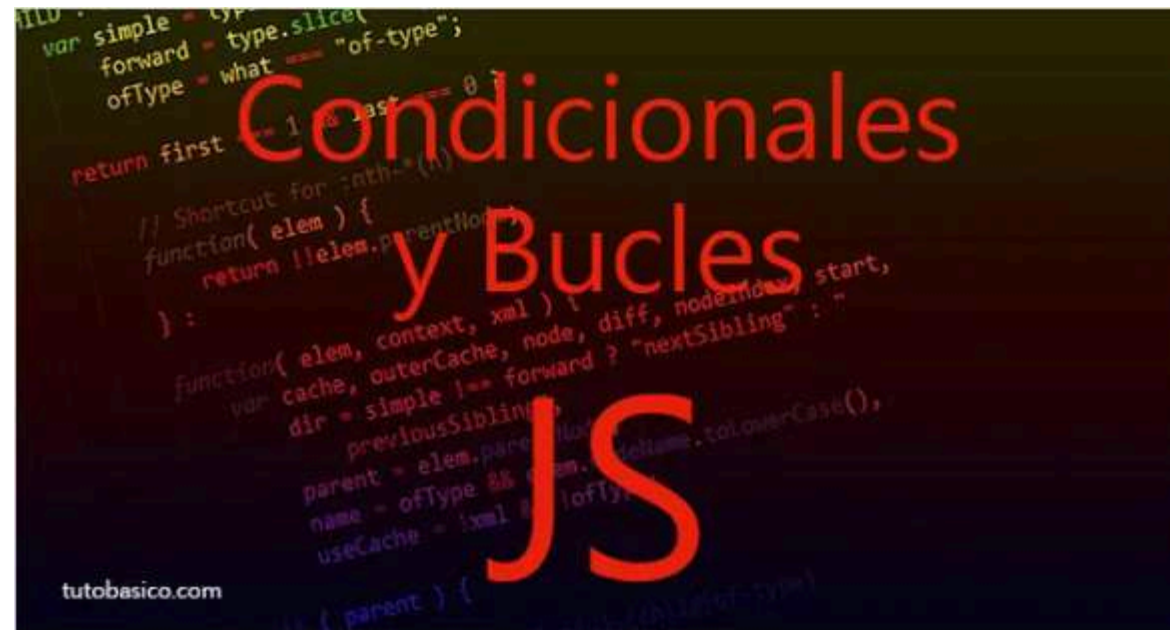


Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.



Condicionales y bucles JavaScript. Tutobasico

Algunos jemplos de uso de estructuras condicionales if y switch y estructuras repetitivas while, do while y for.

 Tutobásico / May 7, 2023

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

RELACIÓN DE EJERCICIOS

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

3. Creaci3n de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Recursividad

Cuando una funci3n o un procedimiento se llaman a s3 mismos.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Clases, objetos y herencia.

Objetos: se comunican mediante mensajes.

Clases: tienen características y un comportamiento similares agrupados en clases.

Herencia: Si acepta una característica aceptará sus subclases.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

3. Creaci3n de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Clases, objetos y herencia.

Principales características:

Objeto

Herencia de clases

Atributos

Mensajes y métodos.

Clases

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

3. Creaci3n de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programaci3n.

Control de flujo : secuencial, bucles y condiciones.

Principales metodologías de programaci3n

Modelo secuencial

Desarrollo iterativo

Desarrollo incremental

Modelo en espiral.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.2 Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico.

Lenguaje de guión. Características generales.

Los **archivos de procesamiento** conocidos como scripts que son programas simples para almacenar en un archivo de texto plano. Existen muchos lenguajes de script como PHP, JSP, Python etc.

Lenguajes de guión del lado del cliente.

Interpreta y ejecuta sobre la página web en la etiqueta <script>

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.2 Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico.

Lenguaje de guión. Características generales.

Lenguajes de guión del lado del servidor.

Interpreta y ejecuta sobre la página web en la etiqueta <script>

La página 95 no estudiar.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.2 Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico.

Lenguaje de guión. Características generales.

Otros lenguajes para el desarrollo de aplicaciones web enriquecidas (RIA).

Se incluye otros softwares específicos:

- Adobe Flex/ Air
- Java
- Silverlight

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

4. Lenguajes de gui3n de uso general.

4.7 Objetos

4.8 El modelo de documento web.

4.9 Gestid3n de eventos.

4.10 Gestid3n de errores.

4.11 Usos espec3ficos de los lenguajes de gui3n.

4.12 Entornos integrados (frameworks) para el desarrollo con lenguajes de gui3n.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

4. Lenguajes de gui3n de uso general.

Desde la p3gina 111 hasta 155

Datos primitivos



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.

Desde la página 111 hasta 155

Comentarios



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

4. Lenguajes de gui3n de uso general.

Desde la p3gina 111 hasta 155

Operadores aritm3ticos



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.

Desde la página 111 hasta 155

Los strings



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.

Desde la página 111 hasta 155

Ejercicio 1



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

4. Lenguajes de gui3n de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

4. Lenguajes de guión de uso general.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.

Funciones (página 45)

Una **función** es una sección del programa que se realiza una tarea específica tomando uno o más argumentos y retornando un resultado.

Disponen de funciones incorporadas.

Estas **tareas** se realizan mediante procedimientos que están parametrizados.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

3. Creaci3n de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programaci3n.

Parámetros.

Los **parámetros** se usan para enviar valores a las funciones, siendo estos los valores de entrada de la funci3n.

Página de los ejercicios 147, 148, 149, 150 y 151

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

3. Creaci3n de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programaci3n.

Manipulaci3n de texto.

Los caracteres especiales como +, -, *, \$ entre otros.

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

3. Creaci3n de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programaci3n.

Variables locales y globales.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.

Manipulación de texto.

Los caracteres especiales como +, -, *, \$ entre otros.

Funciones básicas para la manipulación de texto.

El **objeto string** encapsula tributos y comportamientos de los caracteres.

Se emplea para el manejo de textos:

Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.



Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

3. Creación de contenido web dinámico.

3.1 Fundamentos de programación.

