

Fundamentos de Programación

Tarea 3

Una palabra o una frase en algún idioma es llamada un *pangrama* si todos los caracteres del alfabeto de este idioma aparecen en ella **al menos una vez**. Los *pangramas* son a menudo usados para mostrar fuentes tipográficas en la impresión o probar dispositivos de salida.

Dado un *string* formado por letras minúsculas y mayúsculas del alfabeto inglés y otros caracteres, compruebe si este *string* es un *pangrama*. Diremos que el *string* contiene una letra del alfabeto inglés si esta letra se encuentra en el *string* en mayúscula o minúscula.

Considere que las letras del alfabeto inglés a considerar para determinar si una frase es o no un pangrama son las siguientes:

{'A','B','C','D','E','F','G','H','I','J','K','L','M','N','O','P','Q','R','S','T','U','V','W','X','Y','Z','a','b','c','d','e','f','g','h','i','j','k','l','m','n','o','p','q','r','s','t','u','v','w','x','y','z'}.

Entrada

- La primera línea contiene un único entero n ($1 \leq n \leq 100$), que corresponde a la cantidad de palabras o frases a procesar (*string*).
- Las n líneas siguientes contienen un *string* por línea. Considere que cada *string* puede contener letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto inglés, y cualquier otro carácter que no sea una letra (espacio en blanco, signo de puntuación, interrogación, exclamación, etc.) y que el largo máximo de cada *string* será de 100 caracteres sin incluir el carácter '\0'.

Salida

- Para cada *string*, el programa debe imprimir un "SI", si el *string* es un *pangrama* y un "NO" en caso contrario.

Restricciones

La resolución del problema debe incluir el uso de funciones de la librería "string.h", es decir, no programe "nuevamente" algo para lo que ya existe una función. Como excepción, recorra los *strings* como arreglos sólo para procesarlos carácter-a-carácter mediante alguna de las funciones de dicha librería.

Ejemplo

Entrada
7 Jackdaws love my big sphinx of quartz!!!! The &&&& quick brown fox jumps over the lazy dog##### -----Grumpy -----wizards make toxic brew for the evil queen and Jack A word or a sentence, in some language..... -----Big dwarves heckle my top quiz of jinx!!!! %%%%%%%%Polycarp invented a new way to encode strings. /////Fox dwarves chop my talking quiz job.....
Salida
SI SI SI NO SI NO SI

Reglas del Juego

- La tarea debe programarse en el lenguaje C. No utilice funciones que no pertenecen al ANSI C.
- Puede desarrollar la tarea usando CodeBlocks, DevCpp, u otro entorno de desarrollo. Sin embargo su tarea debe compilar correctamente en CodeBlocks.
- Debe utilizar obligatoriamente funciones de la librería ***string.h***.
- Los datos de entrada deben proporcionarse mediante teclado y la salida hacia pantalla. Para los casos de prueba se utilizará la redirección desde archivos.
- Se debe respetar las especificaciones entregadas para la entrada y salida.
- La corrección incluye una interrogación.
- Solo se recibirán tareas fuera de plazo dentro de las 24 horas siguientes a la fecha de entrega. Nota máxima es un 5.0.
- Se considerará una bonificación de hasta 10 puntos por seguir la guía de buenas prácticas disponible en el Aula Virtual.

Fecha de entrega: Martes 28 de Abril. Enviar código fuente tarea3.c, indicando en su interior nombre y rut, por email hasta las 24:00. Los correos según código y paralelo son:

- ICI-1142-1: ici1142_1_s12015@inf.ucv.cl
- INF-1142-1: inf1142_1_s12015@inf.ucv.cl
- INF-1142-2: inf1142_2_s12015@inf.ucv.cl