

Codificar en JAVA los siguientes programas:

1. Realizar programa en el cual se defina una cadena de caracteres y mostrar esa cadena por pantalla con la primera letra en mayúsculas y las demás en minúsculas.
2. Crea un programa Java que defina una cadena de caracteres y los muestre con la posición de sus caracteres invertida
3. Crea un programa Java que lea una cadena de teclado y la imprima al revés
4. Determina si una cadena leída por teclado es o no un palíndromo. Palabra o expresión que es igual si se lee de izquierda a derecha que de derecha a izquierda.
5. Crea un programa Java que lea por teclado y muestre un mensaje con el número de veces que ha aparecido la letra A y la letra E.
6. Realizar un programa que haga lo siguiente:
 - 1) Pida al usuario un número entero comprendido entre [10,25] y repita la solicitud en caso de que el número no pertenezca al intervalo.
 - 2) Una vez introducido el número el programa debe detectar si es divisible por 5 y mostrar el mensaje adecuado.
 - 3) Luego, el programa pedirá al usuario su nombre para mostrarle lo siguiente:
Número de caracteres del nombre, carácter inicial y final, nombre e mayúsculas, indicación de si la letra ñ o la Ñ forman parte de su nombre
NOTA 1: las excepciones deben gestionarse con la cláusula "throws IOException".
NOTA 2: la letra ñ es el carácter 164 de la tabla Unicode, la Ñ el 165.
7. Verificar si la cadena de texto almacenada en la String nif, es un NIF correcto o no. Si lo es, se mostrará por consola su parte numérica; si no lo es se mostrará el mensaje "NIF no valido". Se tendrá en cuenta lo siguiente: Los NIFs tienen 8 dígitos y, a continuación, una letra (no importa que sea mayúscula o minúscula).
8. Realizar una clase, que permita cargar una dirección de mail en el constructor, luego en otro método mostrar un mensaje si contiene el carácter '@'.

9. Desarrollar un programa que solicite la carga de una clave. La clase debe tener dos métodos uno para la carga y otro que muestre si la clave es la correcta (la clave a comparar es "123abc")
10. Codifique un programa que permita cargar una oración por teclado, luego mostrar cada palabra ingresada en una línea distinta.

Por ejemplo, si el usuario introduce el siguiente conjunto:

Hoy va a ser un buen día

Tiene que devolver lo siguiente:

Hoy

va

a

ser

un

buen

día

Adivina. Programa para adivinar la palabra secreta que introduce el usuario y después dispone de 5 intentos, obteniendo como pista solo las consonantes.

Adivina2. Programa para adivinar la palabra secreta del constructor y después dispone de 5 intentos, obteniendo como pista solo las consonantes.

PalabraSecreta. Programa donde un usuario introduce una palabra secreta y otro tiene que intentar adivinarla en menos de 3 intentos o los que queramos poner cambiando el número.

DniLetra. Verificar si la cadena de texto almacenada en la String nif, es un NIF correcto o no. Si lo es, se mostrará por consola su parte numérica; si no lo es se mostrará el mensaje "El NIF introducido es incorrecto". Se tendrá en cuenta lo siguiente:

Los NIFs tienen 8 dígitos y, a continuación, una letra (no importa que sea mayúscula o minúscula).