Desarrollo Web en Entorno Cliente

Guía de estudio UD 04. Eventos

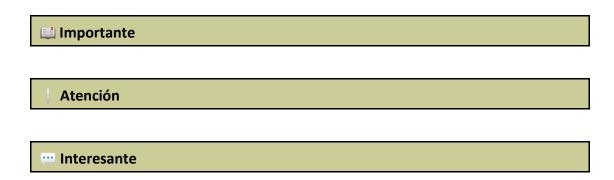
Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras BY NC SA derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:



ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Fechas	3
2. Conocimientos previos requeridos	3
3. Objetivos	3
4. Contenidos	3
5. Actividades	3
6. Autores (en orden alfabético)	3

UD04. Eventos

1. FECHAS

Desde 19/10/2020 al 01/11/2020. Esta unidad se imparte junto con las unidades 5 y 6. La duración del conjunto de unidades es de 2 semanas (14 horas).

2. Conocimientos previos requeridos

- Uso básico de sistemas operativos.
- Conocimientos generales del uso de entornos de desarrollo.
- Conocimientos básicos de HTML.
- ¡¡¡ Conocimientos de programación imprescindibles !!!

3. OBJETIVOS

- Conocer el funcionamiento básico de Javascript.
- Ser capaz de ampliar el conjunto de instrucciones usadas mediante la visualización de ejemplos de código.
- Ser capaz de investigar en manuales o Internet para ampliar la base de instrucciones dada en el tema.

4. Contenidos

- 1. Tipos de eventos
- 2. Manejo de eventos

5. ACTIVIDADES

Es muy importante leer los apuntes y realizar los ejercicios. Los ejercicios de esta unidad no son evaluables, pero son base para la realización de actividades en las próximas unidades didácticas.

6. RECOMENDACIONES

Es recomendable tener a mano la guía de referencia de Javascript. Es necesario acudir a las TC con los conceptos principales estudiados y con los ejercicios propuestos intentados.

7. Autores (en orden alfabético)

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

García Barea, Sergi