

## Código Palindromo:

- Ejemplos de ejecución

```
El comando ejecuto Ahora y tardó 3.9 s
joyita@DESKTOP-UH3QJPI:~/Ejercicios$ ./a.out
Ingrese un numero: 1221
1221 es un palindromo.
joyita@DESKTOP-UH3QJPI:~/Ejercicios$

joyita@DESKTOP-UH3QJPI:~/Ejercicios$ ./a.out
Ingrese un numero: 153
153 no es un palindromo.
joyita@DESKTOP-UH3QJPI:~/Ejercicios$

joyita@DESKTOP-UH3QJPI:~/Ejercicios$ ./a.out
Ingrese un numero: 16461
16461 es un palindromo.
joyita@DESKTOP-UH3QJPI:~/Ejercicios$
```

- metodología:

Para hacer este código primero definí una clase llamada “Palindromo”, que tiene como atributo el número a evaluar. Dentro de la clase creé un método llamado “esPalindromo()”, que convierte el número en una cadena y luego compara los caracteres desde el inicio y el final hacia el centro.

En el main, pedí al usuario ingresar un número, creé un objeto de la clase con ese valor y finalmente llamé al método para verificar si es palíndromo o no, mostrando el resultado en pantalla

dificultades:

Una dificultad fue entender cómo usar la conversión de número a cadena para poder recorrerlo carácter por carácter y la lógica para comparar los dígitos desde los extremos hacia el centro.

Otra dificultad estuvo en organizar el código dentro de una clase, ya que al principio era más sencillo hacerlo con una función.