

1. Elabore e teste um método que leia o seu nome e o apresente na tela.
2. Elabore e teste um método que leia o seu nome e apelido e os apresente na tela.
3. Elabore e teste um método que devolva o primeiro índice numa String de um caractere introduzido pelo usuário. Caso o caractere não exista deverá devolver -1.
4. Elabore e teste um método que devolva quantas vezes um determinado caractere aparece numa String. Caso o caractere não exista deverá devolver -1.
5. Elabore e teste um método que concatene duas Strings inseridas pelo usuário.
6. Elabore e teste um método que insira um caractere introduzido pelo usuário no índice *i* da String.
7. Elabore e teste um método que substitua todos os caracteres existentes entre as posições *i*, *j* da String por um caractere introduzido pelo usuário.
8. Elabore e teste um método que insira asteriscos seguido de cada um dos caracteres de uma String.
9. Elabore e teste um método que converta todos os caracteres de uma String em maiúsculas.
10. Elabore e teste um método que inverta os caracteres de uma String.
11. Elabore e teste um método que retire a primeira palavra de uma String, apresentando-a sem essa palavra.
12. Elabore e teste um método que retire a última palavra de uma String, apresentando-a sem essa palavra.
13. Elabore e teste um método que apresente a última palavra de uma String.
14. Elabore e teste um método que verifique se uma String é um palíndromo (um palíndromo é uma palavra que pode ser lida da frente para trás e de trás para frente, exemplo, ASA).
15. Elabore e teste um método que receba duas Strings com o mesmo tamanho e gere uma terceira String formada pelos caracteres das String A e B intercalados (ex.: A = Amarelo e B = Laranja, a resposta é C = ALmaarraenljoa).
16. Elabore e teste um método que dado um nome completo, retorne as iniciais deste nome (ex.: Geraldo Henrique Neto, a resposta é G.H.N.).
17. Elabore e teste um método que verifique se uma String é uma Substring de outra (ex.: casa e casamento).
18. Elabore e teste um método que permita fazer o registro de um usuário (*username*, *password*) e posteriormente a autenticação do mesmo com base no *username* e *password* previamente introduzidos.

19. Elabore um programa que implemente a cifra de César. Para isso será necessário implementar o método Encriptar e o método Desencriptar. A Cifra de César funciona substituindo um caractere por outro "x" posições à frente no alfabeto.