



**UF1305 Programación de lenguajes de
guión en páginas web**

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.

□ **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.
-

Contenidos

90 HORAS	UF1305 Programación de lenguajes de guión en páginas web
	Unidades didácticas
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 1. Metodología de la programación I. <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de programación. • Ordinogramas.
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 2. Metodología de la programación II. <ul style="list-style-type: none"> • Pseudocódigos. • Objetos. • Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes.
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 3. Lenguajes de guión. <ul style="list-style-type: none"> • Características del lenguaje. • Sintaxis del guión. • Tipos de scripts: Inmediatos, diferidos e híbridos.
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 4. Elementos básicos del lenguaje de guión I. <ul style="list-style-type: none"> • Variables y tipos de datos. • Operadores y expresiones. • Estructuras de control.
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 5. Elementos básicos del lenguaje de guión II. <ul style="list-style-type: none"> • Otras estructuras de control. • Funciones. • Instrucciones de entrada/salida.
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 6. Desarrollo de scripts. <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de desarrollo. Utilización • Depuración de errores: errores de sintaxis y ejecución • Mensajes de error.
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 7. Gestión de objetos del lenguaje de guión. <ul style="list-style-type: none"> • 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.
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 8. Los eventos del lenguaje de guión. <ul style="list-style-type: none"> • Utilización de eventos. • Tipos de eventos. • Otros eventos.
10 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 9. Búsqueda y análisis de scripts <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda en sitios especializados. • Búsqueda de información en buscadores. • Reutilización de scripts.
90 horas	9 unidades didácticas