

EVALUACIÓN MÓDULO PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

GESTIÓN DE EMPLEADOS

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del Módulo Programación Orientada a Objetos.

EJERCICIO:

1.- Lee atentamente el siguiente enunciado:

Te encuentras trabajando en una aplicación de gestión de empleados para una empresa. La empresa necesita un sistema que permita gestionar la información de los empleados, incluyendo detalles como nombre, salario y departamento. Para lograrlo, deberás utilizar Objetos en JavaScript.

2.- Desarrolla el código necesario para resolver el ejercicio considerando los siguientes requerimientos:

- Debes crear una función constructora para crear objetos de tipo Empleado con los atributos 'nombre', 'salario' y 'departamento'.
- Implementa métodos dentro de la función constructora para realizar operaciones como calcular el salario después de un aumento, cambiar el departamento y obtener detalles del empleado.
- En los métodos solicitados, debes utilizar la palabra clave 'this' para referenciar las propiedades del objeto.
- En la imagen a continuación podemos ver la salida en la consola de los detalles del objeto cuando recién ha sido creado, cuando ha recibido un aumento y cuando se ha cambiado de departamento.

```
Nombre: Juan Pérez, Salario: $50000, Departamento: Ventas
```

```
Nombre: Juan Pérez, Salario: $55000, Departamento: Ventas
```

```
Nombre: Juan Pérez, Salario: $55000, Departamento: Marketing
```