

EJERCICIOS CON CADENAS DE TEXTO - STRING

Ejercicio #1

Realizar una aplicación en JAVA que solicite al usuario ingresar una oración, la aplicación debe mostrar en pantalla la cantidad de vocales que se encontraron.

Ingresar una oración: **Hola mundo.**
La cantidad de vocales es: 4

Ejercicio #2

Realizar una aplicación en JAVA que solicite al usuario ingresar una oración, la aplicación debe mostrar en pantalla la misma oración, pero invirtiendo el formato de los caracteres de Mayúscula a Minúscula (Del mismo modo en sentido contrario xD).

Ingresar una oración: **Hola Mundo.**
Oración invertida: hOLA mUNDO.

Ejercicio #3

Realizar una aplicación en JAVA, que solicite al usuario un nombre completo y lo imprima al revés. Ejemplo:

Ingresar un nombre: **Oscar Andres Loaiza**
Nombre invertido: aziaOL serdnA racsO

Ejercicio #4

Realizar una aplicación en JAVA, que solicite al usuario una palabra e indicar si esta palabra es Palíndroma.

Ingrese palabra: **arenera**
La palabra arenera es Palíndroma.

Ingrese palabra: **reconocer**
La palabra reconocer es Palíndroma.

Ejercicio #5 - Ahorcado

Realizar una aplicación tipo juego en java, que solicite al usuario ingresar un nombre, posteriormente se muestra en pantalla un menú con dos opciones: iniciar juego y salir.

Al indicar la opción de iniciar juego, se debe mostrar en pantalla una serie de guiones bajo (La cantidad de guiones corresponde a la palabra secreta). Se debe solicitar al usuario ingresar letras hasta cumplir un numero de intentos erróneos o hasta que el usuario adivine la palabra.

Si el usuario acierta a una de las letras, se debe mostrar en la siguiente iteración la serie de guiones y las letras que el usuario acertado.

Nota: La palabra secreta se asigna directamente en el código.

Ejercicio #6 – Tres en Línea

Realizar una aplicación tipo juego en java, que solicite al usuario ingresar un nombre para el primer usuario, un nombre para el segundo usuario y posteriormente se muestra en pantalla un menú con dos opciones: iniciar juego y salir.

Al indicar la opción de iniciar juego, se debe mostrar en pantalla un tablero vacío de tres en línea:

Se debe solicitar al primer usuario ingresar una posición (entre 1 y el 9), se marcara el símbolo respectivo del usuario en la casilla marcada y solicitar al segundo usuario realizar una jugada.

Cuando el juego se finalice se debe mostrar en pantalla el nombre del ganador.
