

EOCO095PO ESPECIALISTA EN CREACIÓN DE APLICACIONES CON LA API DE JAVASCRIPT Y ARCGIS SERVER



180,00 € - 250,00 €

Este Curso EOCO095PO ESPECIALISTA EN CREACIÓN DE APLICACIONES CON LA API DE JAVASCRIPT Y ARCGIS SERVER le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de edificación y obra civil. Con este CURSO EOCO095PO ESPECIALISTA EN CREACIÓN DE APLICACIONES CON LA API DE JAVASCRIPT Y ARCGIS SERVER el alumno será capaz de conocer los lenguajes de programación GIS Web más usados y crear sus propias aplicaciones con el API JavaScript de ArcGIS Server consumiendo servicios de ArcGIS Server y ArcGIS Online.

Categorías: [Cursos online](#), [Informática y Comunicaciones](#) |

INFORMACIÓN

Duración	60 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 AL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN DE JAVASCRIPT

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DEPURAR APLICACIONES

1. ¿Qué es firebug?
2. Pestañas consola y script
3. Resaltado de elementos html
4. La pestaña CSS
5. Depurando código JavaScript
6. Monitorizar el código
7. Pestaña DOM
8. Pestaña RED
9. Documentación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRABAJAR CON DOJO EN ARCGIS SERVER

1. Introducción a dojo
2. Dijit
3. Dojox
4. Arquitectura dojo
5. Intergrando ArcGIS Server con dojo
6. Recursos comunes de ArcGIS Server
7. Script de inicialización
8. Archivo de plantilla para aplicaciones
9. Detalles de la base y el núcleo de dojo
10. Comprobación de tipos
11. Utilidades para string
12. Procesamiento de arrays

13. ¿Qué son los eventos?
14. Conectando dojo y manejadores con dojo.connect()
15. Manejando eventos
16. ¿Debemos registrar todos los eventos?
17. Normalización de eventos de ratón y teclado
18. Comunicación publicación/suscripción

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARCGIS SERVER PARA DESARROLLADORES

1. ¿Qué es ArcGIS Server?
2. Recursos y servicios GIS
3. Componentes de ArcGIS Server
4. Arcsde
5. Ediciones de ArcGIS Server
6. Novedades en ArcGIS Server 10.1.
7. Novedades en ArcGIS Server 10.3.1

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN CON EL API DE JAVASCRIPT PARA ARCGIS SERVER

1. Plugin de asistencia en código aptana
2. Vista general de la API JavaScript de ArcGIS Server
3. ¿Por qué JavaScript?
4. Trabajando con el mapa
5. Capas de servicios de mapas con tiles y dinámicos
6. Trabajando con la extensión del mapa
7. Trabajando con gráficos y graphicslayers
8. Capas de elementos (feature layers)
9. Dibujando gráficos y elementos
10. Eventos de mapa
11. La ventana de información (info window)
12. Añadiendo barras de herramientas
13. Controles (widgets)
14. Edición
15. Diseño de una aplicación básica
16. Plantilla ArcGIS
17. Parámetros de configuración de la API

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TÉCNICAS AVANZADAS DE ARCGIS SERVER EN JAVASCRIPT PARA DESARROLLADORES

1. Introducción a tareas de ArcGIS Server
2. Consultas espaciales y de atributos
3. Identificar y encontrar entidades
4. Encontrando elementos
5. Geocodificación y geocodificación inversa
6. Servicio de geometría (geometry service)
7. Tareas de Network Analysis
8. Tareas de geoprocésamiento
9. Trabajando con datos espaciales
10. Tipos de capas adicionales
11. Integración con arcgis.com
12. Utilizando la página proxy
13. Trabajando con servicios seguros

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTEGRACIÓN CON GOOGLE MAPS Y BING MAPS

1. ArcGIS Server extension para Google Maps
2. Añadiendo mapas de ArcGIS Server a Google Maps
3. Creando consultas sobre los datos de las capas
4. Buscando features
5. Identificando features
6. Geocodificando
7. Los servicios de geometría
8. Servicios de geoprocésamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 8. RECURSOS AVANZADOS DE DOJO

1. Introducción
2. Trabajando con fuentes de datos usando la api dojo data
3. Trabajando con datos json
4. Procesando datos json con dojo
5. Trabajando con datos xml
6. Leyendo datos csv
7. Ajax y comunicación con servidores remotos
8. Xhr en dojo

9. Sonp para script entre dominios
10. Usando iframe
11. Json rpc
12. Manipulando la interfaz de usuario con utilidades dom
13. Capturando los datos de entrada del usuario con formularios y diálogos dojo
14. Dojo dijits avanzados
15. Creando gráficos con dojo charting
16. Mostrar imágenes con dojo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TÉCNICAS AVANZADAS DE DISEÑO DE APLICACIONES PARA MAPAS

1. Diseño centrado en el usuario o ucd
2. Kiss
3. Prototipos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES. CONCEPTOS BÁSICOS DE CSS

1. Diseño centrado en el usuario o ucd
2. Sintaxis css
3. Comentarios css
4. Id como selector
5. Selectores de clases
6. Insertando css
7. Hojas de estilo externas
8. Hojas de estilo internas
9. Estilos css en los propios elementos html
10. Cascadas de las hojas de estilo
11. Estilos de fondo
12. Estilos de texto
13. Estilos de fuente
14. Estilos de los enlaces
15. Estilos de listas
16. Usando una imagen como marcador de una lista
17. Estilos de tablas
18. Tabla de ejemplo
19. Modelo de cajas css

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ESTILO AVANZADO CON CSS

1. Agrupando CSS y encadenando selectores
2. Visibilidad con CSS
3. Dimensionando con CSS
4. Posicionamiento CSS
5. Solapando elementos
6. Elementos flotantes con CSS
7. Imágenes transparentes con CSS
8. Transparencia de imágenes con CSS: efectos “mouseover”.

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DISEÑO DE INTERFACES PARA IPHONE Y IPAD

1. Desarrollo compacto (compact build).
2. Referenciando desarrollo compacto (compact build).
3. Inicialización de los parámetros de visualización.
4. Gestos IOS
5. Interacción con el mapa mediante gestos IOS
6. API geolocation
7. Dojox.mobile

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PROYECTO FIN DE CURSO

UNIDAD DIDÁCTICA 14. INTRODUCCIÓN. LA NUEVA VERSIÓN 4.X DE LA API PARA JAVASCRIPT

1. ¿Qué aporta la nueva versión?
2. Limitaciones.

UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN DE CONSTRUCTORES

1. ¿Qué son los constructores (constructors)?
2. Propiedades de los constructores.
3. Colecciones (collection).
4. El objeto Promise.

UNIDAD DIDÁCTICA 16. MAPAS, VISTAS Y CAPAS

1. Mapas y Vistas (Maps and Views). Novedades en la nueva versión de la API. MapView,

SceneView y LayerView.

2. El mapa como fuente de datos.
3. Web Map: manipulando datos del Web Map.
4. Mapas y Capas (Maps and Layers). Tipos de Layers: - GraphicsLayer - FeatureLayer - MapImageLayer - SceneLayer - VectorTileLayer - GroupLayer
5. ¿Cómo acceder a los datos a través del objeto LayerView?
6. Métodos para trabajar con FeatureLayer.

UNIDAD DIDÁCTICA 17. 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. - Controlando sol y sombras. - Local Scenes.
4. ¿Cómo añadir SceneLayers?
5. Representación y simbología 3D. Uso de la propiedad visualVariable.
6. Simbologías

UNIDAD DIDÁCTICA 18. CONCLUSIONES