



# Lenguaje de gui3n en p3ginas web

**Sku:** CT1929

**Horas:** 12

**Formato:** HTML

## CONTENIDOS

### **1. Características del lenguaje.**

- 1.1. Descripción del lenguaje orientado a eventos.
- 1.2. Descripción del lenguaje interpretado.
- 1.3. La interactividad del lenguaje de gui3n.

### **2. Relaci3n del lenguaje de gui3n y el lenguaje de marcas.**

- 2.1. Extensi3n de las capacidades del lenguaje de marcas.
- 2.2. Adici3n de propiedades interactivas.

### **3. Sintaxis del lenguaje de gui3n.**

- 3.1. Etiquetas identificativas dentro del lenguaje de marcas.
- 3.2. Especificaciones y características de las instrucciones.
- 3.3. Elementos del lenguaje de gui3n.
  - 3.3.1. Variables.
  - 3.3.2. Operaciones.
  - 3.3.3. Comparaciones.
  - 3.3.4. Asignaciones.
- 3.4. Objetos del lenguaje de gui3n.
  - 3.4.1. M3todos.
  - 3.4.2. Eventos.
  - 3.4.3. Atributos.
  - 3.4.4. Funciones.

### **4. Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e h3bridos.**

- 4.1. Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.
  - 4.1.1. Ejecutables al abrir la p3gina.
  - 4.1.2. Ejecutables por un evento.
- 4.2. Script dentro del encabezado del lenguaje de marcas.
- 4.3. Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.

### **5. Ejecuci3n de un script.**

- 5.1. Ejecuci3n al cargar la p3gina.
- 5.2. Ejecuci3n despu3s de producirse un evento.
- 5.3. Ejecuci3n del procedimiento dentro de la p3gina.
- 5.4. Tiempos de ejecuci3n.
- 5.5. Errores de ejecuci3n.