

EJERCICIO 1

Realizar un programa que transforme un texto escrito por el usuario en nomenclatura camelCase. Por ejemplo, si el usuario escribe:

Esto es una prueba

El resultado tendría que ser:

estoEsUnaPrueba

EJERCICIO 2

Realizar un programa que muestre por pantalla un cuadrado de NxN con sus dos diagonales. Solicitar al usuario el valor de N, que tendrá que ser mayor a 0. Si no lo es, volver a solicitarlo. Si por ejemplo nos indican N = 5, se representaría de este modo:

```
* - - - *  
- * - * -  
- - * - -  
- * - * -  
* - - - *
```

EJERCICIO 3

Realizar un programa que muestre por consola este triángulo de números:

```
123456789  
2468  
369  
48  
5
```

EJERCICIO 4

Realizar un programa que solicite al usuario un número e indique si es o no es capicúa.

EJERCICIO 5

Realiza un programa que cuente el número de veces que aparece la letra 'a' y el número palabras que hay en un texto solicitado al usuario. No se pueden utilizar arrays.

EJERCICIO 6

Realiza un programa para que puedas jugar contra el ordenador a los chinos. La dinámica sería:

1. El programa generará de forma aleatoria la cantidad de chinas que guarda en su mano (entre 0 y 3)
2. El programa solicita la apuesta al usuario (tendrá que ser un número entre 0 y 6). Si no es así, volver a solicitarlo.
3. El programa a continuación genera su apuesta de forma aleatoria (entre 0 y 6, pero no puede ser la misma que la del usuario). Una vez generada, se la indica al usuario.
4. El programa solicita al usuario que “abra su mano”, es decir, que indique cuántas chinas esconde.
5. El programa indicará el resultado final del juego: Si ha ganado el usuario, si ha ganado el programa, o si no ha ganado nadie.

EJERCICIO 7

Mejorar el programa anterior para que al terminar el juego se pregunte al usuario si quiere otra partida. En caso afirmativo, repetir.

Cuando el usuario no quiera más partidas, mostrar el marcador final.

EJERCICIO 8

Construye un programa que sea el juego de la oca donde puedas jugar contra el ordenador. El programa irá mostrando en cada tirada en qué casilla (en qué número) se encuentra cada jugador. Es decir, al principio saldrá:

- Jugador: posición 0
 - Ordenador: posición 0
- Turno de “Jugador”. Pulse ENTER para tirar el dado

En cada turno le irá tocando al jugador o al ordenador alternativamente. Para dar paso al siguiente turno siempre el usuario tendrá que pulsar ENTER.

La simulación del dado se debe hacer con un aleatorio entre 1 y 6. Según el resultado del dado se debe sumar la posición que ocupa jugador u ordenador (según en qué turno estemos). Ganará quien llegue antes a la casilla 60.

Ojo, si te pasas del 60 debes retroceder. Es decir, si estoy en el 58 y me toca un 5, debo ir a la posición 57 (59, 60, 59, 58 y 57)

EJERCICIO 9

Mejora el programa anterior para que incluya algunas reglas de avance rápido:

- Si a un jugador le toca en el dado un 6 repetirá turno.
- Si un jugador cae en alguna casilla múltiplo de 5, podrá avanza (de oca a oca y tiro porque me toca) a la siguiente casilla que sea múltiplo de 5.

Cuando ocurra algo así, avisa al usuario de lo ocurrido.

EJERCICIO 10

Mejora el programa anterior para que incluya algunas casillas de penalización:

- Si caes en la casilla de la posición 19, pierdes un turno.
- Si caes en la casilla de la posición 31, pierdes dos turnos.
- Si caes en la casilla de la posición 56, pierdes tres turnos.

Cuando ocurra algo así, debes avisar al usuario de lo ocurrido