



Orientaciones

Datos generales de la Unidad de Trabajo

Nombre completo del MP	Desarrollo Web en Entorno Cliente	Siglas MP	DWEC
Nº (Número,) y título de la UT	UT06.- Modelo de objetos de documento en JavaScript (DOM)		
Índice o tabla de contenidos	<p>1.- Bases del Modelo de Objetos del Documento (DOM).</p> <p>1.1.- Objetos del DOM HTML, propiedades y métodos.</p> <p>1.2.- El árbol del DOM y tipos de nodos.</p> <p>1.3.- Acceso a los nodos.</p> <p>1.4.- Acceso a los nodos de tipo atributo.</p> <p>1.5.- Acceso a los nodos de tipo texto.</p> <p>1.6.- Creación y borrado de nodos.</p> <p>1.7.- Propiedades y métodos de los objetos nodo (DOM nivel 2 W3C).</p> <p>2.- Gestión de eventos.</p> <p>2.1.- Modelos de eventos.</p> <p>2.2.- Tipos de eventos.</p> <p>2.3.- El objeto Event.</p> <p>2.4.- Propiedades y métodos del objeto Event.</p> <p>2.5.- Eventos del teclado en JavaScript.</p> <p>2.6.- Eventos del ratón en JavaScript.</p> <p>3.- Aplicaciones Cross-Browser (multi-cliente).</p> <p>3.1.- Métodos para programar aplicaciones cross-browser.</p>		
Objetivos	<p>Con el estudio de esta unidad pretendemos que seas capaz de...</p> <ul style="list-style-type: none">• Conocer el Modelo de Objetos del Documento, los objetos, propiedades y métodos del estándar• Acceder a los nodos del modelo, modificar el árbol DOM y las propiedades de sus nodos• Conocer cómo gestionar los eventos dentro del DOM en particular los eventos de teclado y ratón• Aprender técnicas básicas de programación de aplicaciones cross-browser por si se necesitaran en navegadores que no se adapten al estándar o se desvíen de él		
Temporalización (estimación)	Tiempo necesario para estudiar los contenidos (h.(Horas.))		
	Tiempo necesario para completar la tarea (h.(Horas.))		
	Tiempo necesario para completar el examen (h.(Horas.))		
	Nº (Número,) de días que se recomienda dedicar a esta unidad		
	La temporalización anterior no deja de ser una estimación media, ya que el tiempo a invertir va a depender mucho de las circunstancias personales de cada cual.		

Consejos y recomendaciones	<p>Esta unidad es uno de los pilares principales de JavaScript. Es muy importante que el apartado 1 lo entiendas perfectamente, ya que es la base del modelo de objetos del documento. El cómo crear nuevos elementos en tu documento, acceder a cualquier parte del mismo, su contenido, atributos, cómo eliminar partes, etc., es fundamental para que tu aplicación de JavaScript pueda realizar cualquier cosa que te propongas.</p> <p>Es importante destacar también el apartado 2, con la gestión de eventos, en especial los del teclado y ratón y por último el apartado 3, que te permitirá realizar aplicaciones de JavaScript compatibles con cualquier navegador web.</p> <p>Intenta siempre ampliar los contenidos con los enlaces facilitados, viendo los códigos de ejemplo y probando en los simuladores de las páginas su funcionamiento. Aunque muchos enlaces están en inglés, su lectura es fácilmente comprensible y no tendrás problema para entender los ejemplos.</p> <p>Haz una lectura comprensiva de los contenidos, asimilando los conceptos y no intentes memorizar sentencias de código. Para aprender cualquier lenguaje de programación tienes que teclear el código por tu cuenta y ésta es la única forma de aprender a programar. No copies y pegues código por que de esta forma no aprenderás nada. Los manuales de referencia están para consultar la sintaxis y los parámetros necesarios, por lo que no intentes memorizar los métodos o propiedades. Los que más uses los memorizarás automáticamente sin darte cuenta.</p> <p>Ante cualquier duda utiliza los medios disponibles para ponerte en contacto con nosotros. Estamos aquí para ayudarte.</p>
----------------------------	--

Última modificación: miércoles, 22 de mayo de 2019, 12:49

[◀ Foro para DWEC06](#)

Ir a...



[Solución a la tarea para DWEC06 ▶](#)