mediante una función obtengamos la subcadena que empieza en la posición dada y tiene *longitud* caracteres de la cadena original.
9. **Subcadena2** – Realizar un programa que obtenga la parte derecha de una cadena de caracteres indicando la cadena y un valor numérico entero que nos dirá cuántos caracteres debemos obtener desde el final de la cadena
10. **Comparar** - Realizar un programa que lea dos palabras y nos indique mediante una función cuál de las dos es mayor alfabéticamente.
11. **Mayor** - Realizar un programa que lea 5 cadenas y nos diga cuál es la mayor de ellas alfabéticamente.
12. **Cambiar a por o** - Realizar un programa que lea una cadena y cambie todas las vocales 'a' por vocales 'o'.
13. **Copiar** - Realizar un programa que copie una cadena leída por teclado en otra.
14. **Cambiar a por ha** - Realizar un programa que lea una cadena y cambie todas las vocales 'a' por 'ha'.
15. **Quitar espacios** - Realizar un programa que lea una cadena por teclado y obtenga la misma cadena, pero sin espacios.

16. **Quitar espacios del principio** - Realizar un programa que lea una cadena y quite los espacios que puedan existir al principio de la cadena.
17. **Contar vocales** - Realizar un programa que lea una cadena por teclado y mediante una función cuente el número de vocales.
18. **Contar** - Realizar un programa que lea un texto y calcule el número de letras y de dígitos encontrados en él. El resultado lo mostrará por pantalla.
19. **Concatena2** - Realizar un programa que lea dos cadenas y las concatene dejando un espacio entre las dos.
20. **Inversa** - Realizar un programa que lea una cadena y mediante una función, devuelva la inversa de la misma.
21. **Descomponer** - Realizar un programa que lea una cadena y la descomponga en palabras mostrando cada una en una línea diferente.
22. **Cuenta Palabras** - Realizar un programa que lea una cadena por teclado y mediante una función cuente el número de palabras que hay en dicha cadena.
23. **Invertir palabras** - Realizar un programa que lea cadenas por teclado y las muestre invertidas hasta introducir la palabra "Salir".
24. **Repetidas** - Realizar un programa que lea una cadena por teclado y cambie las letras repetidas contiguas por un \*. Ejemplo:  
Estoo es unna prrrrueba → Esto\* es un\*a pr\*\*\*ueba
25. **Encriptar** - Realizar un programa que lea una cadena y la encripte cambiando una letra por la que le sigue en el abecedario. La 'z' cambiarla por la 'a'.
26. **Encriptar2** - Realizar un programa que lea una cadena y un número y la encripte cambiando cada letra por la letra del abecedario situada a la distancia indicada por el número dado. Al llegar a la 'z' volver a la 'a'.
27. **Desencripta** - Realizar un programa que lea una palabra encriptada y un número y la desencripte según el método del programa anterior.
28. **Cuenta letras** - Realizar un programa que lea una frase y nos muestre por pantalla el número de veces que aparece cada letra de la frase.
29. **Cuenta palabras** - Realizar un programa que lea una frase y nos muestre por pantalla el número de veces que aparece una palabra en concreto en dicha frase.
30. **Cambiar formato hora** - Realizar un programa que lea una hora del tipo 23:45 y lo transforme en una hora del tipo 11:45 pm.

31. **Intercalar** - Realizar un programa que lea dos cadenas y una posición. El programa nos mostrará la segunda cadena intercalada en la primera a partir de la posición indicada.
32. **Palíndromo** - Realizar un programa que lea una cadena por teclado y nos diga si dicha cadena es un palíndromo o no. Una palíndromo es una cadena que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda. Ejemplos: ANA, OSO, ... Los espacios en blanco no se tienen en cuenta.
33. **Buscar** - Realizar un programa que, dada dos cadenas, busque la segunda en la primera, devolviendo la posición en que se encuentra o bien un -1 si no se encuentra.
34. **Cambiar palabras** - Realizar un programa que lea tres cadenas. El programa buscará en la primera cadena, la segunda cadena, y la sustituirá por la tercera.
35. **Hopolapa** - Realizar un programa que lea una cadena e inserte detrás de cada vocal que encuentre, una p y la vocal encontrada. Por ejemplo, si tenemos **Hola** se transformará en **Hopolapa**.
36. **Morfemas** - Realizar un programa que lea un verbo, obtenga su morfema y después obtenga la conjugación del Presente de Indicativo de dicho verbo.
37. **Clave** - Realizar un programa que muestre un menú en pantalla con las opciones de cambiar clave y salir. La primera opción nos permitirá cambiar la clave existente siempre y cuando insertemos primero la anterior. Una vez introducida la anterior clave, se nos pide la nueva y para completar la acción hay que confirmar la nueva clave.
38. **Hexadecimal a Decimal** - Realizar un programa que lea un número Hexadecimal de 5 cifras por teclado y mediante una función calcule el número decimal a que equivale.

---

22/10/2019