

UNIVERSIDAD RAFAEL BELLOSO CHACIN
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN
CATEDRA: PROGRAMACION II
PROFESORA: Dra. MARÍA EUGENIA FOSSI MEDINA

PRACTICA DE STRING

- 1.- Realizar un método que devuelva el número de caracteres que hay entre la primera y última aparición de un carácter concreto introducido por teclado, en una cadena introducida por teclado.
- 2.- Realizar un método que reciba un String y devuelva el resultado de sumar todos los dígitos que hay en el mismo. Por ejemplo, si se recibe: "Peras 23, Manzanas 8" devolverá 13 (2+3+8). Si la cadena no tiene ningún dígito, el programa deberá decir: "NO HAY DIGITOS EN EL STRING".
- 3.- Realizar un método que indique cuantas veces aparece una palabra en una cadena de caracteres.
- 4.- Realizar un programa que lea los nombres y los apellidos de varias personas (deberán estar guardado en un objeto), y los devuelva ordenados alfabéticamente por el apellido, en caso de haber apellidos iguales, ordenarlos por el nombre (se debe ignorar las mayúsculas y las minúsculas).
- 5.- Crear un programa que almacene información sobre los 10 mejores clasificados en un evento deportivo de atletismo. Para cada deportista se debe guardar: nombre, puntuación final, número de pruebas en las que participo y nacionalidad (esta información va almacenada en el objeto Atleta). Al final se debe presentar la información ordenada de mayor a menor por la puntuación final.
- 6.- Realizar un programa que lea una cadena de carácter y permita:
 - ⇒ Buscar una palabra dada y sustituirla por otra.
 - ⇒ Buscar una palabra dada y eliminarla del String.
 - ⇒ Invertir el String y decir si el original es igual al invertido.