



MÓDULO 3. Unidade 2.
Conceitos gerais, variáveis e operadores.
Prática 2.



Prática 2.

A partir de um documento HTML básico com a sua estrutura correspondente. É-lhe pedido:

1. Criar um ficheiro .js e inseri-lo no documento HTML.
2. Pedir pelo teclado o raio de uma esfera através de **prompt()**
3. Calcular o volume da esfera. ($V_{\text{esfera}} = \frac{4}{3} * \text{PI} * \text{raio}^3$)
4. Receberemos a mensagem no ecrã como:
`O volume da esfera é igual a $\frac{4}{3} * \text{PI} * \text{raio}^3$, portanto uma esfera de raio raio tem um volume de resultado `.



Diretrizes gerais:

1. Guardaremos o ficheiro para a entrega com o seguinte formato: M3P02_Nome_Apelido1_Apelido2
2. No caso do exercício conter mais de um ficheiro, carregamos um ficheiro “.zip” ou “.rar” com o mesmo formato de nome, isto é, M3P02_Nome_Apelido1_Apelido2.zip
3. Recomenda-se a utilização de comentários no código para indicar os nossos passos.
4. Software recomendado: Visual Studio Code. Embora se nos sentirmos à vontade com outro editor para trabalhar com HTML, CSS e JS tal como Sublime Text ou Atom, também é válido.
5. Usaremos nomes de variáveis apropriados. Se vamos guardar uma nota, vamos chamar essa variável **nota**, não x ou n.