



C. E. T. P. - E. M. T.
Informática
Programación II
Práctico N° 2

mayo - junio de 2012

Utilizando el **Lenguaje C** realizar un programa por cada ejercicio de este práctico.

Se debe entregar en la **última semana de junio (del 25 al 29)**.

Es **individual** y conjuntamente con la evaluación escrita van a conformar el promedio de este período.

1. Solicitar el ingreso de 10 números enteros, almacenarlos en un vector y mostrarlos de forma ordenada (de mayor a menor).
2. Solicitar el ingreso de 10 números enteros, almacenarlos en un vector y mostrarlos con el signo cambiado (positivos por negativos y viceversa).
3. Solicitar el ingreso de una palabra y mostrarla de forma inversa. Por ejemplo "Programación" --> "nóicamargorP".
4. Definir un función de nombre "soloNúmeros" que solo permita el ingreso de números desde el teclado y devuelva el número ingresado.
5. Definir un función de nombre "soloLetras" que solo permita el ingreso de letras desde el teclado y devuelva el texto ingresado.
6. Realizar un programa que simule el juego del ahorcado.
 - Se solicita el ingreso de la palabra u oración secreta.
 - Se muestran la cantidad de palabras y letras de cada una.
_____ / _ / _____
 - Se solicita el ingreso de letras mostrando los aciertos en la posición o posiciones correspondientes.
__ A _____ / _ / _____ A _ A _____
 - Si la letra ingresada no se encuentra en la palabra secreta se agrega una parte del cuerpo del "ahorcado". Utilizar caracteres ascii para dibujar la horca y el ahorcado.
7. Realizar un programa que simule el juego Ta-Te-Ti. Dibujar el "tablero" con caracteres ascii.