**Ejercicios POO3501 – Guía 2  
.Net I**

Desarrollar las siguientes operatorias empleando un proyecto de **Aplicación de Consola** y separando por métodos cada uno de los procesos.

**Validaciones y estructura de decisión**:

Debe crear en el siguiente capítulo se pide desarrollar una serie de métodos sobre la clase ***program***  de su proyecto de consola empleando validaciones con **TryParse** y **estructuras de decisión (IF, SWITCH)** según corresponda.

**1.-** Cree un método llamado metodo1 en el cual debe ingresar un dato por parte del teclado y determinar si se puede convertir a entero.

**2.-** Cree un método al cual llamara metodo2 y que permita el ingreso de un dato y determine si se puede convertir a número y además este número debe estar entre 10 y 20.

**3.-** Crear un método llamado metodo3 en el cual presente un texto que diga ***“ingrese verdadero (true) o Falso (false)***validando que solo se ingrese **true** o **false.**

**4.-** Crear un método llamado metodo4 en el cual debe permitir ingresar una palabra de mas de 5 caracteres validando dicho ingreso.

**5.-** Crear un método llamado metodo5 que permita el ingreso validado para el siguiente mensaje ***“Ingrese una Fecha”***.

**6.-** Crear un método al cual llamara metodo6 en el cual debe ingresar una palabra de más de 5 letras y volverla a presentar pero sin vocales.

**7.-** Crear un método llamado metodo7 el cual debe permitir el ingreso de una frase y presenta el número de palabras que contienen.

**8.-** Crear un método llamado metodo8 en el cual debe ingresar una frase y presentarla nuevamente pero intercalando palabras en mayúscula y minúscula.

**9.-** Crear un método llamado metodo9 en el cual permita el ingreso de una sola palabra de por lo menos 5 caracteres y reemplazar las vocales por “**X”.**

**10.-** Crear un modulo llamado metodo10 en el cual debe crear una matriz bidimensional llenándola con palabras de mínimo 3 letras.

**11.-** Crear un método menú que sea llamado desde **static void Main** y que permita validar que el dato ingresado por el usuario es un número y además se encuentre entre las alternativas del menú.