



TEMA 6: Aplicación de las estructuras de almacenamiento

PROGRAMACIÓN

Beatriz López Palacio

EJERCICIOS 6.1.

1. Realizar un programa que efectúe la comparación cadenas. Se solicitarán dos cadenas por teclado, las cuales se pasarán como argumento a una función que devolverá verdadero si ambas cadenas eran iguales y falso en caso contrario.

No deberá hacerse distinción entre mayúsculas y minúsculas y el mensaje con esta información se imprimirá en el main.

2. Realizar un programa que solicite una cadena por teclado. Dicha cadena se pasará como argumento a una función que en el caso de que la longitud de la misma sea superior a 10, mostrará por pantalla la cadena eliminando los 5 primeros caracteres y los dos últimos.

3. Realizar un programa que tendrá inicializada en su interior una clave de usuario.

Se solicitará por teclado al usuario una cadena y se mostrará un menú con las siguientes opciones:

1. *Contraseña*: Muestra un mensaje indicando si la cadena insertada por el usuario coincide con la clave de usuario.
2. *Longitud*: Informa sobre la longitud de la cadena.
3. *Más larga*: Se solicitará una segunda cadena y se procederá a mostrar un mensaje indicando cuál es la de mayor longitud.
4. *Salir*: Abandona el programa.

4. Realizar un programa que solicite dos cadenas desde teclado y muestre un menú con las opciones que se detallan, las cuales deberán implementarse respectivamente en su función, que dispondrá como argumento del contenido de las cadenas solicitadas.

1. *Sobrescribir*: Copiará el contenido de la segunda cadena sobre la primera.
2. *Mayúsculas*: Mostrará el contenido de la segunda cadena en mayúsculas.
3. *Longitud*: Calculará la Longitud de cada cadena.
4. *Salir*: Permite abandonar la ejecución del programa.

5. Solicitar por teclado los datos de los alumnos de un centro educativo en el siguiente orden: Nombre, Primer Apellido y Segundo Apellido.

El programa deberá almacenar en una nueva variable, cuyo contenido se mostrará posteriormente en pantalla en cada iteración, en primer lugar el primer apellido, a continuación el segundo apellido y por último los tres primeros caracteres del nombre, en el caso de que su longitud así lo permita. Todo ello deberá figurar en mayúsculas.

6. Realizar un programa que solicite dos cadenas desde teclado y muestre un menú con las opciones que se detallan, las cuales deberán implementarse respectivamente en su función, que dispondrá como argumento del contenido de las cadenas solicitadas.
 1. *Buscar cadena*: Muestra un mensaje afirmativo si la cadena indicada en segundo lugar está contenida dentro de la primera cadena y negativo en caso contrario.
 2. *Iniciales*: Muestra un mensaje afirmativo si la cadena indicada en segundo lugar coincide con el inicio de la primera cadena y negativo en caso contrario.
 3. *Finales*: Muestra un mensaje afirmativo si la cadena indicada en segundo lugar coincide con los últimos caracteres de la primera cadena y negativo en caso contrario.
 4. *Cambio*: Se solicitará por teclado una tercera cadena. Se retornará por pantalla la primera cadena tras hacer un cambio en ella, que consistirá en quitar los caracteres de la segunda cadena situados mas a la izquierda y sustituirlos por la tercera cadena.
 5. *Salir*: Permite abandonar la ejecución del programa.