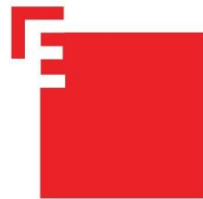


2º Curso

Desarrollo de Aplicaciones Web

Daniel López Lozano



escuela**arte**granada

Desarrollo Web en Entorno Cliente

**Planificación
y
contenidos del módulo**

Índice

- **Objetivos generales**
- **Metodología**
- **Contenidos**
- **Evaluación**
- **Preguntas**

Objetivos generales



Objetivos generales

- Introducir la arquitectura **cliente – servidor**.
- Caracterizar los **lenguajes de programación relacionados** en la parte del cliente.
- Aplicar los fundamentos de programación en el lenguaje **JavaScript**.
- Ver todo lo que **ofrece JavaScript para el entorno cliente**.

Objetivos generales

- Desarrollar **aplicaciones web interactivas** integrando mecanismos de eventos.
- Desarrollar **aplicaciones web dinámicas** aplicando mecanismos de comunicación **asíncrona** entre cliente y servidor.
- Ver distintas **librerías y/o frameworks del lenguaje JavaScript** que nos ayuden a programar nuestra aplicación web.

Metodología



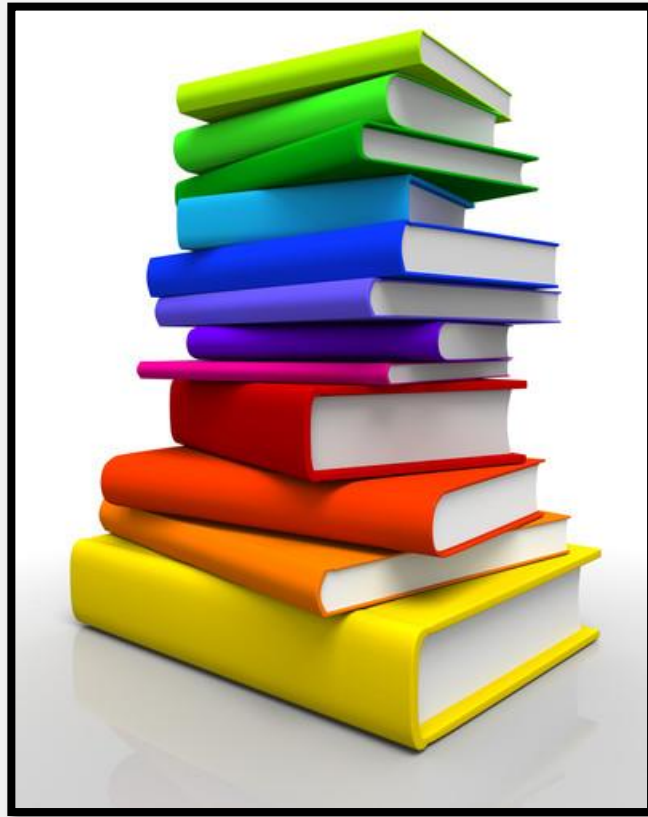
Metodología

- Introducción de los **conceptos y contenidos** de cada tema.
- Resolución de problemas relacionados con el entorno cliente.
- Realización de **aplicaciones web dinámicas** de distintas temáticas.
- Metodología **activa**.

Metodología

- Contacto por email.
daniel.lopez@escuelaartegranada.com
- Plataforma **oficial de la escuela** para apuntes, exámenes, tutorías, etc.
- Servidor de archivos **Júpiter**.
- Entregas a **través de la plataforma exclusivamente**.

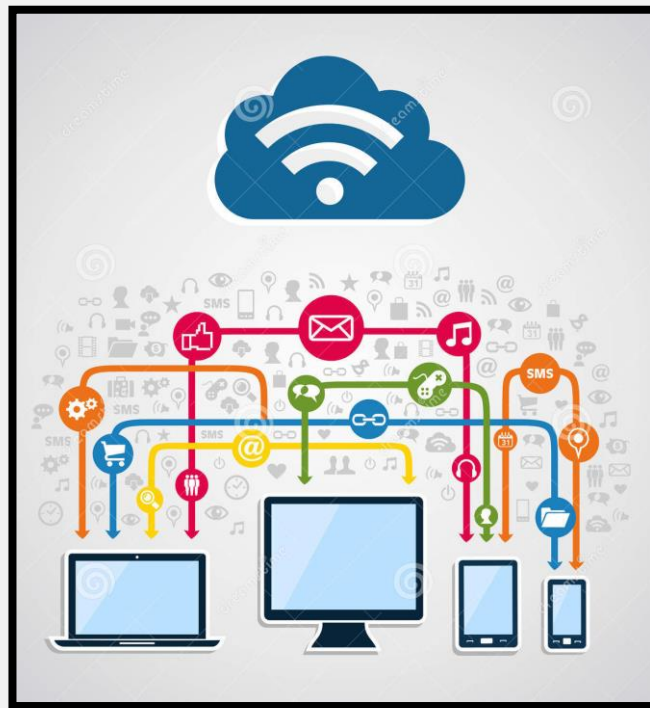
Contenidos



Contenidos

TEMA 1

Introducción al desarrollo en entorno cliente



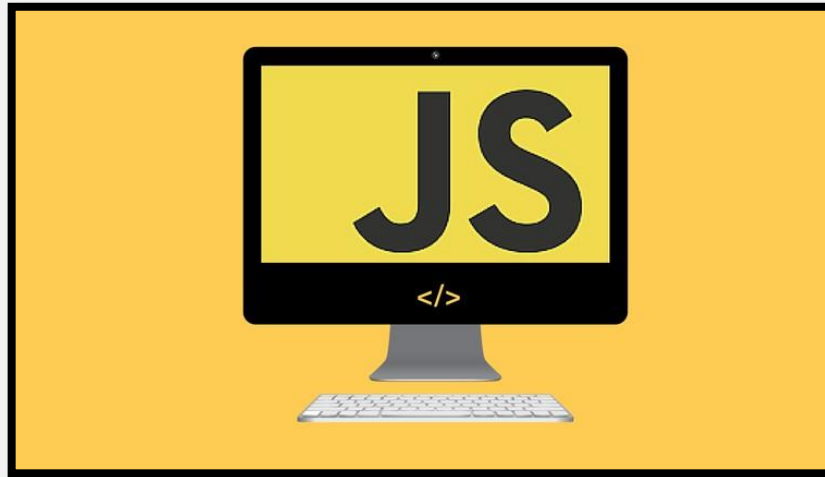
Contenidos

- Definición de **Front-End** y **Back-End**.
- **Introducción a JavaScript:**
 - ❑ Integrar JavaScript en HTML.
 - ❑ Sintaxis básica.
 - ❑ Variables y Operadores.
 - ❑ Entrada y Salida.
 - ❑ Uso de la **POO**.

Contenidos

TEMA 2

Fundamentos de programación en JavaScript



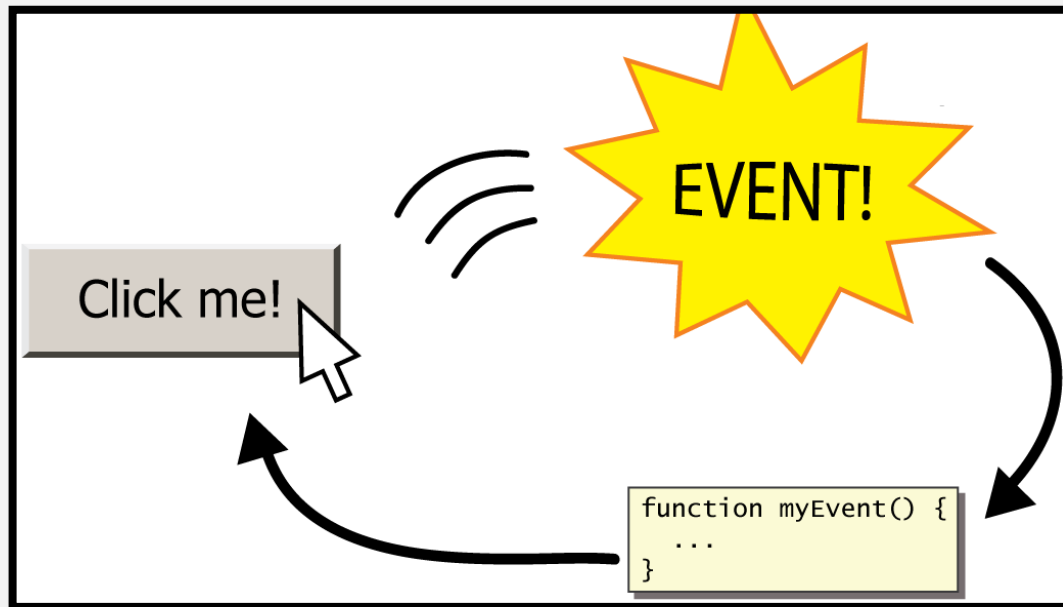
Contenidos

- **Estructuras Condicionales.**
 - ☐ if – else
 - ☐ switch
- **Estructuras Repetitivas.**
 - ☐ while y do while
 - ☐ for
- **Funciones.**
- **Estructuras de datos complejas.**

Contenidos

TEMA 3

Interacción con el usuario. Gestión de eventos



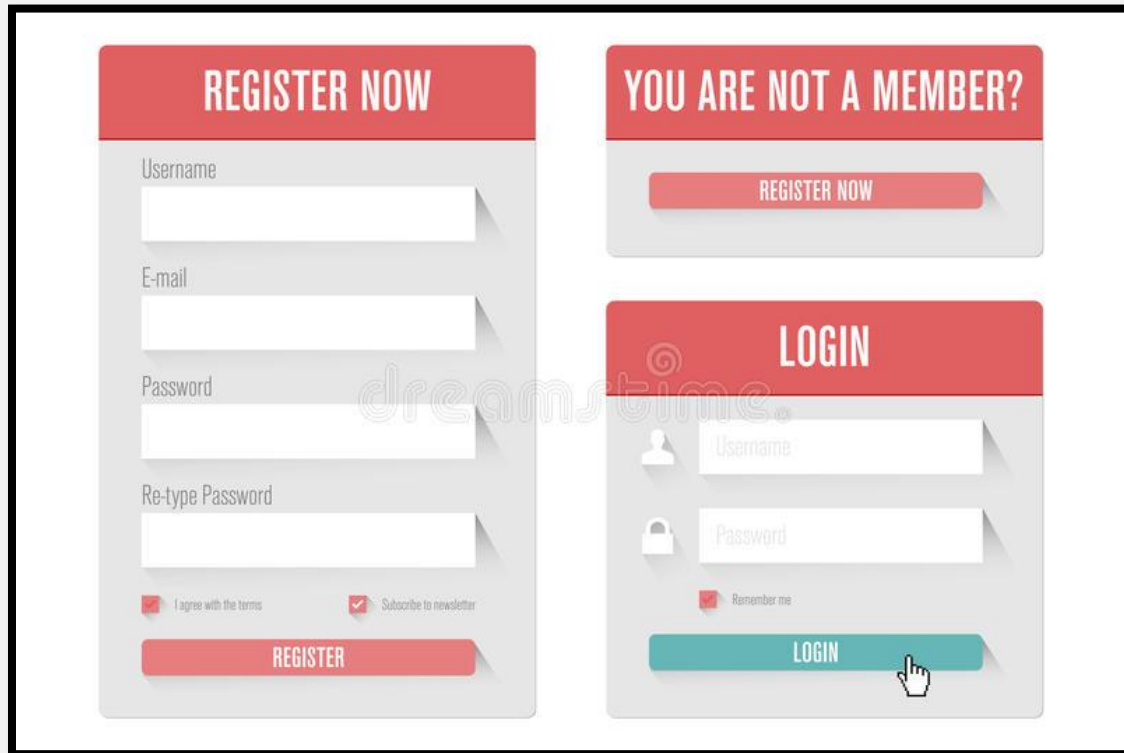
Contenidos

- Definición de evento en **JavaScript**.
- Introducción a **jQuery**.
 - ❑ Qué es **jQuery**.
 - ❑ **DOM** básico.
 - ❑ Gestión de **eventos**.

Contenidos

TEMA 4

Validación de formularios



The illustration shows two side-by-side form panels. The left panel is titled 'REGISTER NOW' and contains fields for Username, E-mail, Password, and Re-type Password. It also includes checkboxes for 'I agree with the terms' and 'Subscribe to newsletter', and a 'REGISTER' button. The right panel is titled 'YOU ARE NOT A MEMBER?' and features a 'REGISTER NOW' button. Below this is a 'LOGIN' section with fields for Username and Password, a 'Remember me' checkbox, and a 'LOGIN' button with a hand cursor icon. A 'dreamstime.' watermark is visible across the center of the forms.

REGISTER NOW

Username

E-mail

Password

Re-type Password

☒ I agree with the terms ☒ Subscribe to newsletter

REGISTER

YOU ARE NOT A MEMBER?

REGISTER NOW

LOGIN

Username

Password

☒ Remember me

LOGIN

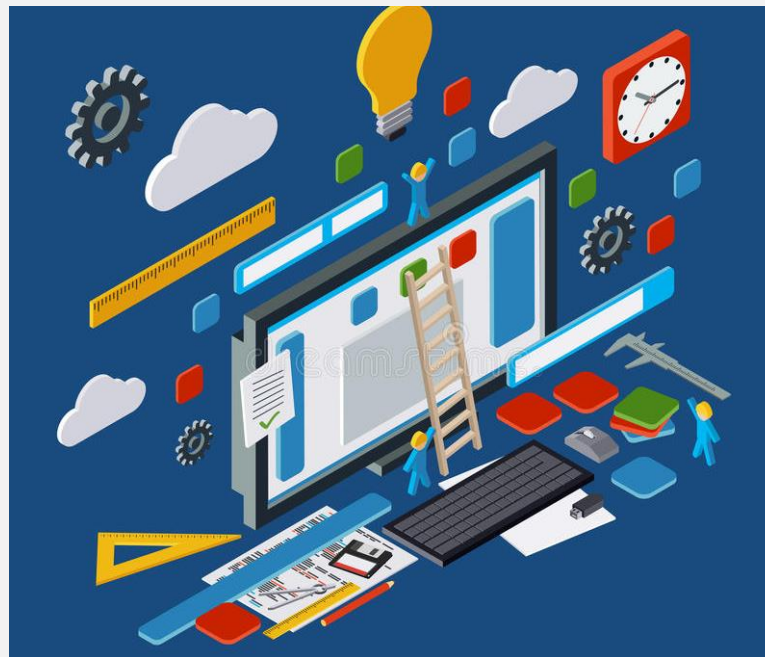
Contenidos

- **Validación básica** de formularios.
- Validación avanzada: **JQueryValidator**.

Contenidos

TEMA 5

Interfaces de usuario y web dinámica



Contenidos

- Características básicas del **interfaz web**.
- **Gestión avanzada** de eventos.
- **Manejo avanzado** del DOM.
- Más funciones y plugins de **JQuery**.

Contenidos

TEMA 6

Mecanismo de comunicación asíncrona



Contenidos

- Modelos **síncrono y asíncrono**.
- Programación de **aplicaciones** con comunicación asíncrona.
- Formato de datos para peticiones asíncronas: **JSON**.
- Uso de **API JSON** de servicios web.

Contenidos

TEMA 7

Bases de datos desde el Front-End



firebase

Contenidos

- Alternativas en el **acceso a datos**.
- Transformación **MySQL a JSON**.
- Introducción a **Firestore** como gestor de bases de datos **no relacionales**.
 - ❑ **Autenticación**.
 - ❑ Almacenamiento de ficheros.
 - ❑ **Acceso a datos** en tiempo real.

Evaluación



Evaluación

- La evaluación se divide en 2 partes:
 - ❑ **Exámenes de conocimientos.**
 - ❑ **Actividades practicas.**
- Los exámenes pueden **ser escritos o en ordenador** y pretenden evaluar el conocimiento de forma individual.
- El contenido de los **exámenes consistirá la resolución de aspectos** del entorno cliente con JavaScript.

Evaluación

- Las actividades prácticas constarán de:
 - ☐ Entregas de relaciones de **ejercicios**.
 - ☐ Entrega de aplicaciones web **(la parte del cliente)**.
 - ☐ Participación y comportamiento de **clase**.
- Cada una de ellas tendrá una **ponderación** dentro de la **nota de practicas**.

Evaluación

- El peso de los **exámenes** será de un **80%**, mientras que la nota de **prácticas** supondrá un **20%**.
- Para aprobar será requisito indispensable superar los exámenes de conocimientos. **(Al menos 5 de media)**
- La mayoría de las actividades **ayudan a preparar los exámenes.**

¿Preguntas?

