Resolver los siguientes ejercicios teniendo en cuenta:

1. Cada ejercicio al comenzar debe mostrar por pantalla **el nombre de TODOS los integrantes** del equipo de trabajo que hayan trabajado.  
  
2. Se debe enviar solo los archivos \*.cpp con el ejercicio funcional y resolviendo lo planteado en un extraíble GRUPOX-TP3.zip   o   .rar .  
  
3. Pueden agregar al programa todo tipo de opciones que gusten, pero siempre contemplar que cumpla con lo solicitado.

**Ejercicio 1:**

     Teniendo en cuenta el ejemplo switch 1 de la clase 8 realizar un programa que permita ingresar una frase STRING, una vez realizado esto que se muestre un menú SWITCH para: contar vocales, consonantes o números dentro de la frase, utilizando un if para que finalmente se muestren una vez seleccionado el ítem del menú.

-----Menu------

1) Contar VOCALES.

2) Contar CONSONANTES.

3) Contar NUMEROS.

Elija su opcion

Cualquier otra opción distinta de 1/2/3 por default debe mostrar por pantalla un mensaje que diga “El ingreso es incorrecto por favor seleccione la opción 1 a 3”.

Tip:

if((cadena[i]=='a')or (cadena[i]=='e')or (cadena[i]=='i')or (cadena[i]=='o')or (cadena[i]=='u'))

{

vocales++;

}

Else if (………)

      {

       numeros++;}

else

        {

        Consonantes++;}

**Ejercicio 2:**

     Teniendo en cuenta el ejemplo de la clase SWITCH 2, realizar un programa que muestre un menú y permita ingresar una letra de la “a” a la “d” y según la letra ingresada mostrar por pantalla una palabra que comience con esa letra, si es cualquier otra letra por DEFAULT se debe ver un mensaje que diga “La letra X(siendo esta la letra ingresada) no es letra habilitada, por favor ingrese a,b,c o d” y vuelva a permitir el ingreso correcto de la letra.

Una vez finalizada la visualización de la palabra,  el programa debe preguntar “Desea volver a ingresar una letra” si la respuesta es s/si se debe volver al menú switch si se ingresa n/no se termina el programa.

**Ejercicio 3:**

     Teniendo en cuenta el ejemplo 2 de CONTINUE; realizar un programa que solicite ingresar 4 números para luego mostrarlos por pantalla, si alguno de los números ingresados es = 0 entonces realiza un CONTINUE y muestra los demás valores y luego me muestra por pantalla cuantos 0 habia en mis ingresos.

Ej: ingreso 4 0 2 0 à entonces se muestra por pantalla los numeros ingresados 4 / 2 y muestra un texto que dice “en los ingresos habían 2 ceros”.

**Ejercicio 4:**

Realizar un programa que permita ingresar 2 valores y luego mostrar por pantalla un menú switch que permita ingresar a:

-----Menu------

1) SUMAR.

2) RESTAR.

3) MULTIPLICAR.

4) DIVIDIR.

Elija su opcion

Cualquier otra opción distinta de 1/2/3/4 por default debe mostrar por pantalla un mensaje que diga “El ingreso es incorrecto por favor seleccione la opción 1 a 4”.

Si entramos a SUMAR se debe mostrar por pantalla la suma de los 2 valores ingresados al principio ej suma= A+B;.

Una vez finalizada la ecuación aritmética seleccionada el programa debe mostrar un mensaje “Desea volver a operar?” si la respuesta es “menú” entonces goto MENU y vuelve a mostrar las opciones del menú, si la respuesta es “ingresar” entonces goto INGRESO donde se volverán a asignar valores a A y B, o finalmente si la respuesta es “salir” se termina el programa.

Cualquier otra respuesta el programa debe mostrar un mensaje que diga “ La respuesta ingresada es incorrecta por favor ingrese menu / ingresar / salir”.