

Taller Programación Modular

Para cada enunciado, crear el diagrama de módulos y escribir el código en C#.

1. Desarrolla un programa que permita:
 - Ingresar una palabra
 - Llevar la palabra ingresada a un vector de caracteres
 - Contar la cantidad de vocales y consonantes en la palabra proporcionada por el usuario.
2. Crear un programa que permita gestionar una lista de tareas:
 - Agregar tareas.
 - Eliminar tareas
 - Mostrar la lista de tareas.
3. Desarrolla un programa que permita:
 - Elegir un tipo de unidad de medida
 - Masa
 - Capacidad
 - Longitud
 - Tiempo
 - Elegir una unidad de medida para convertir.
 - Masa
 - De kilogramos a gramos
 - De gramos a Kilogramos
 - Capacidad
 - De litro a mililitro
 - De mililitro a litro
 - Longitud
 - De kilometro a metro
 - De metro a kilometro
 - Tiempo
 - De hora a segundos
 - De segundos a hora
 - Ingresar un valor para convertir.
 - Al final mostrar el valor y la unidad a convertir, y el valor y la unidad a la que se convirtió. Ej: "1 kilometro son 1000 metros"
4. Utiliza programación modular para crear un programa que permita:
 - Recorrer una matriz y llenarla con nombres de contactos.
 - Ingresar un nombre y buscarlo en la matriz

- Si se encuentra el nombre, cambiarlo en la matriz por un nuevo nombre que ingresa el usuario
 - Mostrar por pantalla el nombre encontrado, su posición en la matriz (f,c), y el nuevo nombre ingresado.
5. Crear un programa que implemente el juego de tres en raya (triqui o gato), para dos jugadores. El programa debe:
- Dibujar el tablero
 - Permitir realizar movimientos.
 - Verificar ganadores