Paraninfo

UF1305 - Programación con lenguajes de guion en páginas web

Editorial: Paraninfo
Autor: CARLOS CABALLERO GONZÁLEZ
Clasificación: Certificados Profesionales > Informática y Comunicaciones
Tamaño: 17 x 24 cm.
Páginas: 298
ISBN 13: 9788428363532
ISBN 10: 8428363536
Precio sin IVA: $ 530.00 Mxn
Precio con IVA: $ 530.00 Mxn
Fecha publicacion: 21/05/2024

Sinopsis

La programación es el proceso de diseñar, codificar, depurar y mantener el código fuente de aplicaciones *software.* Este código debe ser escrito en un lenguaje que, en función del paradigma de programación, suministre a los desarrolladores un conjunto de herramientas y modo de trabajo.
A través de este libro aprenderemos a identificar las estructuras de programación y los tipos de datos que se utilizan en la elaboración de *scripts* de acuerdo a unas especificaciones recibidas, y también a distinguir las propiedades y métodos de los objetos proporcionados por el lenguaje de guion. Por último, veremos cómo identificar scripts ya desarrollados que se adapten a las funcionalidades especificadas y cómo integrarlos en las páginas web. Cada capítulo se complementa con actividades prácticas cuyas soluciones están disponibles en www.paraninfo.es.
Los contenidos se corresponden fielmente a los establecidos en la UF1305 *Programación con lenguajes de guion en páginas web*, incardinada en el MF0951_2 *Integración de componentes software en páginas web,* perteneciente al Certificado Profesional IFCD0110 *Confección y publicación de páginas web,* regulado por el RD 1531/2011, de 31 de octubre, y modificado por el RD 628/2013, de 2 de agosto.

Carlos Caballero González es doctor e ingeniero en Informática y trabaja como profesor de ciclos formativos.

Indice

1. Metodología de la programación

Introducción
1.1. Lógica de programación
1.1.1. Descripción y utilización de operaciones lógicas
1.1.2. Secuencias y partes de un programa
1.2. Ordinogramas
1.2.1. Descripción de un ordinograma
1.2.2. Elementos de un ordinograma
1.2.3. Operaciones en un programa
1.2.4. Implementación de elementos y operaciones en un ordinograma
1.3. Pseudocódigos
1.3.1. Descripción de pseudocódigo
1.3.2. Creación del pseudocódigo
1.4. Objetos
1.4.1. Descripción de objetos
1.4.2. Funciones de los objetos
1.4.3. Comportamiento de los objetos
1.4.4. Atributos de los objetos
1.4.5. Creación de objetos
1.5. Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes
1.5.1. Códigos en lenguajes estructurales
1.5.2. Códigos en lenguajes scripts
1.5.3. Códigos en lenguajes orientados a objetos
Actividades

2. Lenguajes de guion
Introducción
2.1. Características del lenguaje
2.1.1. Descripción del lenguaje orientado a eventos
2.1.2. Descripción del lenguaje interpretado
2.1.3. La interactividad del lenguaje de guion
2.2. Relación del lenguaje de guion y el lenguaje de marcas
2.2.1. Extensión de las capacidades del lenguaje de marcas
2.2.2. Adición de propiedades interactivas
2.3. Lenguaje de marcas: HTML5
2.4. Sintaxis del lenguaje de guion
2.4.1. Etiquetas identificativas dentro del lenguaje de marcas
2.4.2. Especificaciones y características de las instrucciones
2.4.3. Elementos del lenguaje de guion
2.4.4. Objetos del lenguaje de guion
2.4.5. Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos
2.5. Ejecución de un script
2.5.1. Ejecución al cargar la página
2.5.2. Ejecución después de producirse un evento

2.5.3. Ejecución del procedimiento dentro de la página
2.5.4. Tiempos de ejecución
2.5.5. Errores de ejecución
Actividades

3. Elementos básicos del lenguaje de guion
Introducción
3.1. Variables e identificadores
3.1.1. Declaración de variables
3.1.2. Operaciones con variables
3.2. Tipos de datos
3.2.1. Datos booleanos
3.2.2. Datos numéricos
3.2.3. Datos de texto
3.3. Operadores y expresiones
3.3.1. Operadores de asignación
3.3.2. Operadores de comparación
3.3.3. Operadores aritméticos
3.3.4. Operadores sobre bits
3.3.5. Operadores lógicos
3.3.6. Operadores de cadenas de caracteres
3.3.7. Operadores especiales
3.3.8. Expresiones de cadena
3.3.9. Expresiones aritméticas
3.3.10. Expresiones lógicas
3.4. Estructuras de control
3.4.1. Sentencia IF
3.4.2. Sentencia WHILE
3.4.3. Sentencia FOR
3.4.4. Sentencia SWITCH
3.5. Funciones
3.5.1. Definición de funciones
3.5.2. Sentencia RETURN
3.5.3. Propiedades de las funciones
3.5.4. Funciones predefinidas del lenguaje de guion
3.5.5. Creación de funciones
3.5.6. Particularidades de las funciones en el lenguaje
3.6. Instrucciones de entrada/salida
3.6.1. Descripciones y funcionamiento de las instrucciones
de entrada/salida
3.6.2. Sentencia PROMPT
Actividades

4. Desarrollo de scripts

Introducción

4.1. Herramientas de desarrollo, utilización

4.1.1. Crear scripts con herramientas de texto

4.1.2. Crear scripts con aplicaciones web

4.1.3. Recursos en web para la creación de scripts

4.2. Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución

4.2.1. Definición de los tipos de errores

4.2.2. Escritura del programa fuente

4.2.3. Compilación del programa fuente

4.2.4. Corrección de errores de sintaxis

4.2.5. Corrección de errores de ejecución

4.2.6. Funciones para controlar los errores

Actividades

5. Gestión de objetos del lenguaje de guion

Introducción

5.1. Jerarquía de objetos

5.1.1. Descripción de objetos de la jerarquía

5.1.2. Propiedades compartidas de los objetos

5.1.3. Navegar por la jerarquía de los objetos

5.2. Propiedades y métodos de los objetos del navegador

5.2.1. El objeto superior window

5.2.2. El objeto navigator

5.2.3. URL actual (location)

5.2.4. URL visitada por el usuario

5.3. Propiedades y métodos de los objetos del documento

5.3.1. Propiedades del objeto document

5.3.2. Ejemplos de propiedades de document

5.3.3. Métodos de document

5.3.4. Flujo de escritura del documento

5.4. Propiedades y métodos de los objetos del formulario

5.4.1. Propiedades principales del objeto form

5.4.2. Métodos del objeto form

5.5. Elementos del DOM

5.5.1. Propiedades de los elementos del DOM

5.5.2. Métodos de los elementos

Actividades

6. Los eventos del lenguaje de guion

Introducción

6.1. Utilización de eventos

6.1.1. Definición de eventos

6.1.2. Acciones asociadas a los eventos
6.1.3. Jerarquía de los eventos desde el objeto Windows
6.2. Eventos en elementos de formulario
6.2.1. OnSelect
6.2.2. OnChange
6.3. Eventos de ratón
6.3.1. OnMouseDown
6.3.2. OnMouseMove
6.3.3. OnMouseOver y OnMouseOut
6.3.4. OnMouseUp
6.4. Eventos de teclado
6.4.1. OnKeyPress
6.4.2. OnKeyDown
6.4.3. OnKeyUp
6.5. Eventos de enfoque
6.5.1. OnBlur
6.5.2. OnFocus
6.6. Eventos de formulario
6.6.1. OnReset
6.6.2. OnSubmit
6.7. Eventos de ventana
6.7.1. OnMove
6.7.2. OnResize
6.8. Otros eventos
6.8.1. OnUnload
6.8.2. OnLoad
6.8.3. OnClick
6.8.4. OnDragdrop
6.8.5. OnError
6.8.6. OnAbort
Actividades

7. Búsqueda y análisis de scripts
Introducción
7.1. Búsqueda en sitios especializados
7.1.1. Páginas oficiales
7.1.2. Tutoriales
7.1.3. Foros
7.1.4. Bibliotecas
7.2. Operadores booleanos
7.2.1. Funcionamiento de los operadores booleanos
7.2.2. Utilización en distintos buscadores
7.3. Técnicas de búsqueda

7.3.1. Expresiones
7.3.2. Definiciones de búsquedas
7.3.3. Especificaciones
7.4. Técnicas de refinamiento de búsquedas
7.4.1. Utilización de separadores
7.4.2. Utilización de elementos de unión
7.5. Reutilización de scripts
7.5.1. Scripts gratuitos
7.5.2. Generalización de códigos
Actividades

Comercial
ZONA CENTRO
Norma Amezola
Tf: 52 1 56 2575 0552
E-MAIL: norma.amezola@paraninfo.mx
ZONA NORTE Y SUR
Nancy Ochoa
TF: 52 1 81 8362 1055
nancy.ochoa@paraninfo.mx
ADMINISTRACIÓN
ADMINISTRACIÓN
Guadalupe Gallegos
ventas@paraninfo.mx
52 5 52 4992 649