**BOOTCAMP DE FULL STACK ENGINEERING**

**DESAFÍO SEMANAL F1-N05**

1. **OBJETIVOS**

* Practicar la declaración y utilización de variables y constantes.
* Comprender los distintos tipos de datos y su aplicación.
* Aplicar estructuras de control en la programación.
* Promover el desarrollo del pensamiento computacional.

1. **CONSIGNA**

Se requiere el desarrollo de un programa que permita a un viajero registrar y gestionar los gastos incurridos durante sus viajes. El sistema deberá facilitar la entrada de datos personales del usuario, el tipo de viaje realizado y los diferentes gastos asociados. Además, deberá incluir funcionalidades para analizar los gastos totales y generar mensajes personalizados en función del total gastado. Por último, el programa deberá permitir al usuario realizar múltiples cálculos de gastos en caso de haber realizado más de un viaje.

1. **INSTRUCCIONES**
2. Declarar dos constantes que representen los límites de gastos: 100000 y 300000.
3. Pedir al usuario su nombre mediante window.prompt.
4. Pedir el tipo de viaje realizado, el cual puede ser: "laboral", "placer" o "familiar".
5. Según el tipo de viaje, mostrar un mensaje personalizado utilizando switch.
6. Solicitar al usuario los gastos principales del viaje: combustible, alimentación y hospedaje.
7. Preguntar si realizó otros gastos adicionales mediante window.confirm.
8. Si la respuesta es afirmativa, solicitar cuántos gastos adicionales se realizaron.
9. Usar un bucle for para ingresar cada uno y sumarlos al total.
10. Calcular el total de gastos y mostrar un mensaje personalizado según el monto:
    1. Menor a 100000: “¡Excelente! Mantuviste tus gastos al mínimo.”
    2. Entre 100000 y 300000: “Moderado. ¡Podrías ahorrar un poco más!”
    3. Mayor a 300000: “¡Atención! Tus gastos fueron muy elevados.”
11. Al final, preguntar al usuario si desea calcular los gastos de otro viaje. Si responde afirmativamente, el programa debe repetir todo el proceso (do...while).
12. Finalizar con un mensaje de despedida.
13. Estructura:
    1. En la raíz del proyecto, crear una carpeta llamada **js** y dentro de ella crear el archivo de JavaScript **main.js**.
    2. Utilizar los textos definidos en este [archivo](https://docs.google.com/document/d/1auz7TtFWY_4J8DCjMzA1UB2vuJbPFhbOnsOxqnnVkZg/edit?tab=t.0).
    3. Replicar el diseño que se observa en el video **demo.webm**.