

- 1) Realizar una función que reciba como parámetros una cadena de caracteres, y dos caracteres `c1` y `c2` y sustituya en la cadena el carácter `c1` por el `c2`.
- 2) Realizar una función que haga lo mismo que `strcat`, es decir concatene dos cadenas de caracteres, pero devolviendo el resultado en una tercera cadena.
- 3) Realizar una función que haga lo mismo que `strcmp` (comparar dos cadenas de caracteres).
- 4) Comprobar si una frase es un palíndromo, es decir, se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda (por ejemplo: Dabale arroz a la zorra el abad).
- 5) Realizar una función que reciba como parámetros una cadena de caracteres y dos números `n1` y `n2`. La función debe comprobar que  $n1 \leq n2$  y menor que la longitud de la cadena. Si es así debe devolver otra cadena que contenga los caracteres comprendidos entre `n1` y `n2`.

Ejemplo: `cad='ASIGNATURA'`, `n1=5`, `n2=9` ==> devolverá `'NATUR'`

- 6) Realizar un programa que a partir de una cadena de caracteres de cómo salida la misma cadena pero con un espacio blanco detrás de cada letra. Por ejemplo, para la entrada "hola, que tal" se obtendrá como salida "h o l a , q u e t a l".

OJO: Detrás de los espacios blancos no debe aparecer ningún espacio blanco adicional.

- 7) Realizar un programa que lea una frase de pantalla y:
  - a) Visualice cada palabra de la frase en filas distintas, seguido del número de letras que componen cada palabra.
  - b) Escriba todas las letras que aparecen más de tres veces en la frase.
- 8) Realizar un programa que lea una cadena de caracteres muestre cual es la suma de todos los números que hay en ella. Por ejemplo, para la línea "Frase con números, 12 entre las palabras 456 y al final 1000" . Se mostraría el mensaje "El total de la suma de los números comprendidos en la frase es de 1468".
- 9) Realizar un programa que lea apellidos y nombre (máximo 50 caracteres) de los 30 alumnos de una clase y luego muestre un listado de todos los alumnos de la clase ordenado en mayúscula y por orden alfabético.
- 10) Escribir un programa para jugar al ahorcado. El usuario deberá ir introduciendo letras y el programa deberá ir mostrándolas si son correctas o bien anotando fallos si son incorrectas. El programa acaba si se adivina la palabra o si se produce un total de 7 fallos. Sugerencia: Almacenar una lista de palabras en un *array* y seleccionar palabras aleatoriamente.