

## **Tarea String**

### **Objetivos:**

- Uso de estructuras de control:
- Estructuras de selección.
- Estructuras de repetición.
- Estructuras de salto.
- Control de excepciones.
- Prueba y depuración.
- Documentación.

1.Desarrollar un programa que solicita la contraseña o password. Se debe comprobar:

- Que la longitud de la cadena no es superior a 25 caracteres.
- No debe contener caracteres especiales:@,.,\$, #,&, /
- Se debe almacenar la primera letra y la última en mayúsculas

2.Diseña un objeto de tipo String que pide por teclado un grupo de dos-tres palabras.

- Implementar los siguientes métodos:
- Imprimir la primera mitad de los caracteres de la cadena
- Imprimir el último carácter
- Imprimir la cadena de forma inversa
- Imprimir cada carácter del String separado por un guión
- Imprimir la cantidad de vocales almacenadas

NOTA: Verificar si la cadena se lee igual de izquierda a derecha tanto como de derecha a izquierda.

3. Diseña un programa que pide un texto por pantalla y se muestra de la siguiente manera:

Por ejemplo se teclea: Buenas tardes Lola

Debe aparecer:

Buenas

Tardes

Lol