

Curso de desarrollo de aplicaciones web. Para ello se estudia la programación de la parte cliente con JavaScript. Los programas creados de esta forma los ejecuta el navegador web.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)
8	6	10	16

Este curso dispone de un manual adicional en color (sólo para España).

TEMARIO

Módulo 1: Programación cliente

Estudia el lenguaje JavaScript para crear guiones o scripts que se incluyen en las páginas web y que son ejecutados por el navegador que utiliza el usuario. Tareas como la validación de los datos enviados por el usuario en un formulario pueden ser llevadas a cabo mediante la programación del lado cliente.

Lección 1: Programación de páginas web

Presenta la necesidad de crear páginas web dinámicas, en las que el usuario acceda a información personalizada y explica las diferencias entre la programación del lado cliente, que ejecuta el navegador; y la programación del lado servidor, ejecutada por el servidor web.

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Programación del lado cliente
- Capítulo 3: Programación del lado servidor
- Capítulo 4: ¿Qué herramientas utilizar?
- Capítulo 5: ¿Qué necesita saber?

Lección 2: Introducción a JavaScript

Explica qué herramientas son necesarias para escribir código del lado cliente. Se indica cómo incluir dicho código en las páginas web, para lo que se utiliza la etiqueta SCRIPT. También se introducen conceptos fundamentales de programación, como variables, tipos de datos u operadores.

- Capítulo 1: La etiqueta <SCRIPT>
- Capítulo 2: Contenido alternativo
- Capítulo 3: Variables
- Capítulo 4: Tipos de datos
- Capítulo 5: Operadores
- Capítulo 6: Cuadros de diálogo

Lección 3: Fundamentos de programación

Estudia las estructuras de control y cómo definir funciones en JavaScript.

- Capítulo 1: Estructuras de decisión
- Capítulo 2: Expresiones lógicas
- Capítulo 3: Estructuras de repetición
- Capítulo 4: Definir funciones
- Capítulo 5: Llamar funciones
- Capítulo 6: Ámbito de las variables

Lección 4: Objetos en JavaScript

Estudia cómo utilizar los objetos del lenguaje JavaScript. Aunque no se trata de un lenguaje orientado a objetos, sí que tiene objetos propios que el programador puede utilizar.

- Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: La jerarquía de objetos

Capítulo 3: Propiedades y eventos

Capítulo 4: Métodos

Lección 5: Los objetos location e history

Estudia los objetos location e history de JavaScript. Introduce el concepto de url.

Capítulo 1: ¿Qué es un URL?

Capítulo 2: El objeto location

Capítulo 3: Actualizando la dirección

Capítulo 4: El objeto history

Lección 6: El objeto document

Estudia el objeto document de Javascript, que representa el contenido de la página web.

Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: La propiedad title

Capítulo 3: Los colores de la página

Capítulo 4: El método write

Capítulo 5: El conjunto images

Lección 7: El objeto form

Estudia el objeto form de JavaScript que permite el acceso a la información manejada en los formularios que aparecen en las páginas web. Explica cómo validar la información del formulario con JavaScript antes de enviarla al servidor web.

Capítulo 1: Formularios HTML

Capítulo 2: El conjunto forms

Capítulo 3: La propiedad elements

Capítulo 4: Validar la información

Capítulo 5: ¿Cuándo realizar la validación?

Capítulo 6: Tipos de validación

Lección 8: Otros objetos

Estudia los siguientes objetos JavaScript: el conjunto frames, el objeto navigator y el objeto screen.

Capítulo 1: El conjunto frames

Capítulo 2: El objeto navigator

Capítulo 3: El objeto screen