CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR: **DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**MÓDULO: **PROGRAMACIÓN**

∼	rso	20	110	2	Λ1	0
		71	,,,	-		м

Control 1: Java Básico (hasta bucles) Pág. 1 de 1

NOMBRE:	FECHA:
---------	--------

 [2 puntos] Implemente un conversor a binario. Es decir, un programa que, a partir de un valor entero positivo introducido por teclado, muestre en pantalla su codificación en binario. Debe controlarse que el n.º introducido oscile entre 0 y 9999.

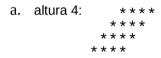
Observe el siguiente ejemplo de conversión de decimal a binario. Tendrá que ingeniárselas para conseguir presentar por pantalla los restos en orden inverso al que se van obteniendo:

Número de partida: 18

18/2: cociente: 9
$$\rightarrow$$
 9/2: cociente: 4 \rightarrow 4/2: cociente: 2 \rightarrow 2/2: cociente: 1 \rightarrow 1/2: cociente: 0 \rightarrow STOP resto: 0 resto: 1

Hay que presentar los restos en orden inverso al obtenido, quedando que 18 en binario es: 10010

2. [3 puntos] Implemente un programa que dibuje romboides, a partir de una altura capturada por teclado. La altura debe estar entre los valores de 4 y 20, ambos incluidos. La longitud de la base será siempre igual a la altura Se muestra a continuación el resultado que debería aparecer en pantalla para algunas figuras:







3. [2 puntos] Implemente un programa que dibuje romboides "huecos", a partir de una altura capturada por teclado. La altura debe estar entre los valores de 4 y 20, ambos incluidos. La longitud de la base será siempre igual a la altura Se muestra a continuación el resultado que debería aparecer en pantalla para algunas figuras:







4. [3 puntos] Implemente un programa realice el cálculo de un depósito bancario. Solicitará al usuario el montante de dinero inicial, la rentabilidad mensual del depósito y la cantidad que se quiere alcanzar (al final del tiempo de depósito), y el programa devolverá el número mínimo de meses necesario para alcanzar esa cantidad (o superarla mínimamente).

