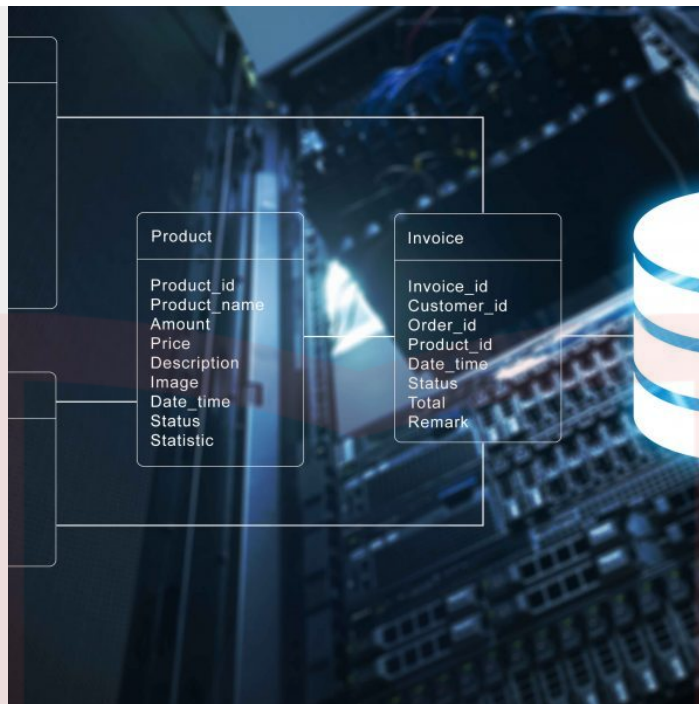


MF0951_2 INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB (ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

Este curso se ajusta a lo expuesto en el itinerario de aprendizaje perteneciente al Módulo Formativo MF0951_2 Integración de Componentes Software en Páginas Web regulada en el Real Decreto 1531/2011, de 31 de Octubre modificado por el RD 628/2013, de 2 de Agosto que permita al alumnado adquirir las competencias profesionales necesarias para programar con lenguajes de guión en páginas web y poder realizar pruebas de funcionamiento y optimización de páginas web.

Categorías: [Informática y Comunicaciones](#) |

INFORMACIÓN

Duración	180 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
Precio	Particular, Empresa

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

MÓDULO 1. INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB

UNIDAD FORMATIVA 1. PROGRAMACIÓN CON LENGUAJES DE GUIÓN EN PÁGINAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

1. Lógica de programación.
2. Ordinogramas.
3. Pseudocódigos.
4. Objetos.
5. Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LENGUAJE DE GUIÓN

1. Características del lenguaje.
2. Relación del lenguaje de guión y el lenguaje de marcas.
3. Sintaxis del lenguaje de guión.
4. Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos.
5. Ejecución de un script.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE DE GUIÓN

1. Variables e identificadores.
2. Tipos de datos.
3. Operadores y expresiones.
4. Estructuras de control.
5. Funciones.
6. Instrucciones de entrada / salida.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DE SCRIPTS

1. Herramientas de desarrollo, utilización.
2. Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución.
3. Mensajes de error.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE OBJETOS DEL LENGUAJE DE GUIÓN

1. Jerarquía de objetos.
2. Propiedades y métodos de los objetos del navegador.
3. Propiedades y métodos de los objetos del documento.
4. Propiedades y métodos de los objetos del formulario.
5. Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS EVENTOS DEL LENGUAJE DE GUIÓN

1. Utilización de eventos.
2. Eventos en elementos de formulario.
3. Eventos de ratón. Eventos de teclado.
4. Eventos de enfoque.
5. Eventos de formulario.
6. Eventos de ventana.
7. Otros eventos.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. BÚSQUEDA Y ANÁLISIS DE SCRIPTS

1. Búsqueda en sitios especializados.
2. Operadores booleanos.
3. Técnicas de búsqueda.
4. Técnicas de refinamiento de búsquedas.

5. Reutilización de scripts.

UNIDAD FORMATIVA 2. PRUEBAS DE FUNCIONALIDADES Y OPTIMIZACIÓN DE PÁGINAS WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. VALIDACIONES DE DATOS EN PÁGINAS WEB

1. Funciones de validación.
2. Verificar formularios.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EFECTOS ESPECIALES EN PÁGINAS WEB

1. Trabajar con imágenes: imágenes de sustitución e imágenes múltiples.
2. Trabajar con textos: efectos estéticos y de movimiento.
3. Trabajar con marcos.
4. Trabajar con ventanas.
5. Otros efectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRUEBAS Y VERIFICACIÓN EN PÁGINAS WEB

1. Técnicas de verificación.
2. Herramientas de depuración para distintos navegadores.
3. Verificación de la compatibilidad de scripts.