

## UD4 – Ejercicios de Cadenas de Texto

1. Crea un programa que pida una cadena de texto y luego la muestre tanto en mayúsculas como en minúsculas.
2. Crea un programa que pida dos cadenas de texto por teclado y luego indique si son iguales o no, además de si son iguales sin diferenciar entre mayúsculas y minúsculas.
3. Crea un programa que pida dos cadenas de texto y luego las muestre en orden alfabético (sin diferenciar entre mayúsculas y minúsculas).
4. Crea un programa que pida por teclado tres cadenas de texto: nombre y dos apellidos. Luego mostrará un código de usuario (en mayúsculas) formado por la concatenación de las tres primeras letras de cada uno de ellos. Por ejemplo si se introduce "Lionel", "Tarazón" y "Alcocer" mostrará "LIOTARALC".
5. Crea un programa que muestre por pantalla cuantas vocales de cada tipo hay (cuantas 'a', cuantas 'e', etc.) en una frase introducida por teclado. No se debe diferenciar entre mayúsculas y minúsculas. Por ejemplo dada la frase "Mi mama me mima" dirá que hay:
  - N° de A: 3
  - N° de E: 1
  - N° de I: 2
  - N° de O: 0
  - N° de U: 0
6. Crea un programa que pida al usuario introducir una frase F y una palabra P, y muestre por pantalla:
  - Si F contiene P.
  - Si F empieza por P.
  - Si F termina por P.
7. Crea un programa que pida al usuario introducir una frase F, una palabra P1 y otra palabra P2. Luego, mostrará F sustituyendo todas las ocurrencias de P1 por P2.
8. Crea un programa que pida al usuario introducir una frase F y una palabra P, y muestre por pantalla cuántas veces aparece P en F.
9. Crea un programa que pida al usuario introducir una cadena de texto con dos palabras y luego muestre por pantalla las dos palabras en líneas distintas. Por ejemplo, dada la cadena de texto "Hola Lionel" mostrará por pantalla:  
hola  
Lionel

10. Crea un programa que pida una cadena de texto y luego muestre sus palabras una a una en líneas separadas. Por ejemplo, dada la cadena de texto “Hola, ¿qué tal estás?” mostrará por pantalla:

Hola,  
¿qué  
tal  
estás?

11. Crea un programa que lea una frase por teclado e indique si la frase es un palíndromo o no (ignorando espacios y sin diferenciar entre mayúsculas y minúsculas). Supondremos que el usuario solo introducirá letras y espacios (ni comas, ni puntos, ni acentos, etc.). **NOTA:** Un palíndromo es un texto que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda. Por ejemplo:
- Amigo no gima
  - Dabale arroz a la zorra el abad
  - Amo la pacífica paloma
  - A man a plan a canal Panama