



Programación con lenguajes de gui3n en p3ginas web (UF1305)

Programaci3n con lenguajes de gui3n en p3ginas web (UF1305)

Duraci3n: 90 horas

Precio: euros

Modalidad: e-learning

Metodolog3a:

El Curso ser3 desarrollado con una metodolog3a a Distancia/on line. El sistema de ense1anza a distancia est3 organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, tambi3n se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen inter3s en continuar form3ndose. En este sistema de ense1anza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistem3tico y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondr3 de un acceso a una plataforma de teleformaci3n de 3ltima generaci3n con un extenso material sobre los aspectos te3ricos del Curso que deber3 estudiar para la realizaci3n de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigir3 un m3nimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendr3 siempre que quiera a su disposici3n la atenci3n de los profesionales tutores del curso. As3 como consultas telef3nicas y a trav3s de la plataforma de teleformaci3n si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Gu3a del Alumno d3nde aparece un horario de tutor3as telef3nicas y una direcci3n de e-mail d3nde podr3 enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un per3odo m3ximo de tiempo para la finalizaci3n del curso, que depender3 del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formaci3n y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes 3reas formativas con amplia experiencia docentes: M3dicos, Diplomados/as en enfermer3a, Licenciados/as en psicolog3a, Licenciados/as en odontolog3a, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administraci3n de empresas, Economistas, Ingenieros en inform3tica, Educadores/as sociales etc...

El alumno podr3 contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

- Por el aula virtual, si su curso es on line
- Por e-mail
- Por tel3fono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluaci3n y evaluaci3n.

-Consultas y Tutor3as personalizadas a trav3s de tel3fono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformaci3n de la que dispone el Centro.

Titulaci3n:

Al finalizar el curso obtendr3s un certificado de realizaci3n y aprovechamiento del curso seg3n el siguiente modelo:



Requisitos previos:

No hay requisitos previos ni profesionales ni formativos

Salidas profesionales:

Esta formaci3n est3 encaminada a obtener una mejor cualificaci3n y competencia profesional.

Programa del curso:

1. Metodolog3a de la programaci3n
 - 1.1. L3gica de programaci3n.
 - 1.1.1. Descripci3n y utilizaci3n de operaciones l3gicas.
 - 1.1.2. Secuencias y partes de un programa.
 - 1.2. Ordinogramas.
 - 1.2.1. Descripci3n de un ordinograma.
 - 1.2.2. Elementos de un ordinograma.
 - 1.2.3. Operaciones en un programa.

- 1.2.4. Implementación de elementos y operaciones en un ordinograma.
- 1.3. Pseudocódigos.
 - 1.3.1. Descripción de pseudocódigo.
 - 1.3.2. Creación del pseudocódigo.
- 1.4. Objetos.
 - 1.4.1. Descripción de objetos.
 - 1.4.2. Funciones de los objetos.
 - 1.4.3. Comportamientos de los objetos.
 - 1.4.4. Atributos de los objetos.
 - 1.4.5. Creación de objetos.
- 1.5. Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes.
 - 1.5.1. Códigos en lenguajes estructurales.
 - 1.5.2. Códigos en lenguajes scripts.
 - 1.5.3. Códigos en lenguajes orientados a objetos.
- 2. Lenguaje de guión
 - 2.1. Características del lenguaje.
 - 2.1.1. Descripción del lenguaje orientado a eventos.
 - 2.1.2. Descripción del lenguaje interpretado.
 - 2.1.3. La interactividad del lenguaje de guión.
 - 2.2. Relación del lenguaje de guión y el lenguaje de marcas.
 - 2.2.1. Extensión de las capacidades del lenguaje de marcas.
 - 2.2.2. Adición de propiedades interactivas.
 - 2.3. Sintaxis del lenguaje de guión.
 - 2.3.1. Etiquetas identificativas dentro del lenguaje de marcas.
 - 2.3.2. Especificaciones y características de las instrucciones.
 - 2.3.3. Elementos del lenguaje de guión.
 - 2.3.3.1. Variables.
 - 2.3.3.2. Operaciones.
 - 2.3.3.3. Comparaciones.
 - 2.3.3.4. Asignaciones.
 - 2.3.4. Objetos del lenguaje de guión.
 - 2.3.4.1. Métodos.
 - 2.3.4.2. Eventos.
 - 2.3.4.3. Atributos.
 - 2.3.4.4. Funciones.
 - 2.4. Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos.
 - 2.4.1. Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.
 - 2.4.1.1. Ejecutables al abrir la página.
 - 2.4.1.2. Ejecutables por un evento.
 - 2.4.2. Script dentro del encabezado del lenguajes de marcas.
 - 2.4.3. Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.

- 2.5. Ejecución de un script.
 - 2.5.1. Ejecución al cargar la página.
 - 2.5.2. Ejecución después de producirse un evento.
 - 2.5.3. Ejecución del procedimiento dentro de la página.
 - 2.5.4. Tiempos de ejecución.
 - 2.5.5. Errores de ejecución.
- 3. Elementos básicos del lenguaje de guión
 - 3.1. Variables e identificadores.
 - 3.1.1. Declaración de variables.
 - 3.1.2. Operaciones con variables.
 - 3.2. Tipos de datos.
 - 3.2.1. Datos booleanos.
 - 3.2.2. Datos numéricos.
 - 3.2.3. Datos de texto.
 - 3.2.4. Valores nulos.
 - 3.3. Operadores y expresiones.
 - 3.3.1. Operadores de asignación.
 - 3.3.2. Operadores de comparación.
 - 3.3.3. Operadores aritméticos.
 - 3.3.4. Operadores sobre bits.
 - 3.3.5. Operadores lógicos.
 - 3.3.6. Operadores de cadenas de caracteres.
 - 3.3.7. Operadores especiales.
 - 3.3.8. Expresiones de cadena.
 - 3.3.9. Expresiones aritméticas.
 - 3.3.10. Expresiones lógicas.
 - 3.3.11. Expresiones de objeto.
 - 3.4. Estructuras de control.
 - 3.4.1. Sentencia IF.
 - 3.4.2. Sentencia WHILE.
 - 3.4.3. Sentencia FOR.
 - 3.4.4. Sentencia BREAK.
 - 3.4.5. Sentencia CONTINUE.
 - 3.4.6. Sentencia SWITCH.
 - 3.5. Funciones.
 - 3.5.1. Definición de funciones.
 - 3.5.2. Sentencia RETURN.
 - 3.5.3. Propiedades de las funciones.
 - 3.5.4. Funciones predefinidas del lenguaje de guión.
 - 3.5.5. Creación de funciones.
 - 3.5.6. Particularidades de las funciones en el lenguaje de guión.

- 3.6. Instrucciones de entrada / salida.
 - 3.6.1. Descripci3n y funcionamiento de las instrucciones de entrada y salida.
 - 3.6.1.1. Lectura de teclado de datos.
 - 3.6.1.2. Almacenamiento en variables.
 - 3.6.1.3. Impresi3n en pantalla del resultado.
 - 3.6.2. Sentencia PROMPT.
 - 3.6.3. Sentencia DOCUMENT.WRITE.
 - 3.6.4. Sentencia DOCUMENT.WRITE.
- 4. Desarrollo de scripts
 - 4.1. Herramientas de desarrollo, utilizaci3n.
 - 4.1.1. Crear scripts con herramientas de texto.
 - 4.1.2. Crear scripts con aplicaciones web.
 - 4.1.3. Recursos en web para la creaci3n de scripts.
 - 4.2. Depuraci3n de errores: errores de sintaxis y de ejecuci3n.
 - 4.2.1. Defini3n de los tipos de errores.
 - 4.2.2. Escritura del programa fuente.
 - 4.2.3. Compilaci3n del programa fuente.
 - 4.2.4. Correcci3n de errores de sintaxis.
 - 4.2.5. Correcci3n de errores de ejecuci3n.
 - 4.3. Mensajes de error.
 - 4.3.1. Funciones para controlar los errores.
- 5. Gest3n de objetos del lenguaje de gui3n
 - 5.1. Jerarqu3a de objetos.
 - 5.1.1. Descripci3n de objetos de la jerarqu3a.
 - 5.1.2. Propiedades compartidas de los objetos.
 - 5.1.3. Navegar por la jerarqu3a de los objetos.
 - 5.2. Propiedades y m3todos de los objetos del navegador.
 - 5.2.1. El objeto superior Windows#.
 - 5.2.2. El objeto navigator.
 - 5.2.3. URL actual (location).
 - 5.2.4. URL visitada por el usuario.
 - 5.2.5. Contenido del documento actual (document).
 - 5.2.5.1. T3tulo, color del fondo, y formularios.
 - 5.3. Propiedades y m3todos de los objetos del documento.
 - 5.3.1. Propiedades del objeto document.
 - 5.3.2. Ejemplos de propiedades de document.
 - 5.3.3. M3todos de document.
 - 5.3.4. Flujo de escritura del documento.
 - 5.3.5. M3todos open () y close () de document.
 - 5.4. Propiedades y m3todos de los objetos del formulario.
 - 5.4.1. Propiedades principales del objeto form (Name, action,method, target).

- 5.4.2. M3todos del objeto form (submit, reset, get, post).
- 5.5. Propiedades y m3todos de los objetos del lenguaje.
 - 5.5.1. Document (escribir texto, color fuente, color fondo, obtener elementos del documento actual HTML, t3tulo de la p3gina).
 - 5.5.2. Windows (open).
 - 5.5.3. History (go).
 - 5.5.4. Location (servidor).
 - 5.5.5. Navigator (nombre, versi3n y detalles del navegador).
- 6. Los eventos del lenguaje de gui3n
 - 6.1. Utilizaci3n de eventos.
 - 6.1.1. Defini3n de eventos.
 - 6.1.2. Acciones asociadas a los eventos.
 - 6.1.3. Jerarqu3a de los eventos desde el objeto Windows.
 - 6.2. Eventos en elementos de formulario.
 - 6.2.1. Onselect (al seleccionar un elemento de un formulario).
 - 6.2.2. Onchange (al cambiar el estado de un elemento del formulario).
 - 6.3. Eventos de rat3n. Eventos de teclado.
 - 6.3.1. Eventos de rat3n.
 - 6.3.1.1. Onmousedown (al pulsar sobre un elemento de la p3gina).
 - 6.3.1.2. Onmousemove (al mover el rat3n por la p3gina).
 - 6.3.1.3. Onmouseout (al salir del 3rea ocupada por un elemento de la p3gina).
 - 6.3.1.4. Onmouseover (al entrar el puntero del rat3n en el 3rea ocupada por un elemento de la p3gina).
 - 6.3.1.5. Onmouseup (al soltar el usuario el bot3n del rat3n que anteriormente hab3a pulsado).
 - 6.3.2. Eventos de teclado:
 - 6.3.2.1. Onkeydown (al pulsar una tecla el usuario).
 - 6.3.2.2. Onkeypress (al dejar pulsada una tecla un tiempo determinado).
 - 6.3.2.3. Onkeyup (al liberar la tecla apretada).
 - 6.4. Eventos de enfoque.
 - 6.4.1. onblur (cuando un elemento pierde el foco de la aplicaci3n).
 - 6.4.2. onfocus (cuando un elemento de la p3gina o la ventana ganan el foco de la aplicaci3n).
 - 6.5. Eventos de formulario.
 - 6.5.1. Onreset (al hacer clic en el bot3n de reset de un formulario).
 - 6.5.2. Onsubmit (al pulsar el bot3n de enviar el formulario).
 - 6.6. Eventos de ventana.
 - 6.6.1. Onmove (al mover la ventana del navegador).
 - 6.6.2. Onresize (al redimensionar la ventana del navegador).
 - 6.7. Otros eventos.
 - 6.7.1. Onunload (al abandonar una p3gina).
 - 6.7.2. Onload (al terminar de cargarse la p3gina o im3genes).
 - 6.7.3. Onclick (al hacer clic en el bot3n del rat3n sobre un elemento de la p3gina).
 - 6.7.4. Onmousedown (al soltar algo que se ha arrastrado sobre la p3gina).

-
- 6.7.5. Onerror (al no poderse cargar un documento o una imagen).
 - 6.7.6. Onabort (al detenerse la carga de una imagen, de la p3gina o irse de la p3gina).
 - 7. B3squeda y an3lisis de scripts
 - 7.1. B3squeda en sitios especializados.
 - 7.1.1. P3ginas oficiales.
 - 7.1.2. Tutoriales.
 - 7.1.3. Foros.
 - 7.1.4. Bibliotecas.
 - 7.2. Operadores booleanos.
 - 7.2.1. Funcionamiento de los operadores booleanos.
 - 7.2.2. Utilizaci3n en distintos buscadores.
 - 7.3. T3cnicas de b3squeda.
 - 7.3.1. Expresiones.
 - 7.3.2. Definiciones de b3squedas.
 - 7.3.3. Especificaciones.
 - 7.4. T3cnicas de refinamiento de b3squedas.
 - 7.4.1. Utilizaci3n de separadores.
 - 7.4.2. Utilizaci3n de elementos de uni3n.
 - 7.5. Reutilizaci3n de scripts.
 - 7.5.1. Scripts gratuitos.
 - 7.5.2. Generalizaci3n de c3digos.