|  |
| --- |
| **Práctica 05**  **Algoritmos y lenguaje de Programación** |



**Ejercicio 1**

Cree un programa donde el usuario pueda ingresar una palabra por teclado y el programa entregue la cantidad de letras y la cantidad de vocales dentro de la palabra ingresada.

Restringa la palabra ingresada a un máximo de 20 caracteres.

**Ejercicio 2**

Cree un programa que sea equivalente a un menú de selección de un video juego. Nuestro juego va a tener 3 personajes un paladín, un arquero y un espadachín. Todos los personajes deben tener un valor de ataque y un valor de defensa.

Al momento de seleccionar el personaje, el programa debe mostrar en pantalla sus características de ataque y defensa, además del nombre del personaje.

Para facilitar el uso del programa, comience con un menú de la siguiente manera.

