



APRENDERAPROGRAMAR.COM

INDICE DEL CURSO
“TUTORIAL BÁSICO DEL
PROGRAMADOR WEB:
JAVASCRIPT DESDE
CERO”(CU01101E)

Sección: Cursos

Categoría: Tutorial básico del programador web: JavaScript desde cero

Fecha revisión: 2029

Resumen: Entrega nº1 del curso Tutorial básico del programador web: JavaScript desde cero. Índice del curso.

Autor: César Krall

INDICE DEL CURSO



1. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT. QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE. VERSIONES JAVASCRIPT. EL ECMA.

- 1.1. ¿Qué es JavaScript? HTML, CSS y bases de programación, conocimiento previo necesario.
- 1.2. ¿Es JavaScript un lenguaje de programación? ¿Para qué sirve? Diferencias de HTML, CSS, PHP, ...
- 1.3. Diferencias entre JavaScript, CSS, HTML. Frontera entre JavaScript, CSS, HTML y programación.
- 1.4. JavaScript del lado del cliente y JavaScript del lado del servidor. Node.js.
- 1.5. JavaScript en aplicaciones web Joomla, WordPress, Drupal, phpBB... Efectos.
- 1.6. Empezar a usar JavaScript a partir de un documento HTML con estructura básica.
- 1.7. Versiones JavaScript. Algo de historia y perspectiva. ¿Qué es el ECMA? Guías oficiales.
- 1.8. Documentación especificación oficial JavaScript. Alternativas a JavaScript.
- 1.9. ¿Qué necesito para escribir código JavaScript y crear páginas web?

2. INSERTAR JAVASCRIPT. ESTILOS EN LÍNEA, INTERNO Y EXTERNO. TIPOS DE ELEMENTOS.

- 2.1. De la estructura HTML y modelo de cajas CSS a JavaScript.
- 2.2. Scripts en línea, interno y externo.
- 2.3. Archivos JS. Comentarios JavaScript.

3. CREANDO SCRIPTS BÁSICOS.

- 3.1. Variables y tipos de variables. Números. Texto. Valores booleanos. Null y undefined.
- 3.2. Ambito de variables. Conversión de tipos.
- 3.3. Operadores lógicos, aritméticos y relacionales. Expresiones de asignación y de evaluación.
- 3.4. Condicionales con JavaScript. Bucles con JavaScript. Control de flujo con break y continue.

4. FUNCIONES JAVASCRIPT.

- 4.1. Definir funciones. Invocar funciones. Argumentos y parámetros para funciones.

5. OBJETOS EN JAVASCRIPT.

- 5.1. ¿Qué es un objeto? Crear objetos. Consultar y establecer propiedades de objetos.
- 5.2. Borrar propiedades de objetos. Verificar propiedades. Enumerar propiedades.
- 5.3. Atributos y métodos.
- 5.4. Arrays. Crear arrays. Leer y escribir elementos de arrays. Propiedad length.

- 5.5. Añadir y borrar elementos de arrays.
- 5.6. Arrays unidimensionales y arrays multidimensionales. Recorrido de arrays.
- 5.7. Métodos de arrays. Comprobar si un objeto es tipo array.
- 5.8. La clase Date. Trabajar con fechas en JavaScript.
- 5.9. Trabajar con imágenes en JavaScript.
- 5.10. La clase Math JavaScript. Trabajar con funciones matemáticas.

6. DOM Y JERARQUÍA DE OBJETOS.

- 6.1. ¿Qué es el DOM? Jerarquía de objetos en páginas web.
- 6.2. Del documento HTML a un árbol de nodos. Tipos de nodos.
- 6.3. Selección de elementos en un documento. Atributos y contenido de elementos.
- 6.4. Crear, insertar y borrar nodos con JavaScript.
- 6.5. El objeto Window. Manejo del tiempo (timers). Trabajo con múltiples ventanas y marcos.
- 6.6. Document. Elementos de document como propiedades de Window.

7. GESTIÓN DE EVENTOS CON JAVASCRIPT.

- 7.1. Tipos de eventos. Manejadores de eventos o event handlers.
- 7.2. Eventos en la carga del documento (Load).
- 7.3. Eventos generados por el ratón (mouse).
- 7.4. Eventos arrastrar y soltar (drag and drop).
- 7.5. Eventos generados por el teclado.
- 7.6. Información generada por los eventos y su manejo.

8. APLICANDO JAVASCRIPT EN DESARROLLOS WEB.

- 8.1. Manejo de CSS a través de JavaScript.
- 8.2. JavaScript para la gestión de formularios web. Usos en validación de formularios.
- 8.3. Calendarios con JavaScript.
- 8.4. Utilidades tipo reloj, cronómetro, cuenta atrás, etc. con JavaScript.
- 8.5. Efectos para menús basados en JavaScript: desplegado dropdown.
- 8.6. Rotación de imágenes y galerías de imágenes basadas en JavaScript.

9. JAVASCRIPT AVANZADO.

- 9.1. APIS HTML. Api Canvas. Api Drag and Drop. Api Geolocation. Api Storage. Api File.
- 9.2. Librerías JavaScript. Una visión general. jQuery, Mootools, Prototype, Modernizr, Google API...
- 9.3. Adentrándonos en jQuery. Conceptos básicos y aplicaciones básicas.
- 9.4. Depuración de errores JavaScript. Herramientas. Firebug.

Acceso al curso completo en aprenderaprogramar.com -- > Cursos, o en la dirección siguiente:
http://aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=78&Itemid=206