

MÓDULO FORMATIVO MF0951_2 – UNIDAD FORMATIVA UF1305

TEMÁTICA: Metodología de la programación	HORAS	SESIÓN
Lógica de programación. – Descripción y utilización de operaciones lógicas. – Secuencias y partes de un programa.	2	07/07/17
Ordinogramas. – Descripción de un ordinograma. – Elementos de un ordinograma. – Operaciones en un programa. – Implementación de elementos y operaciones en un ordinograma.	2	07/07/17
Pseudocódigos. – Descripción de pseudocódigo. – Creación del pseudocódigo.	2	10/07/17
Objetos. – Descripción de objetos. – Funciones de los objetos. – Comportamientos de los objetos. – Atributos de los objetos. – Creación de objetos.	2	10/07/17
Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes. – Códigos en lenguajes estructurales. – Códigos en lenguajes scripts. – Códigos en lenguajes orientados a objetos.	2	11/07/17

TOTAL HORAS

10

TEMÁTICA: Lenguaje de guión	HORAS	SESIÓN
Características del lenguaje. – Descripción del lenguaje orientado a eventos. – Descripción del lenguaje interpretado. – La interactividad del lenguaje de guión.	2	11/07/17
Relación del lenguaje de guión y el lenguaje de marcas. – Extensión de las capacidades del lenguaje de marcas. – Adición de propiedades interactivas.	2	12/07/17
Sintaxis del lenguaje de guión. – Etiquetas identificativas dentro del lenguaje de marcas. – Especificaciones y características de las instrucciones. – Elementos del lenguaje de guión. – Variables. – Operaciones. – Comparaciones. – Asignaciones. – Objetos del lenguaje de guión. – Métodos. – Eventos. – Atributos. – Funciones.	2	12/07/17

Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos. – Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas. – Ejecutables al abrir la página. – Ejecutables por un evento. – Script dentro del encabezado del lenguajes de marcas. – Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.	2	13/07/17
Ejecución de un script. – Ejecución al cargar la página. – Ejecución después de producirse un evento. – Ejecución del procedimiento dentro de la página. – Tiempos de ejecución. – Errores de ejecución.	2	13/07/17

TOTAL HORAS

10

TEMÁTICA: Elementos básicos del lenguaje de guión	HORAS	SESIÓN
Variables e identificadores. – Declaración de variables. – Operaciones con variables.	2	14/07/17
Tipos de datos. – Datos booleanos. – Datos numéricos. – Datos de texto. – Valores nulos.	2	14/07/17
Operadores y expresiones. – Operadores de asignación. – Operadores de comparación. – Operadores aritméticos. – Operadores sobre bits. – Operadores lógicos. – Operadores de cadenas de caracteres. – Operadores especiales. – Expresiones de cadena. – Expresiones aritméticas. – Expresiones lógicas. – Expresiones de objeto.	2	17/07/17
Estructuras de control. – Sentencia IF. – Sentencia WHILE. – Sentencia FOR. – Sentencia BREAK. – Sentencia CONTINUE. – Sentencia SWITCH.	4	17/07/17 – 18/07/17
Funciones. – Definición de funciones. – Sentencia RETURN. – Propiedades de las funciones. – Funciones predefinidas del lenguaje de guión. – Creación de funciones. – Particularidades de las funciones en el lenguaje de guión.	2	18/07/17

Instrucciones de entrada / salida. – Descripción y funcionamiento de las instrucciones de entrada y salida. – Lectura de teclado de datos. – Almacenamiento en variables. – Impresión en pantalla del resultado. – Sentencia PROMPT. – Sentencia DOCUMENT.WRITE. – Sentencia DOCUMENT.WRITE.	2	19/07/17
---	---	----------

TOTAL HORAS

14

TEMÁTICA: Desarrollo de scripts	HORAS	SESIÓN
Herramientas de desarrollo, utilización. – Crear scripts con herramientas de texto. – Crear scripts con aplicaciones web. – Recursos en web para la creación de scripts.	2	19/07/17
Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución. – Definición de los tipos de errores. – Escritura del programa fuente. – Compilación del programa fuente. – Corrección de errores de sintaxis. – Corrección de errores de ejecución.	2	20/07/17
Mensajes de error. – Funciones para controlar los errores.	2	20/07/17

TOTAL HORAS

6

TEMÁTICA: Gestión de objetos del lenguaje de guión	HORAS	SESIÓN
Jerarquía de objetos. – Descripción de objetos de la jerarquía. – Propiedades compartidas de los objetos. – Navegar por la jerarquía de los objetos.	2	21/07/17
Propiedades y métodos de los objetos del navegador. – El objeto superior Windows#. – El objeto navigator. – URL actual (location). – URL visitada por el usuario. – Contenido del documento actual (document). – Título, color del fondo, y formularios.	2	21/07/17
Propiedades y métodos de los objetos del documento. – Propiedades del objeto document. – Ejemplos de propiedades de document. – Métodos de document. – Flujo de escritura del documento. – Métodos open () y close () de document.	2	24/07/17
Propiedades y métodos de los objetos del formulario. – Propiedades principales del objeto form (Name, action, method, target). – Métodos del objeto form (submit, reset, get, post).	4	24/07/17 – 25/07/17
Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje. – Document (escribir texto, color fuente, color fondo, obtener elementos del documento actual HTML, título de la página). – Windows (open). – History (go). – Location (servidor). – Navigator (nombre, versión y detalles del navegador).	2	25/07/17

TOTAL HORAS

12

TEMÁTICA: Los eventos del lenguaje de gui3n	HORAS	SESI3N
Utilizaci3n de eventos. – Defini3n de eventos. – Acciones asociadas a los eventos. – Jerarquía de los eventos desde el objeto Windows.	4	26/07/17
Eventos en elementos de formulario. – Onselect (al seleccionar un elemento de un formulario). – Onchange (al cambiar el estado de un elemento del formulario).	4	27/07/17
Eventos de rat3n. Eventos de teclado. – Eventos de rat3n. – Onmousedown (al pulsar sobre un elemento de la p3gina). – Onmousemove (al mover el rat3n por la p3gina). – Onmouseout (al salir del 3rea ocupada por un elemento de la p3gina). – Onmouseover (al entrar el puntero del rat3n en el 3rea ocupada por un elemento de la p3gina). – Onmouseup (al soltar el usuario el bot3n del rat3n que anteriormente había pulsado). – Eventos de teclado: – Onkeydown (al pulsar una tecla el usuario). – Onkeypress (al dejar pulsada una tecla un tiempo determinado). – Onkeyup (al liberar la tecla apretada).	4	28/07/17
Eventos de enfoque. – onblur (cuando un elemento pierde el foco de la aplicaci3n). – onfocus (cuando un elemento de la p3gina o la ventana ganan el foco de la aplicaci3n).	4	04/09/17
Eventos de formulario. – Onreset (al hacer clic en el bot3n de reset de un formulario). – Onsubmit (al pulsar el bot3n de enviar el formulario).	4	05/09/17
Eventos de ventana. – Onmove (al mover la ventana del navegador). – Onresize (al redimensionar la ventana del navegador).	4	06/09/17
Otros eventos. – Onunload (al abandonar una p3gina). – Onload (al terminar de cargarse la p3gina o im3genes). – Onclick (al hacer clic en el bot3n del rat3n sobre un elemento de la p3gina). – Ondragdrop (al soltar algo que se ha arrastrado sobre la p3gina). – Onerror (al no poderse cargar un documento o una imagen). – Onabort (al detenerse la carga de una imagen, de la p3gina o irse de la p3gina).	4	07/09/17

TOTAL HORAS 28

TEMÁTICA: Búsqueda y análisis de scripts	HORAS	SESI3N
Búsqueda en sitios especializados. – P3ginas oficiales. – Tutoriales. – Foros. – Bibliotecas.	2	08/09/17
Operadores booleanos. – Funcionamiento de los operadores booleanos. – Utilizaci3n en distintos buscadores.	2	08/09/17
Técnicas de búsqueda. – Expresiones. – Definiciones de búsquedas. – Especificaciones.	2	11/09/17

MF0951_2 - UF1305

Técnicas de refinamiento de búsquedas. – Utilización de separadores. – Utilización de elementos de unión.	2	11/09/17
Reutilización de scripts. – Scripts gratuitos. – Generalización de códigos.	2	12/09/17

TOTAL HORAS

10

MÓDULO FORMATIVO MF0951_2 – UNIDAD FORMATIVA UF1306

TEMÁTICA: Efectos especiales en páginas web	HORAS	SESIÓN
Funciones de validación. – Descripción de las funciones. – Utilidad de las funciones. – Implementación de las funciones. – Validaciones alfabéticas, numéricas y de fecha. – Definición de validaciones. – Código de validación. – Ejecución del código de validación.	18	12/09/17 – 13/09/17 – 14/09/17 – 15/09/17 – 18/09/17
Verificar formularios. – Identificación de datos. – Implementación del código de verificación. – Comprobación de los datos introducidos por el usuario.	12	19/09/17 – 20/09/17 – 21/09/17

TOTAL HORAS

30

TEMÁTICA: Validación de datos en páginas web	HORAS	SESIÓN
Trabajar con imágenes: imágenes de sustitución e imágenes múltiples. – Selección de imágenes. – Optimización de imágenes. – Implementación de código con varias imágenes.	8	22/09/17 – 25/09/17
Trabajar con textos: efectos estéticos y de movimiento. – Creación de textos mejorados y con movimiento. – Implementación de efectos. – Adecuación de los efectos a la página web.	8	26/07/17 – 27/09/17
Trabajar con marcos. – Dónde utilizar los marcos. – Limitaciones de los marcos. – Alternativas a los marcos.	8	28/09/17 – 29/09/17
Trabajar con ventanas. – Creación de varias ventanas. – Interactividad entre varias ventanas.	8	02/10/17 – 03/10/17
Otros efectos. – Efectos con HTML. – Efectos con CSS. – Efectos con capas.	8	04/10/17 – 05/10/17

TOTAL HORAS

40

TEMÁTICA: Pruebas y verificación en páginas web	HORAS	SESIÓN
Técnicas de verificación. – Fundamentales. – Técnicas HTML. – Técnicas CSS.	8	06/10/17 – 09/10/17
Herramientas de depuración para distintos navegadores. – Utilidades para HTML. – Utilidades para javascripts. – Utilidades para CSS. – Utilidades para DOM.	8	10/10/17 – 11/10/17

MF0951_2 - UF1306

Verificación de la compatibilidad de scripts. – Parámetros para distintos navegadores. – Creación de código alternativo para diversos navegadores.	4	13/10/17
--	---	----------

TOTAL HORAS

20

RESUMEN MÓDULO MF0951_2

RESUMEN DE HORAS

UF1305	90
UF1306	90
TOTAL	180