

Guía N° 3: Objetos, clase Date y Math

1. Crea un programa que pida al usuario una fecha de nacimiento en formato dd/MM/yyyy y calcule su edad en años, meses y días.
2. Crea un programa que pida al usuario una cadena de texto y determine si es un palíndromo (es decir, si se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda).
3. Crea un programa que pida al usuario una cadena de texto y determine cuántas veces aparece una subcadena específica en la cadena de texto.
4. Crea un programa que pida al usuario una cadena de texto y la convierta en una cadena de camelCase. La cadena de texto tiene que separar cada palabra por un espacio.
5. Crea un programa que genere un número aleatorio entre 1 y 100 y le pida al usuario que adivine el número. El programa debe indicar si el número del usuario es mayor o menor que el número generado y seguir pidiendo al usuario que adivine hasta que acierte. El usuario tiene oportunidades limitadas (a libre elección).
6. Crea un programa que pida al usuario una cadena de texto y elimine todas las vocales de la cadena.
7. Crea un programa que pida al usuario dos fechas en formato dd/MM/yyyy y calcule la cantidad de días entre ambas fechas.
8. Crea un programa que pida al usuario una cadena de texto dividida por espacios y la convierta en una cadena de snake_case.
9. Cree una aplicación con menú donde se puedan utilizar los métodos de la clase Math. Solo los métodos vistos en clase.