

ONA10135 Javascript (15 horas)

Objetivos:

Adquirir conceptos básicos de programación de scripts en páginas web con el lenguaje JavaScript para poder realizar páginas web con más funcionalidades.

Aprender los tipos de datos, operadores y principales instrucciones del lenguaje JavaScript que se pueden utilizar para programar los scripts.

Conocer cómo hacer uso del contenido y propiedades de los elementos de un documento HTML desde JavaScript.

Aprender a crear objetos propios o utilizar los distintos objetos que integra JavaScript para realizar códigos más complejos.

Conocer distintas aplicaciones donde poder probar y depurar los códigos de JavaScript.

Índice:

1.FUNDAMENTOS DE JAVASCRIPT

1.1.Introducción

1.2.Lenguajes basados en ECMAScript

1.3. JavaScript y el modelo de objetos

1.4. Integración de JavaScript

2.DEPURACIÓN Y LOCALIZACIÓN DE ERRORES

2.1.Mozilla Firefox: Venkman

2.2.Mozilla Firefox: Firebug

2.3.Opera

2.4.Konqueror

2.5.Internet Explorer 9

2.6.Netbeans

2.7.Eclipse: JSDT

3.REPRESENTACIÓN DE DATOS

3.1.Variables

3.2.Tipos de datos

3.3. Valores literales

4.OPERADORES EN JAVASCRIPT

4.1.Tipos de operadores

5.INSTRUCCIONES

5.1.Tipos de instrucciones

6.MODELO DE OBJETOS

6.1.Introducción al modelo de objetos

6.2.Creación y uso de objetos

6.3.Objetos predefinidos en JavaScript

6.3.1.El objeto Array

6.3.2.El objeto String

6.3.3.El objeto Math

6.3.4.El objeto Date

6.3.5.El objeto document

6.3.6.El objeto window

6.4.Otras definiciones en JavaScript

ONA10135 Javascript (15 horas)

6.4.1.El objeto console

6.4.2.La función eval()