

## Mi Página | Cursos | Universidades e instituciones | Conócenos | Soporte

Desarrollo de servicios en la nube con HTML5, Javascript y node.js Inicio Syllabus Foro Blog Módulos Modulo 1. Introducción a JavaScript de servidor y a node.js. Sentencias, Variables, Booleanos, Números, Strings y Funciones Modulo 0. Introducción al curso, al programa y al Sistema Operativo UNIX Tema 3. Cuestionario opcional Modulo 1. Introducción a JavaScript de Prueba realizada servidor y a node.js. Sentencias, Variables, Booleanos, Números, Strings Tu resultado en el test ha sido: 90% y Funciones Has mejorado tu anterior nota de 70. Tema 0: Transparencias del módulo Tema 1. Introducción a Javascript. Tipos Has superado el test. y valores Tus respuestas Tema 1. Cuestionario opcional Tema 2. Programa, sentencia, variable y Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable x comentario después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: x = ++z; Tema 2. Cuestionario opcional 0 Tema 3. Expresiones con variables 0 1 Tema 3. Cuestionario opcional 0 2 Tema 4. Introducción node.js 0 3 Tema 5. Booleano, igualdad y otros operadores lógicos 04 Tema 5. Cuestionario opcional 0 20 Tema 6. Sentencia IF/ELSE "20" Tema 7. Números ErrorDeEjecución Tema 7. Cuestionario obligatorio Tema 8. Strings e internacionalización 7 Correct (I18N) Tema 8. Cuestionario opcional Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable y después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: var y = ++t +1; Tema 9. Funciones Tema 9. Cuestionario obligatorio 0 Tema 10. Funciones como objetos y 0 1 0 2 Tema 10. Cuestionario obligatorio Ejercicio P2P Opcional 0 3 04 Modulo 2. Introducción a JavaScript de 20 servidor y a node.js. Bucles, Clases predefinidas, Objetos, Propiedades y 20" Métodos; Prototipos y Clases; Arrays; JSON; Funciones como Objetos y ErrorDeEjecución Cierres (Closures) O Modulo 3. Modulos node.js; **Expresiones Regulares; Eventos,** Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable x Entorno de Ejecución y Concurrencia después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: x -= 2; en node.js; Ficheros y Flujos . 0 Modulo 4. Introducción a HTTP y a los Servidores Web; Introducción a 0 1 express y al Middleware Static; 0 2 Introducción a REST; Aplicaciones express.js y Composición de 0 3 Middlewares; Formularios GET y POST; 0 4 **Parámetros Ocultos** 0 20 Modulo 5. Gestión de versiones de proyectos con git y GITHUB; Proyecto, 0 "20" Espacio de Trabajo y Versiones ErrorDeEjecución (Commit); Arboles y Ramas de un proyecto; Repositorios Remoto y Correct colaboración a través de GITHUB Modulo 6. Proyecto Quiz I: Patrón Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable x Modelo-Vista-Controlador (MVC); después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: x \*= 2; generación del proyecto con expressgenerator; Primera Página y Primera Pregunta; Despliegue en la nube 0 (Heroku) 0 1 Modulo 7. Proyecto Quiz II: La Base de 0 2 Datos (DB), Tablas, sequelize.js y SQLite; Despliegue en Heroku 0 3 utilizando Postgres; Presentación de 4 Listas de Quizes y Autoload 0 20 Modulo 8. Proyecto Quiz III: Gestión de Listas de Quizes, Creación, Edición y 0 "20" Borrado ErrorDeEjecución Modulo 9. Proyecto Quiz IV: Creación y 0 Moderación de Comentarios a Quizes; Relaciones entre Tablas de la Base de Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable x Datos; Sesiones, Autenticación y después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: x /= 2; Autorización; HTTP Seguro (HTTPS) 0 0 2 0 3 04 20 ErrorDeEjecución 7 Correct Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable y después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: var y = k +1; 0 0 1 0 2 03 04 0 20 0 "20" ErrorDeEjecución Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable y después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: var y = 1 + x--; 0 0 1 0 2 3 04 0 20 0 "20" ErrorDeEjecución Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable y después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: var y = 1 + --x; 0 1 0 2 0 3 04 0 20 0 "20" ErrorDeEjecución

Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable y después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: var y = 1 + x++; 0 0 1 0 2 3 04 0 20 0 "20" ErrorDeEjecución Al ejecutar un programa cuya primera sentencia es var x = 2; Indicar el contenido de la variable x después de ejecutar la siguiente sentencia o si ocurrirá ErrorDeEjecución: x += "0"; 0 0 1 0 2 0 3 04 0 20 "20" ErrorDeEjecución Correct Has realizado 3 de 10 intentos ¿Desea volver a acceder al test? Mejorar nota



Telefónica Educación Digital

2012-2015 Miríada X | Aviso legal | Política de cookies | Política de privacidad

anterior





Siguiente 😜