

## Administración y monitorización de los SGBD instalados.



**Área:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 80 h

**Precio:** 40.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

- Introducción básica al lenguaje Action Script.
- Conocer las ventajas de elegir el lenguaje ACTIONSCRIPT 3.0 para realizar animaciones en Flash CS5.
- Aprender a realizar presentaciones con sonido y video de calidad.
- Ser capaces de finalizar y publicar contenido en Flash CS5 enriquecido con código ActionScript 3.0.
- Aprender técnicas de programación ACTIONSCRIPT 3.0 para presentar contenidos avanzados y profesionales.

### CONTENIDOS

#### UNIDAD 1 - CONCEPTOS BÁSICOS

- El panel de Acciones.
- La barra de herramientas de acciones
- Preferencias de flash CS4
- Panel de componentes
- Comentarios en ActionScript.
- Autopráctica - Panel de componentes

#### UNIDAD 2 - TRABAJO CON VARIABLES

- Declaración de variables.
- Asignar valor a una variable
- Operaciones básicas con variables.
- Asociar variables a objetos de presentación.
- Autopráctica - Variables

#### UNIDAD 3 - TRABAJAR CON FUNCIONES

- Definir Funciones.
- Asignar y devolver valores en una Función
- Los parámetros en las funciones.
- Asociar Componentes FLASH CS4 a Funciones.
- Ejercicio práctico
- Autopráctica - Uso de funciones

#### UNIDAD 4 - LOS EVENTOS

- Utilizar eventos de Mouse. Mouse Over
- Utilizar eventos de Mouse. Mouse Click
- Utilizar eventos de Mouse. DoubleClick
- Utilizar eventos de Mouse. MouseOut
- Autopráctica - MouseOver y MouseOut
- Autopráctica - Click y doble click

#### UNIDAD 5 - OPERACIONES CONDICIONALES. TOMA DE DECISIONES

- Creación de una estructura condicional simple con "if?"
- Creación de condicionales compuestas con "if... else?."
- Creación de condicionales de múltiple opción con "switch?."
- Autopráctica - Estructura condicional simple
- Autopráctica - Switch

#### UNIDAD 6 - CREACIÓN DE BUCLES DE REPETICIÓN

- Creación de una estructura de repetición con "FOR"
- Creación de una estructura de repetición con "FOR..I?"
- Creación de una estructura de repetición con "WHILE"
- Creación de una estructura de repetición con "DO WHILE?"
- Autopráctica - Bucle for
- Autopráctica - Bucle while

#### UNIDAD 7 - LOS ARRAYS

- Crear ARRAY.
- Inserción de valores en Array
- Ordenar una matriz.
- Matrices Asociativas.
- Autopráctica - Arrays
- Autopráctica - Inserción en array

#### UNIDAD 8 - EL SONIDO EN ACTIONSCRIPT 3.0.

- Los sonidos en ActionScript
- Control de reproducción en ActionScript
- Control de volumen en ActionScript
- Caso práctico - Sonido en ActionScript
- Autopráctica - Sonidos
- Autopráctica - Inserción de controles de sonido

#### UNIDAD 9 -EL VIDEO EN ACTIONSCRIPT 3.0.

- Incrustar (Embed) video.
- Importar video en Flash usando el componente FLVPlayb...
- Inserción de botones, volumen
- Caso práctico - El video en ActionScript
- Autopráctica - Videos
- Autopráctica - Video con flvplayer

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.  
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.