

TRABAJO PRÁCTICO Nº 3

RUBY: CADENAS, CICLOS Y MÓDULOS (II Parte)

- 1.- Realizar un programa donde el usuario ingrese un string (de más de 10 caracteres) y una letra (de un solo carácter) y retorne un string que no contenga la letra ingresada.
- 2.- Escriba un programa que permita ingresar una cadena de más de 20 caracteres y devuelva la misma cadena pero sin vocales.
- 3.- Escriba un programa que permita ingresar una cadena de más de 20 caracteres e informe cuantas vocales (de cada una) hay en la cadena ingresada.
- 4.- Realizar un programa donde el usuario ingrese una cadena de caracteres finalizada en un punto, y el programa retorne la cantidad de palabras ingresadas.
- 5.- Escribir un programa que permita escribir sus 2 (dos) nombres en una cadena y su apellido (1) en la otra. Deberá realizar una concatenación de nombres y apellido si todos juntos no superan 30 caracteres; de lo contrario deberá abreviar el segundo nombre poniendo la primera letra del mismo seguido de un punto.
- 6.- Escriba un programa que permita ingresar un número real. Deberá convertirlo a string con el formato *nnnnnnn.nn* respetando 7 lugares para la parte entera y 2 para la parte decimal. Se completa con ceros a la izquierda de ser necesario.
- 7.- Realizar un programa donde el usuario ingrese una frase u oración, y retorne todas las palabras con menos de 5 caracteres.
- 8.- Realizar un programa donde el usuario ingrese una cadena de caracteres y el programa retorne la cantidad de palabras que comienzan con la letra "b".
- 9.- Realizar un programa donde el usuario ingrese una cadena de caracteres finalizada en un punto, y el programa retorne la cantidad de palabras con 4 y solo 4 caracteres.
- 10.- Realizar un programa donde el usuario ingrese una cadena de caracteres finalizada por un punto y el programa devuelva cuantos caracteres se ingresaron, sin tener en cuenta los espacios en blanco. (El punto es el carácter que indica el final de la cadena, no se debe contar, tampoco el ENTER, si estuviera en la cadena.)
- 11.- Realizar un programa donde el usuario ingrese una cadena de caracteres finalizada en un punto, dicha cadena puede empezar con uno o más espacios en blanco y entre cada palabra pueden venir más de un espacio en blanco, el programa debe retornar la cadena pero sin espacios en blanco delante y con un solo espacio entre cada palabra, tampoco puede quedar ningún espacio en blanco al final de la cadena, es decir, inmediatamente después del último carácter debería estar el punto.
- 12.- Escriba un programa que permita ingresar distintos datos. Cada dato tiene sus restricciones. Si el dato ingresado no cumple con las restricciones luego de validarlo, se debe volver a ingresar.
La rutina (*def*) debe llamarse ingreso, y se le pasa una letra como parámetro que indica el tipo de información que se va a ingresar:
El dato identificado con "A" es un apellido, y no debe contener guiones ni dígitos numéricos.
El dato identificado con "E" es un e-mail, y debe contener 1 y solo 1 símbolo arroba y por lo menos un punto pero no al inicio.
El dato identificado con "D" es una domicilio y puede contener de todo excepto símbolos, signos de puntuación, admiración o exclamación.
El dato identificado con "I" es un importe, y sólo acepta dígitos numéricos y ocasionalmente un solo punto decimal.
El dato identificado como fecha debe contener dígitos numéricos y debe respetar un formato dd/mm/aaaa. A veces las barras pueden reemplazarse con "-". Debe controlar que los días pertenezcan a meses válidos.