



Programación con lenguajes de guión en páginas web (UF1305)

Programaci3n con lenguajes de gui3n en p3ginas web (UF1305)

Duraci3n: 90 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Metodolog3a:

El Curso ser3 desarrollado con una metodolog3a a Distancia/on line. El sistema de ense3anza 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 ense3anza 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 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:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibir3 por correo o mensajer3a la titulaci3n que acredita el haber superado con 3xito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

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. Implementaci3n de elementos y operaciones en un ordinograma.
 - 1.3. Pseudoc3digos.
 - 1.3.1. Descripci3n de pseudoc3digo.
 - 1.3.2. Creaci3n del pseudoc3digo.
 - 1.4. Objetos.
 - 1.4.1. Descripci3n 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. Creaci3n de objetos.
 - 1.5. Ejemplos de c3digos en diferentes lenguajes.
 - 1.5.1. C3digos en lenguajes estructurales.
 - 1.5.2. C3digos en lenguajes scripts.
 - 1.5.3. C3digos en lenguajes orientados a objetos.
2. Lenguaje de gui3n
 - 2.1. Caracter3sticas del lenguaje.

- 2.1.1. Descripci3n del lenguaje orientado a eventos.
- 2.1.2. Descripci3n del lenguaje interpretado.
- 2.1.3. La interactividad del lenguaje de gui3n.
- 2.2. Relaci3n del lenguaje de gui3n y el lenguaje de marcas.
- 2.2.1. Extensi3n de las capacidades del lenguaje de marcas.
- 2.2.2. Adici3n de propiedades interactivas.
- 2.3. Sintaxis del lenguaje de gui3n.
- 2.3.1. Etiquetas identificativas dentro del lenguaje de marcas.
- 2.3.2. Especificaciones y caracter3sticas de las instrucciones.
- 2.3.3. Elementos del lenguaje de gui3n.
- 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 gui3n.
- 2.3.4.1. M3todos.
- 2.3.4.2. Eventos.
- 2.3.4.3. Atributos.
- 2.3.4.4. Funciones.
- 2.4. Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e h3bridos.
- 2.4.1. Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.
- 2.4.1.1. Ejecutables al abrir la p3gina.
- 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. Ejecuci3n de un script.
- 2.5.1. Ejecuci3n al cargar la p3gina.
- 2.5.2. Ejecuci3n despu3s de producirse un evento.
- 2.5.3. Ejecuci3n del procedimiento dentro de la p3gina.
- 2.5.4. Tiempos de ejecuci3n.
- 2.5.5. Errores de ejecuci3n.
- 3. Elementos b3sicos del lenguaje de gui3n
- 3.1. Variables e identificadores.
- 3.1.1. Declaraci3n de variables.
- 3.1.2. Operaciones con variables.
- 3.2. Tipos de datos.
- 3.2.1. Datos booleanos.
- 3.2.2. Datos num3ricos.
- 3.2.3. Datos de texto.
- 3.2.4. Valores nulos.
- 3.3. Operadores y expresiones.

- 3.3.1. Operadores de asignaci3n.
- 3.3.2. Operadores de comparaci3n.
- 3.3.3. Operadores aritm3ticos.
- 3.3.4. Operadores sobre bits.
- 3.3.5. Operadores l3gicos.
- 3.3.6. Operadores de cadenas de caracteres.
- 3.3.7. Operadores especiales.
- 3.3.8. Expresiones de cadena.
- 3.3.9. Expresiones aritm3ticas.
- 3.3.10. Expresiones l3gicas.
- 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. Definici3n de funciones.
- 3.5.2. Sentencia RETURN.
- 3.5.3. Propiedades de las funciones.
- 3.5.4. Funciones predefinidas del lenguaje de gui3n.
- 3.5.5. Creaci3n de funciones.
- 3.5.6. Particularidades de las funciones en el lenguaje de gui3n.
- 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. Definici3n 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. Locatiton (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. Definici3n 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 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 el botón del ratón sobre un elemento de la página).

6.7.4. Onmousedown (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. 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.