

CADENAS DE CARACTERES

TAREA 01: clase ManipularCadenas.

Parte I: Diseña un nuevo proyecto con una clase denominada **Cadena** para manipular cadenas de caracteres. Contendrá los atributos tamaño y cadena, junto con los siguientes métodos:

- Un método constructor que pida al teclado introducir una cadena de caracteres, obteniendo su longitud.
- **escribirCadena()**. Envía el contenido de la cadena al monitor.
- **longitud()**. Retorna el número de caracteres que contiene la cadena.
- **copiar()**. Copia la cadena en otra cadena.
- **numeroVocales()**. Indica el numero de vocales que contiene, independiente si son mayúsculas, minúsculas o acentuadas.
- **contieneVocal()**. Se le pasa un carácter por referencia y te indica si existe o no.
- **contieneCadena()**. Retorna un valor que indique si cadena creada contiene la cadena recibida.
- **convertirMayusculas()**. Convierte a mayúsculas la cadena.
- **eliminarVocales()**. Elimina las vocales de la cadena, moviendo los caracteres siguientes una posición atrás.
- **esPalindromo()**. Indica si una palabra o frase se lee igual de derecha a izquierda que de izquierda a derecha. Ejemplos: ana, arenera, radar, "Amad a la dama".

El programa principal irá en otro fichero, y tendrá un menú donde se mostrarán todas las opciones vistas.

Sube el proyecto en JAVA y añade una imagen con las características de la clase creada (Entronos de Desarrollo).

Mas info sobre palíndromos: <https://es.wikipedia.org/wiki/Pal%C3%ADndromo>

Tiempo estimado: 90 minutos.