

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

## 4. Lenguajes de guión general.

Efectos especiales en elementos gráficos y texto.



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

## 4. Lenguajes de guión general.

*insertAdjacent* para insertar elementos, html o nodos al DOM



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

## 4. Lenguajes de gui3n general.



### Video unavailable

Playback on other websites has been disabled by the video owner

[Watch on YouTube](#)



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

### 4. Lenguajes de guión general.

- Descripción de las técnicas de acceso asíncrono (AJAX)

Las aplicaciones Ajax añaden una capa entre el cliente y el servidor para gestionar la comunicación entre ambos. Las solicitudes son asíncronas, de modo que el usuario puede seguir interactuando con la aplicación

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

### 4. Lenguajes de guión general.

- Descripción de las técnicas de acceso asíncrono (AJAX)

Las **aplicaciones más conocidas** que utilizan tecnología AJAX:

Gestores de correo electrónico: Gmail, Outlook....

Aplicaciones web: Google Drive....

Aplicaciones de mapa: Google maps.....

Otras aplicaciones: Twitter, Facebook....

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

### 4. Lenguajes de guión general.

- Descripción de las técnicas de acceso asíncrono (AJAX)

Las **aplicaciones más conocidas** que utilizan tecnología AJAX:

Gestores de correo electrónico: Gmail, Outlook....

Aplicaciones web: Google Drive....

Aplicaciones de mapa: Google maps.....

Otras aplicaciones: Twitter, Facebook....



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

## 4. Lenguajes de guión general.

- Descripción de las técnicas de acceso asíncrono (AJAX)



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

## 4. Lenguajes de gui3n general.

- Utilidades adicionales para la realizaci3n de contenidos dinámicos.

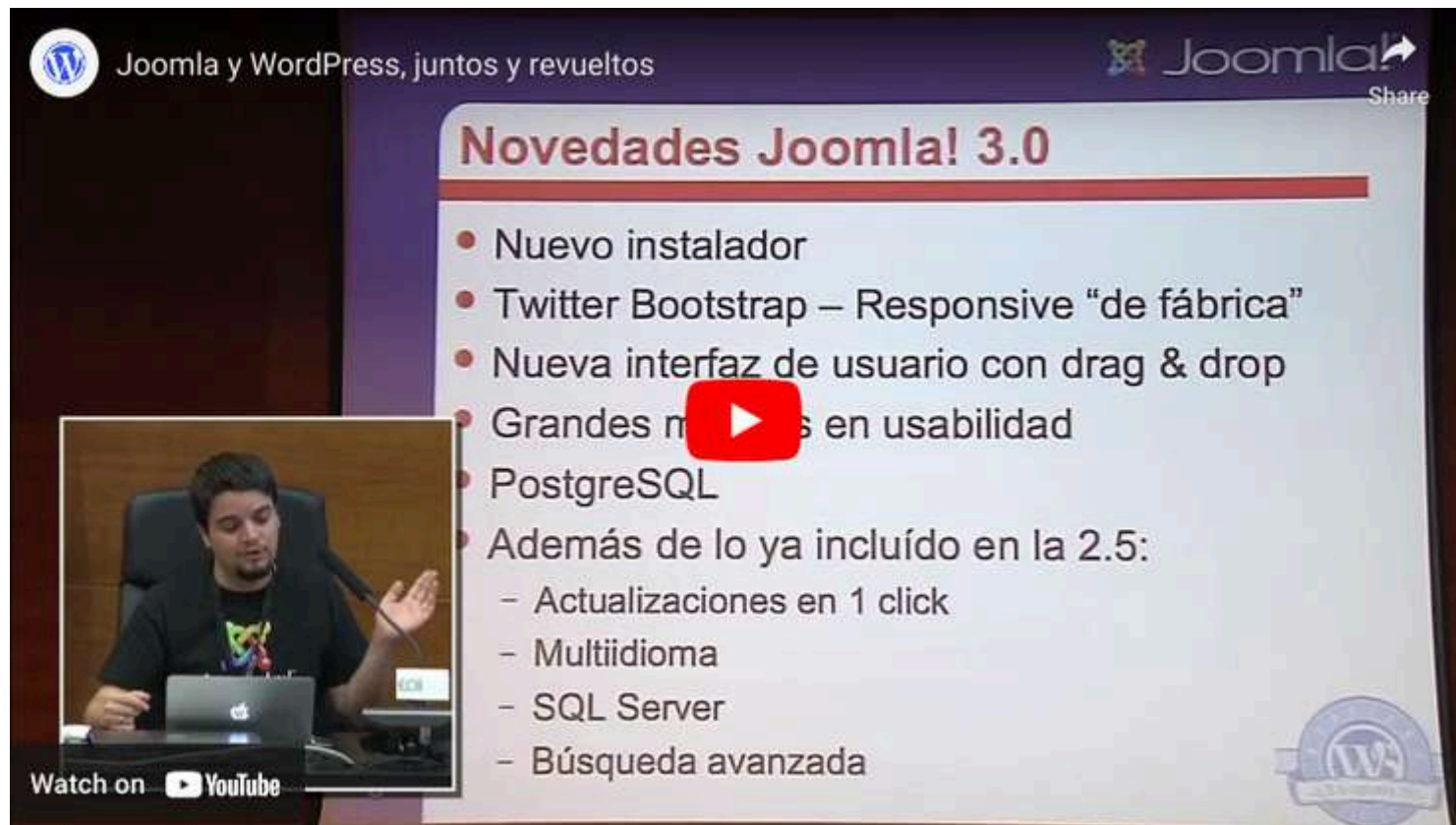




# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 4. Lenguajes de guión general.

- Utilidades adicionales para la realización de contenidos dinámicos.



Joomla y WordPress, juntos y revueltos

Joomla! Share

### Novedades Joomla! 3.0

- Nuevo instalador
- Twitter Bootstrap – Responsive “de fábrica”
- Nueva interfaz de usuario con drag & drop
- Grandes mejoras en usabilidad
- PostgreSQL
- Además de lo ya incluido en la 2.5:
  - Actualizaciones en 1 click
  - Multiidioma
  - SQL Server
  - Búsqueda avanzada

Watch on YouTube

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

## 4. Lenguajes de guión general.

- Entorno de desarrollo específicos: desarrollo sobre dispositivos móviles.



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

## 4. Lenguajes de guión general.

### Gestión de eventos.

#### Evento





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

## 4. Lenguajes de guión general.

### Gestión de eventos.

### Tipos de eventos



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

## 4. Lenguajes de guión general.

### Gestión de eventos.

### Eventos de carga inicial





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

## 4. Lenguajes de guión general.

### Gestión de eventos.

### Eventos de carga inicial




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

## 4. Lenguajes de guión general.

Gestión de eventos.

Manejo de eventos



The image is a YouTube video thumbnail with a dark blue background. At the top left, there is a yellow play button icon and the text 'Tutorial DOM Javascript | Eventos con addEventListener [2021]'. At the top right, there is a 'Share' icon. In the center, there are two stacked rectangular boxes: the top one is teal with the text 'EVENTOS DEL DOM' in white, and the bottom one is white with the text 'CLICK, CHANGE Y MOUSE' in dark blue. Below these boxes is a red YouTube play button icon. To the left of the play button is a yellow square with the letters 'JS' in dark blue. To the right of the play button is a snippet of JavaScript code: `addEventListener("click", () => { console.log("click"); });`. At the bottom left, there is a 'Watch on' text and the YouTube logo.

Tutorial DOM Javascript | Eventos con addEventListener [2021]

Share

# EVENTOS DEL DOM

## CLICK, CHANGE Y MOUSE



```
addEventListener("click", () => {  
  console.log("click");  
});
```



Watch on  YouTube

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

## 4. Lenguajes de gui3n general.

Gesti3n de eventos.

Manejo de eventos

P3gina 203 a 211 no se estudia

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

## 4. Lenguajes de guión general.

### Animaciones.

