

T.E. EN PROGRAMACION WEB



PRINCIPIOS CREACION WEB

- Definiciones: WWW, FTP, Ping, URL
- Posibilidades de Internet
- Buscadores y directorios
- Sacar partido a la red
- Protocolos de conexión: IP, TCP
- Conexiones: RDSI, ADSL, Modem
- Protocolos de correo: POP, SMTP
- Paquetes de servicios
- Dominio - Registro de dominios
- Alojamiento, Hosting
- FTP
- Cuentas de correo

JAVASCRIPT

- Introducción
- ¿Qué es Javascript?
- Primeros pasos
- Elementos básicos
- Comentarios
- Literales
- Sentencias y bloques
- Tipos de datos
- Variables
- Referencias
- Vectores y matrices
- Operadores
- Estructuras de control
- Bifurcaciones condicionales
- Bucles
- Estructuras de manejo de objetos
- Funciones
- Propiedades y métodos
- Creación mediante constructores
- Objetos predefinidos
- Eventos
- Lista de eventos
- Definición mediante código
- Modelo de objetos del documento
- Objeto Window
- La barra de estado
- Marcos (o frames)
- Objeto Document
- Cómo escribir en el documento
- Cookies
- Funciones básicas
- Objeto Image
- Tratamiento de imágenes
- Objeto Form
- Objetos Text
- Objetos Checkbox y Radio
- Objetos Select y Option
- Expresiones regulares
- Métodos de String



-Ficheros .js

CSS

- Definición teorica de las hojas de estilo
- Primeros pasos: Definición de estilos y enlaces HTML
- Selectores de Estilos: Etiquetas HTML, CLASS e ID.
- Propiedades de las hojas de estilo
- Aplicación práctica de CSS

HTML

- Los documentos
- El entorno de trabajo
- El dibujo
- Gestión de objetos
- Gestión de las vistas
- Gestión de las capas
- Elementos de la biblioteca
- Referencias externas
- Imágenes de trama
- Decorado
- Informaciones
- Sistemas de coordenadas
- Proyecciones y vistas
- Alambres 3D
- Superficies 3D
- Concepto de región
- Modelador volumétrico 3D
- Presentación del dibujo
- Archivos de intercambio

DREAMWEAVER

- Interfaz
- Definir sitio
- Preferencias
- Preparación
- Metas
- Estilos
- Biblioteca
- Plantillas
- Tablas
- Capas
- Texto
- Insertar imágenes
- Insertar objetos
- Vínculos
- Marcos
- Comportamientos
- Formularios

ASP

- Introducción a las páginas ASP
- IIS (Internet Information Server, instalación y configuración)
- Análisis de su primera secuencia de comandos
- Variables
- Estructuras de control de VBScript
- Uso de las funciones integradas de VBScript
- Objetos
- El Objeto Response
- Comunicación con el usuario
- Recopilación de la información de formularios



- El objeto Request
- Como mantener información persistente en la web
- Trabajo con componentes ASP comunes
- Lectura y escritura de archivos en el servidor web
- Depuración de secuencias de comandos y manejo de errores
- Uso de Bases de datos
- Lectura de una base de datos por medio de ASP
- Inserción, actualización y eliminación de registros de base de datos
- Examen del objeto Recordset
- Uso de instrucciones SQL para consultar datos
- Uso de técnicas avanzadas de bases de datos
- Diseño inteligente de aplicaciones



@ 2003 ETEA - Badal 100 (Barcelona) / Lacy 102 (Sabadell). Tel. 93 332 32 62