

Computer Science

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

¿Qué veremos en esta kata?

- Lógica de programación y Algoritmia.
- Análisis de problemas y diseño de soluciones.
- ECMA Script (ESn).
- Prototype y POO.
- DOM y eventos.
- Consumo de APIs.



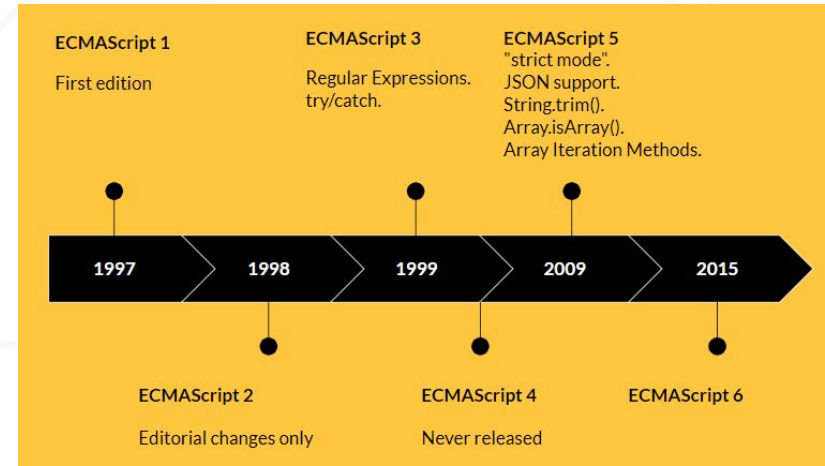
Semana 1

Lógica de programación y Algoritmia

- Introducción a la lógica.
- Análisis de problemas y diseño de soluciones.
- Algoritmos.
- Lenguaje natural.
- Diagramas de flujo.
- Pseudocódigo.
- Pruebas de escritorio.

ECMAScript

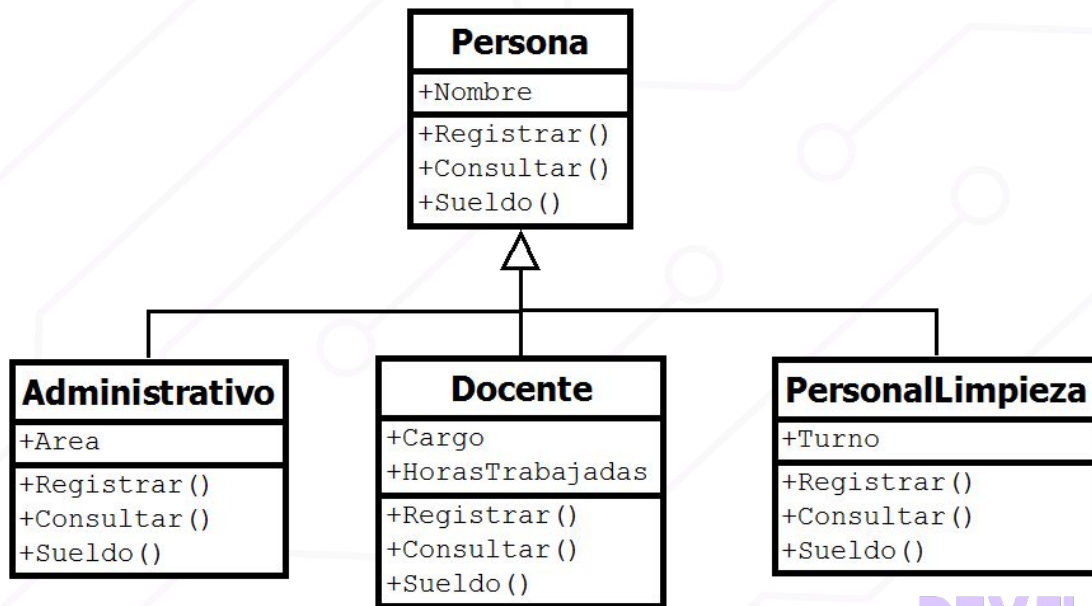
- ¿Qué es ECMA?
- Features más utilizadas en la industria.



Semana 2

3. Prototype y POO

- Introducción al diseño de clases.
- ¿Qué es un prototipo?
- Herencia prototipal.
- POO y sugar syntaxis.



Semana 3

Casos prácticos del uso de:

- Lógica de programación.
- ES6.
- DOM y eventos.
- Consumir APIs (nuevo).
- Clean code.

Proyecto Final

Crear una aplicación web con HTML, CSS y JS de búsqueda de alguna entidad consumidos a partir de un JSON o una API, desplegar en Github Pages.

- Pokedex.
- Catálogo de productos.
- Formulario de registro.
- Agenda de citas.



Objetivos del módulo

DEV.F.
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Objetivos

1. Desarrollar lógica para analizar, entender y resolver problemas del mundo real mediante programación.
2. Entender los fundamentos de ECMA.
3. Diferenciar los conceptos de herencia prototipal y POO.
4. Aplicar herencia prototipal y POO a la solución de problemas.
5. Entender cómo utilizar correctamente las tecnologías de front end en el desarrollo web.

