

JAVASCRIPT

REF: K010

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 DE CONTENIDOS

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
 - 6.4.1. El objeto console
 - 6.4.2. La función eval()