



Integrar componentes de software en páginas web (MF0951_2)

Sku: PDMF0951_2

Horas: 180

Formato: HTML

OBJETIVOS

? Objetivos Generales

- Interpretar componentes software desarrollados en lenguajes de gui3n de cliente, siguiendo especificaciones recibidas.
- Ajustar componentes software ya desarrollados en p3ginas web para a1adir funcionalidades a las mismas, siguiendo especificaciones recibidas.
- Verificar la integraci3n de los componentes software en las p3ginas web para asegurar el cumplimiento de las funcionalidades esperadas, seg3n los criterios de calidad de la organizaci3n.

? Objetivos Espec3ficos

- Identificar las estructuras de programaci3n y los tipos de datos que se utilizan en la elaboraci3n de scripts, de acuerdo a unas especificaciones recibidas.
- Distinguir las propiedades y m3todos de los objetos proporcionados por el lenguaje de gui3n, en funci3n de las especificaciones t3cnicas del lenguaje.
- Identificar scripts ya desarrollados que se adapten a las funcionalidades especificadas e integrarlos en las p3ginas web de acuerdo a unas especificaciones recibidas.
- Aplicar t3cnicas de prueba y verificaci3n de la integraci3n de los componentes en la p3gina web para comprobar par3metros de funcionalidad y «usabilidad», de acuerdo a unas especificaciones recibidas.

CONTENIDOS

UF1305 Programaci3n de lenguajes de gui3n en p3ginas web ? Unidad did3ctica 1. Metodolog3a de la programaci3n I. ? Fundamentos de programaci3n. ? Ordinogramas. ? Unidad did3ctica 2. Metodolog3a de la programaci3n II. ? Pseudoc3digos. ? Objetos. ? Ejemplos de c3digos en diferentes lenguajes. ? Unidad did3ctica 3. Lenguajes de gui3n. ? Caracter3sticas del lenguaje. ? Sintaxis del gui3n. ? Tipos de scripts: Inmediatos, diferidos e h3bridos. ? Unidad did3ctica 4. Elementos b3sicos del lenguaje de gui3n I. ? Variables y tipos de datos. ? Operadores y expresiones. ? Estructuras de control. ? Unidad

didáctica 5. Elementos básicos del lenguaje de guión II. ? Otras estructuras de control. ? Funciones. ? Instrucciones de entrada/salida. ? **Unidad didáctica 6. Desarrollo de scripts.** ? Herramientas de desarrollo. Utilización ? Depuración de errores: errores de sintaxis y ejecución ? Mensajes de error. ? **Unidad didáctica 7. Gestión de objetos del lenguaje de guión.** ? Jerarquía de objetos. ? Propiedades y métodos de los objetos del navegador. ? Propiedades y métodos de los objetos del documento. ? Propiedades y métodos de los objetos del formulario. ? Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje. ? **Unidad didáctica 8. Los eventos del lenguaje de guión.** ? Utilización de eventos. ? Tipos de eventos. ? Otros eventos. ? **Unidad didáctica 9. Búsqueda y análisis de scripts** ? Búsqueda en sitios especializados. ? Búsqueda de información en buscadores. ? Reutilización de scripts. **UF1306 Pruebas de funcionalidades y optimización de páginas web** ? **Unidad didáctica 1. Validaciones de datos en páginas web I.** ? Funciones de validación ? Definición de validaciones. Código de validación. ? Otras validaciones. ? **Unidad didáctica 2. Validaciones de datos en páginas web. Verificar formularios I.** ? Identificación de datos e implementación del código de verificación. ? Implementación del código de verificación. ? **Unidad didáctica 3. Validaciones de datos en páginas web. Verificar formularios II.** ? Comprobación de los datos introducidos por el usuario. ? **Unidad didáctica 4. Efectos especiales en páginas web I.** ? Trabajar con imágenes: Imágenes de sustitución e imágenes múltiples. ? Formatos de imagen. ? Implementación de código con varias imágenes. ? **Unidad didáctica 5. Efectos especiales en páginas web II.** ? Trabajar con textos: Efectos estéticos y de movimiento. ? Adecuación de los efectos a la página web. ? **Unidad didáctica 6. Efectos especiales en páginas web III.** ? Trabajar con marcos. ? Trabajar con ventanas. ? Otros efectos. ? **Unidad didáctica 7. Pruebas y verificación en páginas web.** ? Técnicas de verificación. ? Herramientas de depuración para distintos navegadores. ? Verificación de la compatibilidad de scripts.