

DEV.F

Computer Science



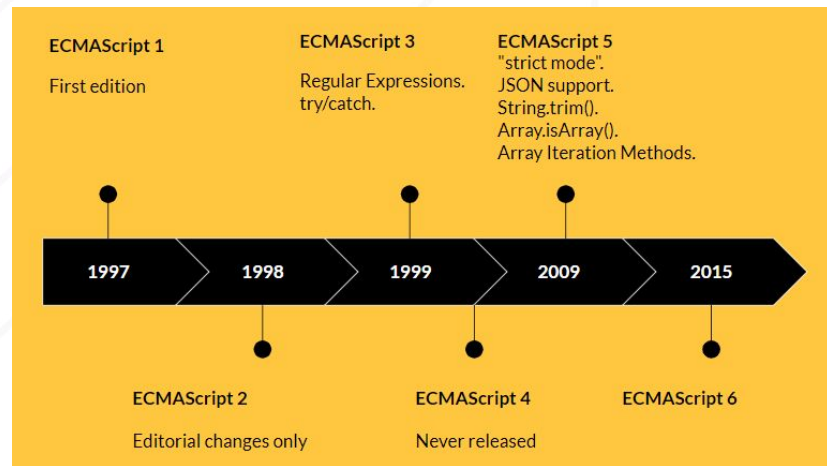
¿Qué veremos en esta kata?



- Lógica de programación y Algoritmia.
- Análisis de problemas y diseño de soluciones.
- ECMAScript (ES6 - ES13).
- Prototype y POO.
- DOM y eventos.
- Consumo de APIs.

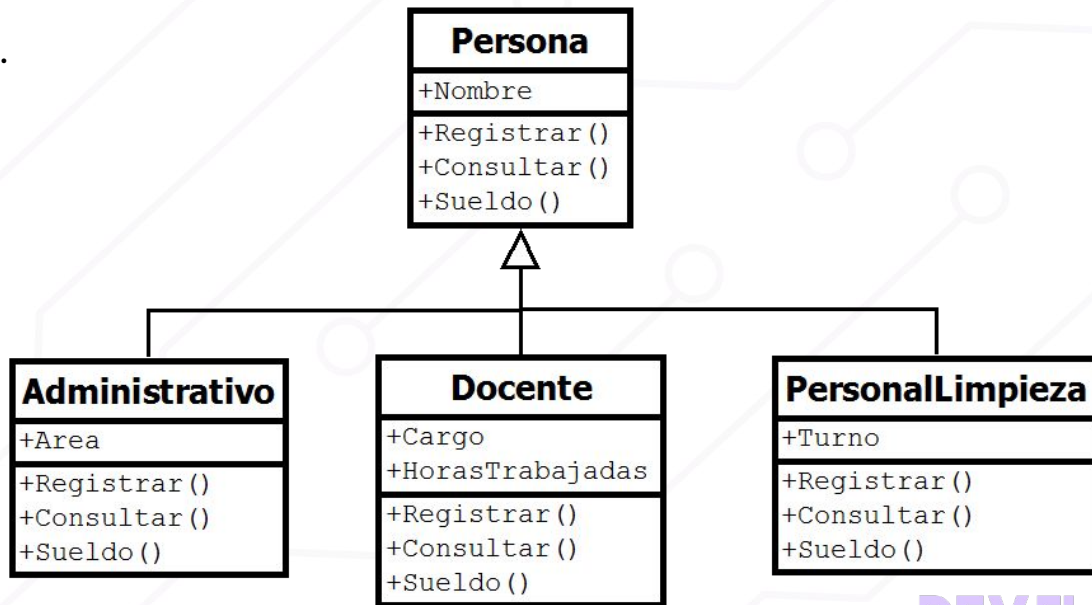
Semana 1

- 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

- 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
 - Acceso, manipulación y eventos.
- Bonus.
 - Formularios.
 - APIs.
 - Estructuras de datos.
 - Clean code.

LA TEORIA ESTA BIEN



Proyecto Final

Crear una aplicación web con HTML, CSS y JS que sea un catálogo de información con un buscador de texto. La info va a cambiar según los filtros que introduzca el usuario.

Los datos deben consumirse desde un API o json y debe desplegarse a github pages.

Ejemplos

- CRUD de alumnos / productos / lenguajes / etc.
- Agenda de citas médicas.
- Pokédex.

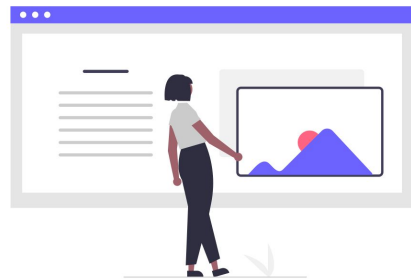
Objetivos del módulo

DEV.F.
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Objetivos del módulo

Obtener conocimientos intermedios en JS para aplicarlos en la industria



1. Asociar JS y su sintaxis a la solución de problemas.
2. Ampliar su criterio y práctica para la resolución de problemas.
3. Entender ECMAScript y conocer lo que realmente se aplica en la industria del software.
4. Diferenciar los conceptos de herencia prototipal y POO para poderlos aplicar en la solución de problemas.
5. Entender cómo utilizar correctamente las tecnologías de front end en el desarrollo web.
6. Generar curiosidad en la práctica de la lógica de programación.