PRÁCTICA Nº 6

Crea un programa que debe pedir al usuario un número decimal y la base a la que se quiere convertir ese número. Luego, debe convertir el número a la base indicada utilizando una pila. Finalmente, el programa debe mostrar el número convertido en la pantalla.

Puedes elaborarlo siguiendo estas pautas:

1. Incluir las librerías necesarias:
2. Definir las variables necesarias:
3. Pedir al usuario el número decimal y la base a la que se quiere convertir:
4. Realizar la conversión del número decimal a la base indicada utilizando una pila:
5. Mostrar el número convertido en la pantalla.
6. Para evitar posibles errores, puedes incluir comprobaciones adicionales:
   1. Pedir al usuario que ingrese la base como un número entero y descartar cualquier entrada adicional en el buffer de entrada.
   2. Añadir una comprobación adicional para asegurarse de que la base sea mayor que cero.
7. Para resolver dudas acude al documento de pistas en la que podrás ver las distintas partes del código que te ayuden a resolver el problema