

0485.- Programación.

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [Programación](#) / [U2 - Programación estructurada. Entorno de desarrollo. Programar en Java](#)
/ [U2: Tarea 9 - Cadenas](#)

U2: Tarea 9 - Cadenas

- Actividad 9-1:** Introducir por teclado dos palabras e indicar cuál de ellas es la más corta.
- Actividad 9-2:** 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".
- Actividad 9-3:** 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.
- Actividad 9-4:** Diseñar un programa que pida una frase al usuario, e indique si el carácter de la posición central es o no un espacio.
- Actividad 9-5:** Los habitantes de Javalandia tienen un idioma algo extraño; cuando hablan siempre comienzan sus frases con "Javalín, javalón", 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 "javalén, len, len". 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.

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	Comentarios (0)

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega

[◀ U2: Tarea 8b - Bucles adicionales](#)

Ir a...

[U2 - Entregable \(Condicionales/Bucles/Cadenas\)_1920 ▶](#)