



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Técnico Superior de Programación de Páginas Web con PHP y Javascript (Cliente+Servidor)

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Técnico Superior de Programación de Páginas Web con PHP y Javascript (Cliente+Servidor)

Duración: 300 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: Online

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza para realizar acciones dentro del ámbito de una página Web. Se trata de una programación del lado cliente, ya que su carga de procesamiento es soportada por el navegador, y puesto que es compatible con la mayoría de ellos, se ha convertido en el lenguaje de programación del lado del cliente más utilizado. Con JavaScript se pueden realizar tareas como la validación de los datos enviados por el usuario en un formulario, crear páginas Web dinámicas, en las que el usuario acceda a información personalizada, convirtiéndolas en páginas interactivas. Con este curso aprenderás a mejorar las páginas Web de modo sencillo, sin ser necesaria una experiencia previa en programación del lado del servidor independiente de conexiones en red, y otras tareas. Es un lenguaje rápido y fácil de utilizar, con un código compacto que se escribe dentro del código HTML. Además, se estudia la programación que deben acceder muchos usuarios durante el curso se estudia la programación de bases de datos MySQL para aplicaciones de comercio electrónico respaldadas por un servidor.



A quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

Objetivos

- Conocer los aspectos generales de la programación en Java, la estructura de sus programas y la sintaxis de programación.
- Desarrollar programas manejando la potencia de la programación orientada a objetos, trabajando con la estructura de una clase, sus métodos y atributos, control de accesos, paquetes, etc., para poder dar sentido a la programación orientada a objetos.
- Controlar errores inesperados a la hora de realizar un programa y saber encauzar estos errores para que la aplicación no tenga una finalización inesperada.
- Hacer desarrollos utilizando colecciones Java, que nos facilitan el tratamiento, almacenamiento, recuperación, etc., de los objetos creados, y nos facilitan la programación.
- Adquirir una base teórica y práctica en el campo de la Informática para poder comprender los conceptos prácticos.
- Aprender la forma de optimizar las bases de datos y protegerlas contra posibles agresiones.
- Conocer las características especiales que presentan las aplicaciones en PHP, su nuevo enfoque orientado a objetos, la seguridad en la aplicación y el acceso a bases de datos.

Para que te prepara

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de programar sus propias aplicaciones en JavaScript (siendo capaz de entender otros códigos JavaScript de otras aplicaciones para dotar a sus páginas web de mayor funcionalidad).

Así mismo el alumno podrá desarrollar complejas aplicaciones PHP de comercio electrónico (basadas en bases de datos, mediante autenticación, guardando los datos en ficheros y siendo capaz de integrarla en una página web actual).

Salidas laborales

Informática. Programación. Internet. Diseño Web

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma de E-Learning'
- Paquete SCORM



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

Campus virtual online

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

MODULO I. JAVASCRIPT

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEBS

Introducción

Programación del lado del cliente

Programación del lado del Servidor

¿Qué utilizaremos?

¿Qué necesita saber?

Nuestro primer ejemplo

TEMA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

La etiqueta SCRIPT

Contenido Alternativo

Variables

Tipos de Datos

Operadores

Cuadros de diálogo

TEMA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

Estructuras de decisión

Estructuras lógicas

Estructuras de repetición

Definir funciones

Llamadas a funciones

Ámbito de las variables

TEMA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

Introducción

La jerarquía de objetos

Propiedades y Eventos

Métodos

TEMA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

¿Qué es un URL?

El Objeto Location

Redirigir a otra página

El Objeto History

TEMA 6. EL OBJETO DOCUMENT

Introducción

La propiedad Title

Los colores de la página

El método write

El conjunto images

TEMA 7. EL OBJETO FORM

Formularios HTML

El conjunto forms

La propiedad elements

Validar la información

¿Cuándo realizar la validación?

Tipos de Validación

TEMA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

El conjunto frames

El objeto navigator

+ Información Gratis

El objeto screen

MODULO II. PHP

TEMA 9. INSTALACIÓN

Introducción

Obtener el paquete XAMPP

Instalar el paquete XAMPP

Apache y MySQL como servicios

La directiva register_globals

Resumen de la instalación

TEMA 10. CREAR UN SITIO WEB

¿Cómo funcionan las paginas PHP?

Crear un alias en apache

La página principal

TEMA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

Las etiquetas PHP

Variables

Tipos de datos

Constantes

TEMA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

Arrays

Estructuras de repetición

Estructuras de decisión

Combinar estructuras

Arrays Asociativos

El bucle foreach

Arrays Multidimensionales

TEMA 13. FUNCIONES

Introducción

Crear Funciones

Llamar a una función

Paso de parámetros

Parámetros por defecto

TEMA 14. INCLUIR ARCHIVOS

Ámbito de las variables

Variables estáticas

Uso de include y require

Incluir solo una vez

Seguridad de los archivos incluidos

TEMA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Introducción

Clases

Propiedades

Métodos

Visibilidad

Crear Objetos

Destructores

TEMA 16. HERENCIA

Presentación

Crear subclases

Crear objetos de las subclases

Sobrescribir métodos

+ Información Gratis

El acceso protected

TEMA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

Introducción

El array \$_GET

El array \$_POST

Recogerlos en una página distinta

Recogerlos en la misma página

Entradas requeridas

TEMA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

Expresiones regulares

Limpiando la información

Comprobando el formulario de origen

TEMA 19. COOKIES Y SESIONES

Introducción

Crear cookies

Caducidad de la cookies

Dependencia del navegador

Características de los cookies

¿Qué es una sesión?

El array \$_SESSION

La función od_start() y od_clean()

Finalizar la sesión

El identificador de la sesiones

¿Dónde se almacena la información?

TEMA 20. ACCESO A ARCHIVOS

Introducción

Crear el archivo

Escribir en el archivo

Leer de un archivo

TEMA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

Errores Introducción

Nivel de registro de errores

Mensajes de error personalizados

Guardar los errores en un registro

Excepciones Introducción

Manejar excepciones

Jerarquía de excepciones

¿Dónde manejar las excepciones?

Manejador por defecto

TEMA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

MySQL

Contraseña para el root

Extensión mysqli

PHPMyAdmin

Administración de usuarios

TEMA 23. BASE DE DATOS Y SQL

Tipos de tablas en MySQL

Crear tablas

Relaciones a muchos

Relaciones muchos a muchos

SQL Introducción

La sentencia SELECT
Selecciones complejas
Funciones agregadas
La sentencia INSERT
La sentencia UPDATE
La sentencia DELETE
Acceder a la base de datos
Establecer la conexión
Mostrar los datos en una tabla
Cerrar la conexión

TEMA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

Ordenar el resultado
Dividir el resultado en páginas
Consultas preparadas

TEMA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

La página de login
La página de registro
Asegurar la confidencialidad

TEMA 26. EL PROCESO DE COMPRA

Introducción
Modificar listaproductosphp
La página comprarphp
Identificar al cliente
La página carritocompraphp
Confirmar el pedido
La página de desconexión
Migrar el carrito de la compra

TEMA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

Introducción
¿Qué vamos a hacer?
Construir la estructura HTML
Dándole forma
Adaptando la funcionalidad