

EOCO094PO CREACIÓN DE APLICACIONES DE MAPAS WEB CON LA API DE JAVASCRIPT 4.X Y ARCGIS SERVER



180,00 € - 250,00 €

En este curso EOCO094PO Creación de Aplicaciones de Mapas Web con la API de JavaScript 4.x y ARCGIS Server se ofrecerá al alumno una formación especializada de la Familia Profesional de la Edificación y Obra Civil. El alumno aprenderá a conocer el lenguaje de programación en el desarrollo de visores cartográficos como son las tecnologías GIS Web de ESRI y desarrollar apps gracias a la API JavaScript de ArcGIS.

Categorías: [Creación y Desarrollo Multimedia en 2D y 3D](#), [Cursos online](#) |

INFORMACIÓN

Duración	40 h
Modalidad	Online

Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN. LA NUEVA VERSIÓN 4.X DE LA API PARA JAVASCRIPT

1. ¿Qué aporta la nueva versión?
2. Limitaciones.
3. Ejercicio guiado 1: ¿Dónde encontrar documentación de ayuda de la API y ejemplos?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN DE CONSTRUCTORES

1. ¿Qué son los constructores (constructors)?
2. Propiedades de los constructores.
3. Colecciones (collection).
4. El objeto Promise.
5. Ejercicio guiado 2: Propiedades Ejercicio guiado 3: Trabajando con el objeto Promise

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MAPAS, VISTAS Y CAPAS

1. Mapas y Vistas (Maps and Views). Novedades en la nueva
2. Versión de la API. MapView, SceneView y LayerView.
3. El mapa como fuente de datos.
4. Web Map: manipulando datos del Web Map.
5. Mapas y Capas (Maps and Layers). Tipos de Layers:
6. - GraphicsLayer
7. - FeatureLayer
8. - MapImageLayer
9. - SceneLayer

10. - VectorTileLayer
11. - GroupLayer
12. ¿Cómo acceder a los datos a través del objeto LayerView?
13. Métodos para trabajar con FeatureLayer.
14. Ejercicio guiado 4: Crear un mapa simple 2D. Ejercicio guiado 5: Crear un Web Map. Ejercicio guiado 6:
15. Acceder a datos del Feature Layer. Ejercicio guiado 7: Trabajar con VectorTileLayer.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJANDO CON ESCENAS 3D

1. Scene y WebScene. ¿Cómo añadir una WebScene a tu aplicación?
2. Crear un mapa 3D. Los datos de elevación.
3. Editando la SceneView: las propiedades Camera y Environment.
4. - Controlando sol y sombras.
5. - Local Scenes.
6. ¿Cómo añadir SceneLayers?
7. Representación y simbología 3D. Uso de la propiedad visualVariable
8. Simbologías
9. Ejercicio guiado 8: Desarrollo de un mapa global 3D. Ejercicio guiado 9: Desarrollo de un mapa local 3D.
10. Ejercicio guiado 9: Aplicación de la simbología 3D.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONCLUSIONES