

Strings, vectores y matrices.

Ejercicio 1

Los colaboradores después de tanto corregir trabajos prácticos, se dieron cuenta que tienen mucho tiempo libre y tienen ganas de jugar a la escondida. Están todos juntos en una casa, y pusieron como regla que podían esconderse en cualquier lugar, siempre y cuando sea de la puerta de entrada, hacia dentro. Los colaboradores que jueguen estarán metidos en un vector, con la siguiente estructura:

```
typedef struct colaborador {  
    char nombre [MAX_NOMBRE];  
    int fil;  
    int col;  
} colaborador_t;
```


donde fil y col representan al lugar donde está escondido.

1. Le toca buscar a Manu, y tiene que encontrar al más petiso de todos los colabs. Al ser tan chiquito, necesita tu ayuda para poder encontrarlo. Crear una función que devuelva en que posición está el colaborador. (Ya saben de quién hablamos)
2. Santi, cansado de que nunca lo encuentren y se olviden de él, decidió dejar de jugar. Crear un procedimiento que elimine a Santi del vector.
3. Mostrar en una matriz de 10x10, cómo se vería representada la casa con los colaos escondidos.

Ejercicio 2

Después de todos estos años de buenos momentos, Charly se vió obligado a abandonar la cátedra luego de que su identidad se vió comprometida en el slack. Todos los colaboradores están muy tristes por esta partida, porque significa que van a tener que laburar más, así que decidieron hacerle un regalo de despedida. Junto con el regalo le quieren dar una carta de despedida escrita entre todos.

Para poder escribir la carta los colaboradores decidieron que cada uno iba a agregar una palabra, y cómo la carta tiene un límite pusieron como regla que cada palabra a agregar no puede tener más de 10 caracteres.

- 
1. Crear un programa el cual dada la palabra a agregar verifique que esta no tenga más de 10 caracteres, estricto.
 2. Realizar un programa que dada una palabra la agregue al final del mensaje de la carta.
 3. Charly supo de esta idea y para no permitir que le hagan bullying decidió que se cambien las palabras “bajito” por “muymuyalto”. Modificar nuestro programa para que cumpla con su capricho.