Programación con lenguajes de guión en páginas web.

Área: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
Modalidad: Teleformación
Duración: 90 h
Precio: 45.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

UF1305

CONTENIDOS

1. Metodología de la programación

####

1.1. Lógica de programación.

####

1.1.1. Descripción y utilización de operaciones lógicas.

####

1.1.2. Secuencias y partes de un programa.

####

1.2. Ordinogramas.

####

1.2.1. Descripción 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. Adicción 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. Descripción 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. Impresión 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, utilización.

####

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 creación de scripts.

####

4.2. Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución.

####

4.2.1. Definición de los tipos de errores.

####

4.2.2. Escritura del programa fuente.

####

4.2.3. Compilación del programa fuente.

####

4.2.4. Corrección de errores de sintaxis.

####

4.2.5. Corrección de errores de ejecución.

####

4.3. Mensajes de error.

####

4.3.1. Funciones para controlar los errores.

####

5. Gestión de objetos del lenguaje de guión

####

5.1. Jerarquía de objetos.

####

5.1.1. Descripción de objetos de la jerarquía.

####

5.1.2. Propiedades compartidas de los objetos.

####

5.1.3. Navegar por la jerarquía de los objetos.

####

5.2. Propiedades y métodos 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. Título, color del fondo, y formularios.

####

5.3. Propiedades y métodos de los objetos del documento.

####

5.3.1. Propiedades del objeto document.

####

5.3.2. Ejemplos de propiedades de document.

####

5.3.3. Métodos de document.

####

5.3.4. Flujo de escritura del documento.

####

5.3.5. Métodos open () y close () de document.

####

5.4. Propiedades y métodos de los objetos del formulario.

####

5.4.1. Propiedades principales del objeto form (Name, action,method, target).

####

5.4.2. Métodos del objeto form (submit, reset, get, post).

####

5.5. Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje.

####

5.5.1. Document (escribir texto, color fuente, color fondo, obtener elementos del documento actual HTML, título de la página).

####

5.5.2. Windows (open).

####

5.5.3. History (go).

####

5.5.4. Locatiton (servidor).

####

5.5.5. Navigator (nombre, versión y detalles del navegador).

####

6. Los eventos del lenguaje de guión

####

6.1. Utilización de eventos.

####

6.1.1. Definición de eventos.

####

6.1.2. Acciones asociadas a los eventos.

####

6.1.3. Jerarquía 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 ratón. Eventos de teclado.

####

6.3.1. Eventos de ratón.

####

6.3.1.1. Onmousedown (al pulsar sobre un elemento de la página).

####

6.3.1.2. Onmousemove (al mover el ratón por la página).

####

6.3.1.3. Onmouseout (al salir del área ocupada por un elemento de la página).

####

6.3.1.4. Onmouseover (al entrar el puntero del ratón en el área ocupada por un elemento de la página).

####

6.3.1.5. Onmouseup (al soltar el usuario el botón del ratón que anteriormente había 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 aplicación).

####

6.4.2. onfocus (cuando un elemento de la página o la ventana ganan el foco de la aplicación).

####

6.5. Eventos de formulario.

####

6.5.1. Onreset (al hacer clic en el botón de reset de un formulario).

####

6.5.2. Onsubmit (al pulsar el botón 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 página).

####

6.7.2. Onload (al terminar de cargarse la página o imágenes).

####

6.7.3. Onclick (al hacer clic en al botón del ratón sobre un elemento de la página).

####

6.7.4. Ondragdrop (al soltar algo que se ha arrastrado sobre la página).

####

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 página o irse de la página).

####

7. Búsqueda y análisis de scripts

####

7.1. Búsqueda en sitios especializados.

####

7.1.1. Páginas 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. Utilización en distintos buscadores.

####

7.3. Técnicas de búsqueda.

####

7.3.1. Expresiones.

####

7.3.2. Definiciones de búsquedas.

####

7.3.3. Especificaciones.

####

7.4. Técnicas de refinamiento de búsquedas.

####

7.4.1. Utilización de separadores.

####

7.4.2. Utilización de elementos de unión.

####

7.5. Reutilización de scripts.

####

7.5.1. Scripts gratuitos.

####

7.5.2. Generalización de códigos.

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 el **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.