

## **UD 03.**

# **OBJETOS PREDEFINIDOS**

### Guía de estudio

**Desarrollo Web en Entorno Cliente  
CFGS DAW**

Sergio García  
[sergio.garcia@ceedcv.es](mailto:sergio.garcia@ceedcv.es)  
2019/2020


Versión:190926.1251

## Licencia


**Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa):** No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras 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:

 Importante

 Atención

 Interesante

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>1.Fecha</b> .....	<b>3</b>
<b>2.Conocimientos previos</b> .....	<b>3</b>
<b>3.Objetivos</b> .....	<b>3</b>
<b>4.Contenidos</b> .....	<b>3</b>
<b>5.Actividades</b> .....	<b>4</b>
<b>6.Recomendaciones</b> .....	<b>4</b>

## UD03. OBJETOS PREDEFINIDOS

### 1. FECHAS

Desde 30/10/2019 to 06/10/2019. La duración de la unidad es de 1 semana (7 horas).

### 2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Uso básico de sistemas operativos.
- Conocimientos generales del uso de entornos de desarrollo.
- Conocimientos básicos de HTML.

### 3. OBJETIVOS

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

### 4. CONTENIDOS

1. Funciones predefinidas.
2. Objeto predefinido String.
3. Objeto predefinido Date.
4. Objeto predefinido Math.
5. Objeto predefinido Array.
6. Objeto predefinido Window.

### 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.

Si se incluirán ejercicios optativos, que permitirán subir nota para el examen.

## 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.