

**Folla 3.4.- A clase String**

En cada exercicio faremos unha clase, ex. **AppString1\_1.java**, para traballar directamente coa clase **String**.

1. Crea unha clase que vaia pedindo frases por teclado, e que repita as que teñan como lonxitude maior que 15 caracteres. Rematará cando a palabra introducida sexa "Fin".
2. Fai un programa que pida un String, e diga a posición da primeira 'a' da frase
3. Fai un programa que pida unha frase, e mostre a mesma sen a primeira 'a' da frase.
4. Fai un programa que pida frases por teclado e as copie noutro **String** sen letras 'a'. Mostrará cada frase sen letras 'a' e pedirá outra frase. Rematará cando a frase non teña letras 'a'.
5. Programa que pida dúas palabras, e diga cal é a que iría primeiro no dicionario.
6. Programa que pida unha cadea, e quite os espazo en branco repetidos entre 2 palabras. De cada "conxunto" de espazos en branco, só quedará un espacio. Exemplo: "o    espazo" quedará "o espazo".
7. Programa que conte o numero de palabras que aparecen nunha cadea de caracteres. As palabras poderán estar separadas por un espacio ou por varios.
8. Programa que intercambie a primeira metade dunha cadea de caracteres coa segunda metade.
9. O programa deberá ir pedindo cadeas de caracteres, sen puntos, e para cada unha delas cambiar todas as letras 'a' por 'e', e todas as 'e' por 'a', e despois imprimir a cadea. O programa rematará se o tamaño da cadea introducida é 2 (ten só 2 letras).
10. O programa deberá ir pedindo unha cadea e un *char*, eliminará ese *char* da cadea, o mostrará a cadea. Logo pedirá outro par cadea/*char*. Rematará cando o *char* sexa o punto '.'.
11. Pide unha cadea por teclado. O programa deberá mostrar por pantalla só as 2 primeiras palabras.
12. Fai un programa que vaia pedindo cadeas e mostre 2 veces todas as que teñan algunha 'a', as outras unha vez. Cando vaian 3 frases seguidas con algunha 'a' acabará o programa.
13. Programa que cambie a primeira letra de cada palabra e a poña en maiúsculas se está en minúsculas. Busca como funciona o método **toUpperCase()** da clase **Character**.
14. Fai un programa no que definas unha frase. Mostra un menú coas seguintes posibilidades (cada opción fará exactamente o que di, para mostrar a frase premeremos 'f'):
  - a) Introducir frase.
  - b) Pasar as minúsculas a maiúsculas.
  - c) Borrar espazos, poden ser varios espazos seguidos
  - d) Inverter a frase.
  - e) Escriba a primeira letra de cada palabra en maiúscula (se é minúscula).
  - f) Mostrar a frase
  - g) Saia do programa.