

Tarea Evaluable.

1. Introducir por teclado dos palabras e indicar cuál de ellas es la más corta.
2. Diseñar el juego "Acierta la contraseña". El primer jugador introduce una contraseña, el segundo, debe insertar otra intentando acertarla con las pistas que le dará el programa: número de caracteres, primera y última letra. El programa debe escribir "Acertaste" o "Fallaste".
3. En una segunda versión del programa anterior, se debe escribir "Acertaste" o "Menor" o "Mayor", según la palabra introducida sea menor alfabéticamente que la contraseña, o mayor.
4. Diseñar un programa que pida una frase al usuario, e indique si el carácter de la posición central es o no un espacio.
5. Los habitantes de Pitufilandia tienen un idioma algo extraño; cuando hablan siempre comienzan sus frases con "Pitufín, pitufón", para después hacer una pausa más o menos larga (la pausa se representa mediante espacios en blanco) y a continuación expresan el mensaje. Existe un dialecto que no comienza sus frases con la muletilla anterior, pero siempre las terminan con un silencio, más o menos prolongado y la coletilla "pitufen, fen, fen". Se pide diseñar un traductor que, en primer lugar, nos diga si la frase está escrita en el idioma de Javalandia (en cualquiera de sus dialectos), y en caso afirmativo, nos muestre el mensaje sin muletillas. Actividad 9-6: Realiza un programa que lea una frase y nos indique si es palíndroma. Es decir, si la frase es igual leyéndola de principio a fin que de fin a principio (ignorando los espacios). Un ejemplo de frase palíndroma es: "Dabale arroz a la zorra el abad". Suponemos que la frase se introduce sin tildes.