

1. Realiza un programa que pida una cadena de caracteres (una frase o una palabra) por teclado y que muestre por pantalla una pirámide teniendo por base esa cadena. Por ejemplo, si se introduce la palabra "compatible", el programa mostraría lo siguiente:

```
    at
   pati
  mpatib
 ompatibl
compatible
```

Nota: Evita las palabras con tilde ya que pueden provocar resultados inesperados.

2. Escribe un programa que pida una palabra y que luego muestre esa palabra por pantalla girando en el sentido de las agujas del reloj, como si fuera una hélice.
3. Amplía el programa anterior de tal forma que el programa pida una frase y que luego muestre cada una de las palabras girando por separado.
4. Realiza un juego que consista en adivinar una palabra a partir de sus letras desordenadas. El programa tendrá almacenadas varias palabras (15 o 20), a ser posible, palabras largas. En un principio, el programa elige al azar una de esas palabras y a continuación muestra las letras desordenadas. El usuario tendrá 3 intentos para adivinar la palabra de que se trata.
5. Modifica el programa anterior para que sea más difícil adivinar la palabra. Cuando se muestren por pantalla las letras desordenadas se omitirán las vocales.
6. Escribe un programa que muestre los títulos de crédito de una película. El texto va apareciendo por la parte inferior de la pantalla y va subiendo hasta desaparecer por la parte superior. Las cadenas a mostrar deben estar guardadas en una matriz. El programa debe ser capaz de centrar el texto (no vale meter espacios en blanco delante de las cadenas).
7. Realiza el famoso juego de "El ahorcado". El programa tendrá almacenadas una buena cantidad de palabras en una matriz (al menos 30 o 40 palabras). Este programa es más fácil de lo que parece en un principio.