

Módulo: B1 Programación con Javascript 2020

Objetivo general
Al finalizar el módulo serás capaz de implementar los fundamentos de JS en la creación de una aplicación web.
Temario
<ul style="list-style-type: none"> • Sesión 1: Fundamentos de JS - Aprende sobre los variables, tipos de datos y operaciones en JS. • Sesión 2: Controles de flujo - Utiliza condicionales y bucles para controlar el flujo de un script. • Sesión 3: Funciones - Resuelve retos utilizando funciones. • Sesión 4: Objetos y arreglos - Aprende sobre los arreglos, objetos y tipos de datos. • Sesión 5: Programación orientada a objetos - Crea constructores a partir de los cuales se puedan instanciar múltiples objetos. • Sesión 6: Programación funcional - Crea funciones puras que no muten otras variables ni produzcan efectos secundarios • Sesión 7: Introducción al DOM - Selecciona, modifica y crea nodos en el DOM. • Sesión 8: Manipulación del DOM - Genera scripts que permita la manipulación e interacción con la web.
Checkpoint
<p>Al finalizar este módulo serás capaz de aplicar los requerimientos a tu proyecto personal y cumplir con las actividades que se enlistan a continuación. Estos requerimientos y actividades se cumplirán dependiendo del alcance de tu proyecto; sin embargo, al final del módulo serás capaz de aplicar cualquiera de estos requerimientos y actividades para cualquier proyecto.</p> <p>Durante el Checkpoint, el experto te dará retroalimentación y orientación sobre cada entregables que hagas. Recuerda desarrollar y plantear de manera óptima tu proyecto para hacer que el proceso de retroalimentación y orientación sea más efectivo.</p> <p>Para esta sesión, mapea con la lista lo que estará incluido en tu proyecto y dáselo al experto para que te pueda guiar durante el desarrollo de este. Cualquier duda puedes consultarle al experto.</p> <p>Sesión 1: Fundamentos de JS</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Definir un proyecto a desarrollar. <input type="checkbox"/> Identificar y utilizar variables y tipos de datos, además de las operaciones

básicas de Javascript.

Sesión 2: Controles de flujo

- ☐ Utilizar estructuras que permitan controlar el flujo de ejecución de un programa o aplicación.
- ☐ Realizar los mockups y la planeación de un proyecto.

Sesión 3: Funciones

- ☐ Dividir el trabajo que realiza un programa mediante tareas más pequeñas aisladas del flujo principal.
- ☐ Crear variables y funciones que se pueden integrar a un proyecto.

Sesión 4: Objetos y arreglos

- ☐ Modificar las funciones creadas hasta el momento para que sean compatibles con los cambios realizados.
- ☐ Identificar las variables y tipos de datos necesarios para un proyecto.

Sesión 5: Programación orientada a objetos

- ☐ Crear constructores a partir de los cuales se puedan instanciar múltiples objetos.
- ☐ Integrar function constructors e instanciamiento de objetos en un proyecto.

Sesión 6: Programación funcional

- ☐ Crear constructores a partir de los cuales se puedan instanciar múltiples objetos.
- ☐ Integrar principios de programación funcional en un proyecto.

Sesión 7: Introducción al DOM

- ☐ Crear interactividad entre el usuario y la página web.
- ☐ Integrar funciones que faciliten la creación de elementos del DOM en un proyecto.

Sesión 8: Manipulación del DOM

- ☐ Generar scripts que permitan la manipulación e interacción con la web.
- ☐ Integrar event handlers para agregar interactividad en el proyecto.