
Banner

X92370_es

Haz una acción con cabecera:

```
void banner(string s);
```

que dado un `string s` lo muestra por pantalla envuelto en una caja.

Entrada

La acción `banner` recibe un `string`.

Salida

La acción no devuelve nada. Si la entrada es la cadena "Game Over", la acción muestra por pantalla

```
+-----+
|Game Over|
+-----+
```

Observación

Dado un `string s` i una variable entera `tam`, para llenar `tam` con el tamaño de `s` se utiliza

```
tam = s.size();
```

Ejemplo de entrada 1

```
Game Over
```

Ejemplo de salida 1

```
+-----+
|Game Over|
+-----+
```

Ejemplo de entrada 2

```
AVISO: Tu disco se formateara ahora
```

Ejemplo de salida 2

```
+-----+
|AVISO: Tu disco se formateara ahora|
+-----+
```

Ejemplo de entrada 3

```
abcde
```

Ejemplo de salida 3

```
+-----+
|abcde|
+-----+
```

Información del problema

Autoría: Pau Fernández

Traducción: Pau Fernández

Generación: 2026-01-25T17:17:59.067Z

© Jutge.org, 2006–2026.

<https://jutge.org>