

TEMARIO

DESENVOLVEMENTO WEB EN CONTORNO DE CLIENTE

1. Selección de arquitecturas e ferramentas de programación.

- Modelos de programación en contornos cliente-servidor.
- Mecanismos de execución de código nun navegador web.
- Capacidades e limitacións de execución de código nos navegadores web.
- Linguaxes de programación en contorno cliente.
- Tecnoloxías e linguaxes asociadas.
- Integración do código coas etiquetas HTML.

2. Manexo da sintaxe da linguaxe.

- Variables e constantes: ámbito de uso.
- Tipos de datos: conversión entre tipos.
- Asignacións.
- Operadores.
- Expresións.
- Comentarios ao código.
- Sentenzas e bloques de sentenzas.
- Decisións.
- Bucles.
- Uso de contornos de desenvolvemento integrados.
- Depuración e documentación do código.

3. Uso dos obxectos predefinidos da linguaxe.

- Uso de obxectos. Obxectos nativos da linguaxe.
- Interacción co navegador. Obxectos predefinidos asociados.
- Xeración de texto e elementos HTML desde código.
- Aplicacións prácticas dos marcos.
- Xestión da aparencia da ventá.
- Creación de novas ventás e comunicación entre ventás.
- Uso de cookies.

4. Programación con arrays: funcións e obxectos definidos polo usuario.

- Funcións predefinidas da linguaxe.
- Chamadas a funcións. Definición de funcións.
- Arrays.
- Creación e utilización de obxectos.
- Definición de métodos e propiedades.

5. Interacción co usuario: eventos e formularios.

- Modelo de xestión de eventos.
- Uso de formularios desde código.
- Modificación de aparencia e comportamento.
- Validación e envío.
- Expresións regulares nos procedementos de validación de formularios.

6. Uso do modelo de obxectos do documento.

- Modelo de obxectos do documento.
- Obxectos do modelo: propiedades e métodos.
- Acceso ao documento desde código.
- Creación e modificación de elementos do documento.
- Programación de eventos.
- Diferenzas nas implementacións do modelo.
- Independencia do contido, aspecto e comportamento das aplicacións web.

BC7. Uso de mecanismos de comunicación asíncrona.

- Mecanismos de comunicación asíncrona.
- Obxectos relacionados: propiedades e métodos.
- Modificación dinámica do documento utilizando comunicación asíncrona.
- Formatos para o envío e a recepción de información.
- Programación de aplicacións con comunicación asíncrona.
- Librerías de actualización dinámica.