

PROGRAMACIÓN CON LENGUAJES DE GUIÓN EN PÁGINAS WEB



SKU: UF1305_V2

Horas: 90

OBJETIVOS

Identificar las estructuras de programación y los tipos de datos que se utilizan en la elaboración de scripts de acuerdo a unas especificaciones recibidas Distinguir las propiedades y métodos de los objetos proporcionados por el lenguaje de guión en función de las especificaciones técnicas del lenguaje Identificar scripts ya desarrollados que se adapten a las funcionalidades especificadas e integrarlos en las páginas web de acuerdo a unas especificaciones recibidas

CONTENIDO

Tema 1. Metodología de la programación

1.1. Lógica de programación.

1.2. Ordinogramas.

1.3. Pse

Tema ocódigos.

1.4. Objetos.

1.5. Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes.

Tema 2. Lenguaje de guión

2.1. Características del lenguaje.

2.2. Relación del lenguaje de guión y el lenguaje de marcas.

2.3. Sintaxis del lenguaje de guión.

2.4. Tipos de scripts: inmediatos diferidos e híbridos.

2.5. Ejecución de un script.

Tema 3. Elementos básicos del lenguaje de guión

3.1. Variables e identificadores.

- 3.2. Tipos de datos.
- 3.3. Operadores y expresiones.
- 3.4. Estructuras de control.
- 3.5. Funciones.
- 3.6. Instrucciones de entrada / salida.

Tema 4. Desarrollo de scripts

- 4.1. Herramientas de desarrollo utilización.
- 4.2. Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución.
- 4.3. Mensajes de error.

Tema 5. Gestión de objetos del lenguaje de guión

- 5.1. Jerarquía de objetos.
- 5.2. Propiedades y métodos de los objetos del navegador.
- 5.3. Propiedades y métodos de los objetos del documento.
- 5.4. Propiedades y métodos de los objetos del formulario.
- 5.5. Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje.

Tema 6. Los eventos del lenguaje de guión

- 6.1. Utilización de eventos.
- 6.2. Eventos en elementos de formulario.
- 6.3. Eventos de ratón. Eventos de teclado.
- 6.4. Eventos de enfoque.
- 6.5. Eventos de formulario.
- 6.6. Eventos de ventana.
- 6.7. Otros eventos.

Tema 7. Búsqueda y análisis de scripts

- 7.1. Búsqueda en sitios especializados.
- 7.2. Operadores booleanos.
- 7.3. Técnicas de búsqueda.
- 7.4. Técnicas de refinamiento de búsquedas.
- 7.5. Reutilización de scripts.