



MODULO 3. Unidad 2.
Conceptos generales, variables y operadores.
Práctica 2.



Práctica 2.

Partiendo de un documento HTML básico con su estructura correspondiente. Se pide:

1. Crear un archivo .js e insertarlo en el documento HTML
2. Pedir por teclado el radio de una esfera a través de **prompt**
3. Calcular el volumen de la esfera. $(4/3 * \pi * \text{radio}^3)$
4. Sacaremos el mensaje por pantalla del tipo: 'El volumen de la esfera se calcula con la fórmula $\${formula}$, por tanto una esfera de radio $\${radio}$ tiene un volumen de $\${resultado}$ '



Directrices generales:

1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M3P02_Nombre_Apellido1_Apellido2
2. En el caso de que el ejercicio contenga más de un archivo, subiremos un archivo ".zip" o ".rar" con el mismo formato de nombre, es decir, M3P02_Nombre_Apellido1_Apellido2.zip
3. Otra opción posible para presentar la práctica es hacer la entrega con un enlace de GitHub a vuestra práctica.
4. Se recomienda usar comentarios en el código para indicar nuestros pasos
5. Software recomendado: Visual Studio Code. Aunque si nos sentimos cómodos con otro editor para trabajar con HTML, CSS y JS como Sublime Text o Atom también es válido.
6. Usaremos nombres de variables apropiados. Si vamos a guardar una nota, llamaremos a esa variable **nota**, no x o n.