

TALLER III JAVASCRIPT

campus[®]
{ programmers land }





1. Construir un objeto literal "campus" que gestione la info(PROPIEDADES) de Campus, trainers, campers, niveles, tecnologías, teams y roadMap

1.1. De campus administrar los datos de contacto de las sedes en Bucaramanga, Bogotá, Medellín y México

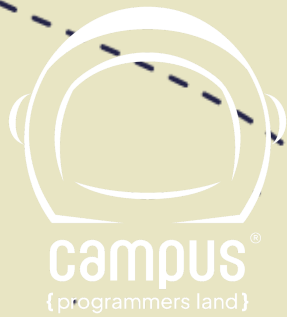
1.2. De los trainers y campers, su nombre, sus teléfonos, teams (horarios de las teams=> día, hora y salones (nro y piso), y el email, y de los campers también horarios de inglés y ser.

1.3. De los campers, también gestionar su nivel actual, como su barrio y medio de transporte

1.4. De los niveles, su pre requisito, a que tecnología pertenece, si es electiva u obligatoria

1.5. De la roadmap , Nro de créditos, año, Nro de asignaturas





2. Consultas: Usando Destructuring,

2.1 De los trainers, reportar si la asignatura (tecnología) es remota o presencial y de los campers el nombre de salón.

2.2 El teléfono de la sede de Medellín y la dirección de la sede de Bucaramanga

2.3 De la asignatura (tecnología) si tiene sandbox o no





3. Consultas: Usando sintaxis de punto.

3.1 Reportar, prerequisite de la asignatura (tecnología) y nro de créditos del roadmap

3.2 Agregar mas objetos con mas objetos anidados de manera libre (por lo menos 7)

