

Este boletín de ejercicios está orientado a practicar con

- programación modular y funciones
1. Queremos crear una función que valide la fortaleza de una contraseña. La función recibirá como argumento una cadena de texto y hará un análisis diciendo la longitud, el número de letras mayúsculas, el número de letras minúsculas, el número de cifras y el número de otros caracteres diferentes que tiene la contraseña y presentará estos datos en consola. Cada uno de los elementos antes enumerados se calculará con una función diferente
  2. Queremos crear una función que reciba un número variable e indeterminado de argumentos numéricos y nos diga: el máximo, el mínimo y la media aritmética. Calcular cada una de estos elementos mediante una función diferente
  3. Queremos hacer el programa del juego de las adivinanzas del boletín 2 (ejercicios 12 al 15) pero de la forma mas modular posible
  4. Queremos hacer el juego de piedra, papel o tijera. El usuario juega contra el ordenador y tiene que decirnos si gana, pierde o empata. Gana el primero (ordenador o humano) que consigue tres victorias. Hazlo de forma modular