

Universidad de la Habana.
Facultad de Matemática y Computación.
Carrera Ciencia de la Computación, Asignatura Programación
2do Problema de Programación, Curso 2006 – 2007

Implemente una DLL de nombre [Problema2.DLL](#) que tenga la clase siguiente

```
namespace Problema2
{
    public class Prueba
    {
        public static string ReducirAPalindromo (string s)
        {
            //... Aquí va su implementación
        }
    }
}
```

El método [ReducirAPalindromo](#), recibe una cadena de caracteres y debe devolver un palíndromo que se pueda obtener a partir de esta cadena quitando la menor cantidad posible de caracteres de la cadena original.

Ejemplos: (hemos subrayado en el original los caracteres que se eliminarían)

Cadena original	Algunas respuestas correctas
"la_zorra en_e_l arrozal"	"lazorra ene arrozal" (se eliminan 3 caracteres) Nota: La cadena "zorraarroz" si bien es palíndromo, y se puede obtener también a partir de la original, NO es una respuesta correcta porque para llegar a ella se necesita eliminar más caracteres
"++##+"	"++##+" (se eliminan 0 ctres)
"k?sa sa" "k?sa sa" "k?sa sa"	"sas" (se eliminan 4 crtes) "ala" (se eliminan 4 crtes) "asa" (se eliminan 4 crtes) Cualquiera de estas respuestas vale como correcta

Nota:

- Palíndromo es una cadena que se lee igualmente de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Los espacios cuentan como caracteres válidos. Los caracteres en mayúsculas y minúsculas se considerarán distintos.
- Los caracteres eliminados no tienen que ser consecutivos.
- Si hay más de una respuesta posible (varios palíndromos que se pueden obtener eliminando la misma mínima cantidad de caracteres de la cadena original) el método debe devolver una cualquiera de ellas.
- Se garantiza que las cadenas con las que podrá ser probado su método no tendrán más de 25 caracteres.