Unidad 2 - Programación basada en lenguaje de marcas con código embebido

40. Vamos a crear una aplicación que permita recoger un texto (SMS) y lo comprima lo máximo posible antes de ser enviado. Para ello se sustituirán determinadas palabras por sus abreviaturas:

Palabra	Abreviatura
adiós	a2
besos	bs
dónde	dnd
fin de semana	finde
instituto	ies
mensaje	msj
por favor	pls
porque	pq
que	q
también	tb
por	Х
para	ха

41. Buscar y reemplazar: vamos a crear una pequeña aplicación que permita introducir un texto y nos permita buscar y/o reemplazar palabras dentro del texto. Para ello se añadirán dos cajas de texto: "buscar" y "reemplazar", y un botón "Enviar".

Al pulsar el botón, en caso de que haya contenido tanto en buscar como en reemplazar, se sustituirá cada ocurrencia de "buscar" dentro del texto por "reemplazar". Pero si sólo hay contenido en "buscar", se resaltarán todas las ocurrencias de éste en el texto.

42. Crea un formulario para recibir sugerencias de los usuarios que conste de los siguientes elementos: nombre del usuario, apellidos del usuario, correo electrónico del usuario, departamento al que se dirige el mensaje (facturación, ventas, servicio técnico), tema y mensaje. Además de estos datos se tomará la fecha del sistema.

Recoge los datos del formulario y genera un mensaje de respuesta automático utilizando la siguiente plantilla que tenemos almacenada en un String.

DE:	< <mail_departamento>></mail_departamento>
PARA:	< <mail_usuario>></mail_usuario>
TEMA:	< <tema>></tema>
MENSAJE:	
Estimado Sr. < <apellidos>>.</apellidos>	
I	

En relación a su mensaje del día <<Fecha>>, le informamos que nuestro personal de <<Departamento>> está realizando las gestiones necesarias para darle la mejor respuesta.

Reciba un cordial saludo.

El mail de cada departamento está formado por el nombre del departamento seguido de "@daw2.com".