

PRÁCTICA 6_1

Uso de la clase `String`, `Math` y `Character`

1. Generamos un número aleatorio que tenga 6 cifras (obligatoriamente tiene que tener ese número de cifras). Además, se captura un dígito con valor entre 0 a 9. Queremos eliminar dicho dígito del número de 6 cifras, suprimiendo del número la posición correspondiente. Visualizar el nuevo número.
2. Capturamos un carácter y debemos indicar si está en mayúscula, en minúscula, es un dígito o cualquier otro carácter.
3. Modificación del anterior para saber dentro de mayúscula y minúscula si es una vocal o consonante.
4. Queremos sacar 6 números de forma aleatoria para la bonoloto. Los números validos son del 1 al 49.
5. Realizar un programa que simule el funcionamiento de un reloj digital. Se visualizará en todo momento las horas, minutos y segundos con el formato "hh:mm:ss".
6. Escribimos una frase por teclado y queremos crear subcadenas de esa frase. Obtenemos números aleatorios para indicar dónde empieza la subcadena y donde termina.

