



ACTIVIDAD

EL ENTORNO JAVA PARA LA PROGRAMACIÓN

**TIPOS DE DATOS, OPERADORES, ESTRUCTURAS CONDICIONALES,
ESTRUCTURAS CÍCLICAS**

Aprendizaje esperado

Utilizar la sintaxis básica del lenguaje java para la construcción de programas que resuelven un problema de baja complejidad.

Actividad

Ejecución:

Individual

Planteamiento del Problema:

Desarrolle un programa en lenguaje Java tal que, al ingresar una cadena de texto o String por teclado, tome dicha cadena y la lea carácter por carácter, y los despliegue por consola.

De acuerdo con la cantidad de caracteres del String, debe crear un arreglo del mismo tamaño, e ingresar en él cada letra anterior, en el mismo orden en el que aparecen en la cadena. Esto independiente del tipo de carácter.

Finalmente, debe desplegar las letras del abecedario por consola, y al costado de cada una debe indicar la cantidad de letras encontradas, sin hacer diferencia entre mayúsculas y minúsculas para estos efectos.

Nota 1: Se debe validar que la cadena ingresada no esté vacía; si eso sucede, debe pedirlo nuevamente.

Nota 2: Recuerde que para obtener un carácter de un String puede usar el método CharAt.

Entregable:

Componentes para evaluar: Debe entregar su respuesta en un archivo de extensión .java.