

Formularios (2) 01 - Convertidor de segundos a minutos y segundos

Escriba un convertidor de segundos a minutos y segundos que conste de dos páginas.

- En la primera página se solicitan los segundos a convertir (número entero).
 - los segundos deben ser un número entero mayor o igual que cero.
- En la segunda página se muestra el resultado en minutos y segundos.

Formularios (2) 02 - Tabla de multiplicar

Escriba un programa que muestre una tabla de multiplicar que conste de dos páginas.

- En la primera página se solicita el tamaño de la tabla.
 - No se deben admitir números decimales ni negativos.
 - Sólo se deben admitir enteros positivos inferiores o iguales a 100 y superiores a 0.
- En la segunda página se muestra la tabla de multiplicar hasta el número indicado (tabla sin cabecera, con un límite de 100 columnas o filas).
 - Para generar la tabla son necesarios dos bucles anidados.

Formularios (2) 03 - Calculadora de años bisiestos

Escriba una calculadora de años bisiestos que conste de dos páginas.

- En la primera página se solicita el año.
 - El año no puede ser un número decimal.
 - El año debe ser positivo e inferior a 10.000.
 - El año puede ser cero.
 - Algunos valores para comprobar el funcionamiento correcto de la página:
- En la segunda página se indica si el año es bisiesto o no.
 - Los años bisiestos son múltiplos de 4, pero los múltiplos de 100 no son bisiestos, aunque los múltiplos de 400 sí lo son.
- Algunos valores para comprobar el funcionamiento correcto de la página:

Año	Resultado
2007	No es bisiesto
2000	Es bisiesto
2008	Es bisiesto
1900	No es bisiesto

Formularios (2) 04 - Generar matriz

Escriba un programa que conste de dos páginas.

- La primera página solicitará el rango de la cantidad de valores a calcular y el rango de valores a calcular
- La segunda página generará una matriz de un número aleatorio de valores numéricos en el rango indicado por el usuario. Los valores se encontrarán en el rango indicado por el usuario, obtenidos también de forma aleatoria.

Indique el rango del número de valores y el rango de los valores y mostraré un numero aleatorio de valores aleatorios en los rangos indicados.

Número mínimo de valores:	<input type="text" value="10"/>
Número máximo de valores:	<input type="text" value="20"/>
Valor mínimo:	<input type="text" value="0"/>
Valor máximo:	<input type="text" value="100"/>