

KoutLab

PROGRAMACIÓN WEB

INTERMEDIO



By Aerobot

Para una mayor visualización se recomienda crear un perfil de alumno para el docente.

Objetivo general:

El alumno continuara creando conocimientos de la programación web incorporándose desde un escenario elemental. Dando a conocer conceptos estructuras, variables y lenguajes de desarrollo de una aplicación Web de forma que el estudiante pueda ir involucrándose en procesos de desarrollo web.

Ruta de aprendizaje

El alumno contará con una ruta de aprendizaje con cápsulas cada una de ellas con diferentes temas y actividades.



- **Bienvenida:** Video de bienvenida al curso.
- **Introduccion:** Presentacion de inicio a cada tema principal.
- **Cápsula teórica:** Se dara una introduccion del tema,
- **Cápsula práctica:** contara con una practica a realizar, así como un video de apoyo.
- **Cápsula juego:** verá un juego relacionado al tema.
- **Cápsula evaluativa:** Una vez acumulados varios temas aprendidos se evaluara al alumno para poder avanzar a otra seccion.

Temario

HTML

- Enlaces web
- Entradas y IDs

JavaScript

- Lo primero
- Operaciones
- Funciones
- Botones y funciones juntos
- Acceder a la información de HTML

RESPUESTAS CÁPSULAS TEÓRICAS

El alumno contará con cápsulas teóricas para poder finalizarlas y continuar con la ruta debe responder preguntas de control.

Cápsula 1

Pregunta:
¿Qué es el URL?

Respuesta:
Es la dirección de la pagina a la que queremos entrar.

Cápsula 2

Pregunta:
Las entradas ¿Qué son?

Respuesta:
son cajitas donde la persona que visita tu página puede escribir.

Cápsula 3

Pregunta:
Para iniciar una variable ¿Como lo escribimos?

Respuesta:
let nombre;

Cápsula 4

Pregunta:
En JavaScript ¿Cuál es el signo de una multiplicación?

Respuesta:
Con un asterisco " * "

Cápsula 5

Pregunta:
JavaScript ¿Para qué sirve?

Respuesta:
Para que haga cosas solito sin ayuda de otra herramienta.

Cápsula 6

Pregunta:
Los nombres de las funciones ¿De quien tiene las mismas reglas?

Respuesta:
nombres de las variables

RESPUESTAS CÁPSULAS EVALUATIVAS

El alumno contará con cápsulas evaluativas para poder finalizarlas y continuar con la ruta debe responder preguntas de control.

Cápsula 1

Pregunta:

¿Son una herramienta que utilizamos para compartir las paginas?

Respuesta:

Enlaces web

Pregunta:

¿Para qué sirve una URL?

Respuesta:

Es la dirección de una pagina

Pregunta:

¿Comó podemos encontrar las URL?

Respuesta:

En palabras azules, en botones e imagenes

Pregunta:

¿Cuál es el nombre completo de los enlaces?

Respuesta:

Hyperlink

Pregunta:

¿Cuántos tipos de entradas existen?

Respuesta:

22 tipos.

Pregunta:

JavaScript ¿Para qué sirve?

Respuesta:

Para decirle que va a utilizar información que nos envían

Cápsula 2

Pregunta:

En las variables ¿Qué se puede guardar?

Respuesta:

Desde números hasta oraciones enteras

Pregunta:

¿Se puede guardar información y luego utilizarla en JavaScript?

Respuesta:

Verdadero

Pregunta:

¿En dónde puedo guardar mi información en JavaScript?

Respuesta:

Variables

Pregunta:

¿Cuál es la forma correcta de usar let?

Respuesta:

let ;

Pregunta:

¿Quien utiliza JavaScript?

Respuesta:

NASA, SpaceX, Facebook y Google

Cápsula 3

Pregunta:

¿Por qué se utilizan símbolos y no letras en las operaciones?

Respuesta:

Para no confundirse con las letras del abecedario

Pregunta:

¿Primero que debemos de escribir para que un función haga lo que queremos?

Respuesta:

```
{ }
```

Pregunta:

Línea de código (JavaScript) si queremos hacer algo muchas veces

Respuesta:

```
function nombre(){ }
```

Pregunta:

¿Para llamar una función que debemos de escribir en JavaScript?

Respuesta:

```
hola()
```

Pregunta:

¿Podemos utilizar botones html para mandar a llamar un función de JavaScript?

Respuesta:

Verdadero