



Hola Bienvenido!

Registra tu asistencia

<https://forms.gle/6hfdT5U5v5fF34RQ8>



Código

Repaso de fundamentos de programación - Challenge 6

Challenge: Calculadora de propinas

1. Define las variables 'subtotal' y 'porcentajePropina'.
2. Calcula la propina.
3. Calcula el total de la cuenta (subtotal + propina).
4. Imprime en la consola el subtotal, la propina y el total final.



Solución

Explicación



// 1. Definir las variables

```
let subtotal = 50;      // Puedes cambiar este valor  
let porcentajePropina = 15; // Porcentaje de propina (%)
```

// 2. Calcular la propina


```
const propina = subtotal * (porcentajePropina / 100);
```

// 3. Calcular el total de la cuenta


```
const total = subtotal + propina;
```

// 4. Imprimir los resultados en la consola


```
console.log("--- Resumen de la cuenta ---");  
console.log("Subtotal: $" + subtotal);  
console.log("Porcentaje de propina: " + porcentajePropina + "%");  
console.log("Propina: $" + propina.toFixed(2)); // Limita a 2 decimales  
console.log("-----");  
console.log("Total a pagar: $" + total.toFixed(2));
```




Este código en JavaScript calcula el total de una cuenta sumando un subtotal y una propina, y luego muestra un resumen en consola. Primero se declaran dos variables con `let: subtotal = 50` y `porcentajePropina = 15`; `let` sirve para definir variables que pueden cambiar de valor. Luego se usa `const` para la propina y el total, porque esos valores no deben cambiar una vez calculados.



La propina se obtiene multiplicando el subtotal por el porcentaje convertido a decimal (`porcentajePropina / 100`), y el total se calcula sumando el subtotal más la propina. Para mostrar los resultados se utiliza `console.log`, que imprime texto en la consola del navegador o del entorno de ejecución.



Se concatenan cadenas de texto con el operador `+` para unir palabras con valores numéricos, por ejemplo `"Subtotal: $" + subtotal`. El método `.toFixed(2)` se aplica a los números decimales para mostrar solo dos decimales, lo cual es útil en cantidades de dinero.



La lógica general es:

- 1) definir los datos de entrada (subtotal y porcentaje),
- 2) procesarlos mediante operaciones matemáticas (cálculo de propina y total),
- y 3) mostrar la salida en formato legible al usuario.



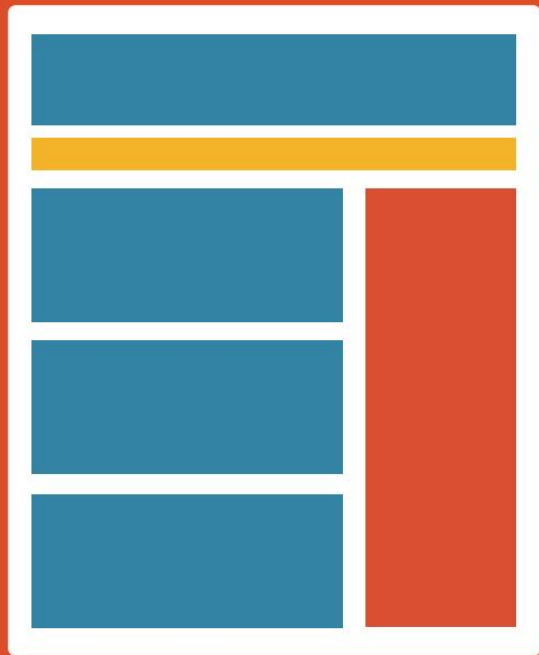
Comencemos a dar estilos

CSS Inducción

Recursos en carpeta o repositorio

¿Qué es CSS?

Hojas de estilo en cascada, que permitirán darle a tu código HTML un diseño único y especial en pocas líneas.



CSS se encarga de:

- Tamaños y Tipos de Fuente
- Colores
- Espacios
- Margenes
- Adaptar diseños a distintos dispositivos.
- Animaciones
- Y mucho más

Escribir CSS es muy fácil

```
p {  
  color: blue;  
}
```

¿Por qué en
Cascada?

```
p {  
  color: blue;  
}  
p {  
  color: red;  
}
```

Actualmente en la versión CSS3

CSS3 añade nuevas funcionalidades,
pero la mayor parte del CSS hoy en día
viene de la versión 2 o 2.1



Aprendamos con autonomía

Recursos externos:

<https://web.dev/learn/css?hl=es>

Librerías y Frameworks de CSS

Los frameworks CSS, como Bootstrap, Tailwind CSS y Bulma, son bibliotecas de código CSS predefinido que agilizan el desarrollo de interfaces de usuario con estilos, componentes y sistemas de cuadrícula listos para usar.

A diferencia de las librerías, un framework define la estructura y el control de tu aplicación, dictando cómo debes usar sus elementos.