



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO**

# Guía del Curso

## UF1305 Programación con Lenguajes de Guión en Páginas Web

---

Modalidad de realización del curso: [A distancia y Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

---

### OBJETIVOS

Este curso se ajusta a lo expuesto en el itinerario de aprendizaje perteneciente a la Unidad Formativa UF1305 Programación con Lenguajes de Guión en Páginas Web incluida en el Módulo Formativo MF0951\_2 Integración de Componentes Software en Páginas Web regulada en el Real Decreto 1531/2011, de 31 de Octubre modificado por el RD 628/2013, de 2 de Agosto que permita al alumnado adquirir las competencias profesionales necesarias para identificar las estructuras de programación y los tipos de datos que se utilizan en la elaboración de scripts, de acuerdo a unas especificaciones recibidas, distinguir las propiedades y métodos de los objetos proporcionados por el lenguaje de guión, en función de las especificaciones técnicas del lenguaje e identificar scripts ya desarrollados que se adapten a las funcionalidades especificadas e integrarlos en las páginas web de acuerdo a unas especificaciones recibidas.

### CONTENIDOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

1. Lógica de programación
2. Ordinogramas

3. Pseudocódigos
4. Objetos
5. Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. LENGUAJE DE GUIÓN

1. Características del lenguaje
2. Relación del lenguaje de guión y el lenguaje de marcas
3. Sintaxis del lenguaje de guión
4. Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos
5. Ejecución de un script

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE DE GUIÓN

1. Variables e identificadores
2. Tipos de datos
3. Operadores y expresiones
4. Estructuras de control
5. Funciones
6. Instrucciones de entrada / salida

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DE SCRIPTS

1. Herramientas de desarrollo, utilización
2. Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución
3. Mensajes de error

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE OBJETOS DEL LENGUAJE DE GUIÓN

1. Jerarquía de objetos
2. Propiedades y métodos de los objetos del navegador
3. Propiedades y métodos de los objetos del documento

4. Propiedades y métodos de los objetos del formulario
5. Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS EVENTOS DEL LENGUAJE DE GUIÓN

1. Utilización de eventos
2. Eventos en elementos de formulario
3. Eventos de ratón. Eventos de teclado
4. Eventos de enfoque
5. Eventos de formulario
6. Eventos de ventana
7. Otros eventos

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. BÚSQUEDA Y ANÁLISIS DE SCRIPTS

1. Búsqueda en sitios especializados
2. Operadores booleanos
3. Técnicas de búsqueda
4. Técnicas de refinamiento de búsquedas
5. Reutilización de scripts



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)