

Apuntes de Desarrollo Web

Equipo del Curso Web 2021

21 de abril de 2021

Índice general

1. Módulo 1. Desarrollo de páginas web dinámicas con HTML5 y PHP	4
2. Módulo 2. Análisis y diseño de bases de datos relacionales	5
3. Módulo 3. Desarrollo de páginas web interactivas con JavaScript	6
3.1. ¿Qué es JavaScript?	7
3.1.1. Breve historia	7
3.1.2. Características del lenguaje	7
3.2. Incorporar JavaScript en una página web	7
3.2.1. Etiqueta <code><script></code>	7
3.2.2. Atributo <code>src</code> y archivos <code>.js</code>	7
3.3. Variables y constantes	7
3.3.1. Declaración de variables	7
3.3.2. Reglas para el nombramiento de identificadores	7
3.3.3. Tipado debil o dinámico	7
3.3.4. Tipo de datos	7
3.4. Operadores	8
3.5. Estructuras de control	8
3.6. Funciones predefinidas	8
3.6.1. <code>Typeof</code>	8
3.6.2. <code>IsNan</code>	8
3.7. Programación Orientada a Objetos (POO)	8
3.7.1. Conceptos básicos	8
3.7.2. Tipos de objeto predefinidos	8
3.7.3. Herencia	9
3.8. Funciones declaradas por el programador	9

3.8.1.	Declaración	10
3.8.2.	Parámetros por defecto	10
3.8.3.	Llamada a funciones	10
3.8.4.	Referencias de funciones	10
3.8.5.	Funciones anónimas	10
3.9.	Cookies	10
3.9.1.	Creación de cookies	10
3.10.	DOM o <i>Document Object Model</i>	10
3.10.1.	Selección de elementos	10
3.10.2.	Por id	10
3.10.3.	Por clase	10
3.10.4.	Por etiqueta	10
3.10.5.	Por query	10
3.10.6.	Crear elementos	10
3.10.7.	Añadir elementos	10
3.11.	Eventos	10
3.11.1.	Conceptos básicos	12
3.11.2.	Tipos de evento en JS	12
3.11.3.	Añadir eventos	12
3.11.4.	Modificar eventos	12
3.12.	JQuery	12
3.12.1.	Concepto	12
3.12.2.	Instalación	12
3.12.3.	Aplicaciones	12
3.13.	AJAX	12
3.13.1.	Concepto	12
3.13.2.	Manejo con JQuery para enciar información	12
3.14.	JSON	12
3.14.1.	Concepto	12
3.14.2.	Enviar información	12
3.15.	Canvas	12
3.15.1.	Etiqueta <canvas>	12
3.15.2.	Etiqueta <canvas>, obtener contexto 2D	12
3.15.3.	Figuras	12
3.16.	Imágenes y sonidos	12
3.17.	Animaciones	12
3.18.	Interactividad	12

4. Módulo 4. Diseño de páginas web adaptables y accesibles	13
5. Módulo 5. Integración de proyecto web e introducción a la seguridad web	14
A. Apéndices	15

Capítulo 1

Módulo 1. Desarrollo de páginas web dinámicas con HTML5 y PHP

Capítulo 2

Módulo 2. Análisis y diseño de bases de datos relacionales

Capítulo 3

Módulo 3. Desarrollo de páginas web interactivas con JavaScript

3.1. ¿Qué es JavaScript?

3.1.1. Breve historia

3.1.2. Características del lenguaje

3.2. Incorporar JavaScript en una página web

3.2.1. Etiqueta `<script>`

3.2.2. Atributo *src* y archivos .js

3.3. Variables y constantes

3.3.1. Declaración de variables

3.3.2. Reglas para el nombramiento de identificadores

3.3.3. Tipado debil o dinámico

3.3.4. Tipo de datos

tabla

3.4. Operadores

3.5. Estructuras de control

3.6. Funciones predefinidas

3.6.1. Typeof

3.6.2. IsNan

3.7. Programación Orientada a Objetos (POO)

3.7.1. Conceptos básicos

Definición del Paradigma POO

Definición de objeto

Creación de objetos

3.7.2. Tipos de objeto predefinidos

Array

Propiedades

Métodos

Math

Propiedades

Métodos

String

Propiedades propiedades

Métodos

3.7.3. Herencia

herencia

3.8. Funciones declaradas por el programador

buenas

- 3.8.1. Declaración
- 3.8.2. Parámetros por defecto
- 3.8.3. Llamada a funciones
- 3.8.4. Referencias de funciones
- 3.8.5. Funciones anónimas
- 3.9. Cookies
 - 3.9.1. Creación de cookies
- 3.10. DOM o *Document Object Model*
 - 3.10.1. Selección de elementos
 - 3.10.2. Por id
 - 3.10.3. Por clase
 - 3.10.4. Por etiqueta
 - 3.10.5. Por query
 - 3.10.6. Crear elementos
 - 3.10.7. Añadir elementos
- 3.11. Eventos

buenas

3.11.1. Conceptos básicos

Definición del paradigma de Programación Orientada a Eventos

Definición de evento

3.11.2. Tipos de evento en JS

3.11.3. Añadir eventos

3.11.4. Modificar eventos

3.12. JQuery

3.12.1. Concepto

3.12.2. Instalación

3.12.3. Aplicaciones

Simplificación del manejo del DOM

Peticiones

3.13. AJAX

3.13.1. Concepto

3.13.2. Manejo con JQuery para enciar información

3.14. JSON

3.14.1. Concepto

3.14.2. Enviar información

3.15. Canvas

buenas

3.15.1. Etiqueta <canvas>

3.15.2. Etiqueta <canvas>, obtener contexto 2D

3.15.3. Figuras

Relleno

Bordes

3.16. Imágenes y sonidos

3.17. Animaciones

3.18. Interactividad

Capítulo 4

Módulo 4. Diseño de páginas web adaptables y accesibles

Capítulo 5

Módulo 5. Integración de proyecto web e introducción a la seguridad web

Apéndice A

Apéndices