

Actividad asincrónica N° 3

Ubicación	Aula virtual
------------------	--------------

Resultados de la actividad

Reconoce los fundamentos del lenguaje Javascript para el desarrollo de una programación orientada a objetos.

Contenidos de referencia sobre los que trabaja la actividad

- Lenguaje javascript

Desarrollo de la actividad

Hola, ahora vamos a poner en práctica lo aprendido, esta actividad tiene por objetivo desarrollar de forma individual los ejercicios propuestos y mostrar la codificación y resultado al compilar.

1. Crear una variable de tipo cadena, que contenga el nombre de una persona, luego crear una segunda variable que contenga el apellido de una persona. Mostrar en un alert el mensaje: Bienvenido NOMBRE APELLIDO
2. Se pide ingresar el nombre de un alumno y sus 2 notas. Mostrar como resultado el nombre del alumno y su promedio
3. Se pide ingresar el nombre de un trabajador, la cantidad de horas que ha trabajado y su tarifa por hora. Mostrar el nombre del trabajador y su sueldo (cantidad de horas * tarifa por hora).
4. Se pide ingresar el nombre de un producto y su precio. Calcular el igv (18% del producto). Mostrar el producto, el precio y el monto del igv
5. Escribir un programa que permita ingresar 6 notas. Las notas se reparten de la siguiente manera: 2 notas de la unidad 1, 2 notas de la unidad 2 y 2 notas de la unidad 3. Se pide mostrar el promedio de las notas de cada unidad y el promedio general de las 3 unidades

Recursos

- Acceso a internet
- Celular o computadora
- Contenidos de la Sesión 3

Criterios de evaluación de la actividad

- Comprende el lenguaje javascript
- Reflexiona sobre la importancia del lenguaje javascript