

Laboratorio de Programación I. Guía 5.

- 1- Ingresar por teclado una oración de hasta 200 caracteres. Se sabe que el operador ingresa solo un caracter en blanco entre palabras. Imprimir por pantalla la cantidad de palabras que tiene la oración.
- 2- Ingresar por teclado dos nombres de personas y luego mostrarlas primero el que tiene más caracteres y luego el que tiene menos.
- 3- Ingresar por teclado dos nombres de personas y luego mostrarlas ordenados alfabéticamente.
- 4- Cargar tres nombres por teclado. Generar un cuarto string que almacene los tres nombres ingresados por teclado en orden alfabético separados por una coma.
- 5- Desarrolle un programa donde dada una cadena de caracteres(no superior a 100 caracteres) y dos caracteres, imprima una cadena donde todas las ocurrencias del primer carácter hayan sido reemplazadas por el segundo.
- 6- Solicitar al usuario que ingrese una oración y luego calcular:
 - a. Cantidad de vocales en la oración
 - b. Cantidad de consonantes
 - c. Cantidad de palabras
- 7- Escriba un programa que indique si una palabra tecleada por el usuario es palíndroma(capicúa). Ejemplos: oro, erre, solos.
- 8- Dos palabras son anagramas si tienen las mismas letras pero en otro orden. Por ejemplo, «torpes» y «postre» son anagramas, mientras que «aparta» y «raptar» no lo son, ya que «raptar» tiene una r de más y una a de menos.

Escriba un programa que indique si dos palabras tecleadas por el usuario son anagramas.