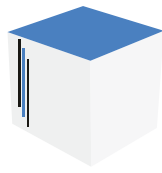


NUC BA

ACADEMIA





PROGRAMACIÓN WEB

Información Básica

Con el curso de Programador Web podrás realizar páginas y aplicaciones web interactivas usando las siguientes tecnologías: Javascript, JQuery, AJAX y Metodología SCRUM. A lo largo del curso distintos desafío para hacer crecer tu portfolio desde pequeños juegos, hasta grandes proyectos app – webs. Vas a poder conocer y dominar javascript nativo y jquery junto con otras librerías. Vas a llevar adelante perspectivas y dominar un lenguaje altamente requerido en el mercado laboral.

Acerca del curso

Duración total:
3 meses.
Modalidad:
Presencial



REQUISITOS:

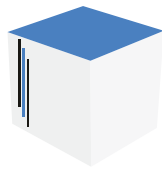
Editor de texto (www.sublimetext.com/3).

Navegador (Safari, Google Chrome).

GitHub Desktop (www.desktop.github.com).

Es responsabilidad y obligación del estudiante traer su propia computadora.





PROGRAMACIÓN WEB

Durante el curso abordaremos algunos pilares fundamentales, Conocimientos y conceptos teóricos y prácticos de programación, diseño y desarrollo web.

Por otro lado llevaremos adelante Metodologías ágiles y buenas prácticas de programación y trabajo en equipo.

Por último aprovecharemos las distintas modalidades y Habilidades de innovación e ingenio estudiantil.



PROYECTO 1 - Video Juego

Aprenderás a crear un videojuego basado en los cambios de estilos, lógica, condicionales, funciones, array's, DOM, Introducción a Objetos, etc.

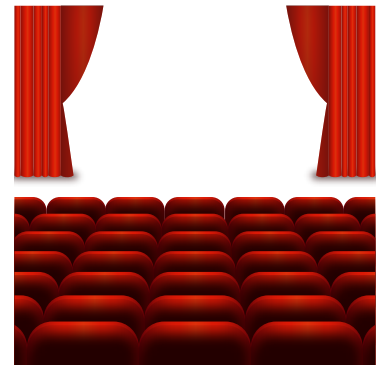
PROYECTO 2 - Sistema Carga Débito

Aprovecharás a llevar adelante un sistema de banco/débito de crédito/tokens en la tarjeta. Utilizarás conceptos de depositar, extraer y transferir dinero. Variables, funciones, lógica y condicionales, performance, etc.



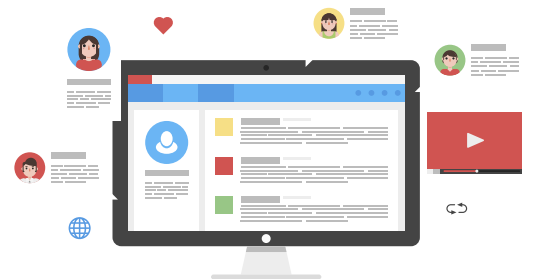
PROYECTO 3 - Sistema de Butacas

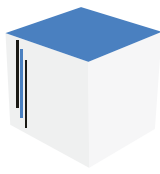
Realizarás un sistema de login y reserva de butacas para un show, con mínimos de asientos y máximos, entre otras características.



Proyecto 4 - Blog/Red Social + permisos de solicitudes.

Desarrollarás un sistema de posteo de estados para Red Social, Perfiles de usuarios e interacción con usuarios para ver mas post's relevantes o eliminar contenidos de los usuarios.





Temario de clases

PROGRAMACIÓN WEB

1. Introducción a la Programación

¿Qué es un algoritmo? ¿Qué es un programa? Características y partes de un algoritmo. ¿Cómo representamos un algoritmo?. Proceso y Componentes de un Análisis de Problema. Datos estándar. Operaciones. Memoria.

2. Control de Flujo | Variables y Sintaxis | Javascript.

JavaScript-Definición. Sintaxis. Variables. Tipos de variables. Condicionales. Métodos String. Ciclos e iteraciones. Inclusión de JavaScript en nuestro archivo. Sentencias break - Continue. Palabras reservadas. Operadores. GIT y GITHUB. Ejercicios.

3. Eventos y Estructura de datos | Javascript.

DOM. Árbol de nodos. Acceso a los nodos. Crear y eliminar nodos. Propiedades de los nodos. ¿Que son los eventos? Manejadores de eventos. Manejadores de eventos semánticos. Estructura de control.

4. Objetos | Funciones | Javascript.

Objetos. Alcance de las variables. Valores de Retorno. Herencia. Return. Polimorfismo. Self Invoking. Prototyping. Variable THIS. Ejercicios.

5. Patrones | Javascript.

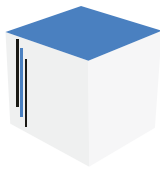
Patrones. Singleton Module Patterns. Métodos Array. Module Patterns. Facade. Mixin. Factory. Ejercicios.

6. Metodologías | Workshop

SCRUM. Beneficios. Roles. Documentos. Requisitos. PORTFOLIO.

7. POO | Funciones | Clases | Ajax JS.

Programación Orientada a Objetos. Funciones Constructoras. Clases. AJAX. XML HttpRequest. \$.Ajax. JSON. GET/POST.



8. JQuery.

Selectores. Introduccion a jQuery. ¿Que se puede hacer con jQuery?. Eventos. Efectos. DOM Manipulation. JAVASCRIPT en un proyecto real. API. Utilities y Programación funcional. addClass, removeClass, after, append, appendTo, attr, before, css, html, innerHeight, etc. Otras librerías de JavaScript. Ejercicios.

9. JQuery | Selectores y Efectos.

Selectores. Todo tipo de selectores, has, :, :input, prev, siblings, not, odd, password, visible, etc. Efectos. Fade, Animate, delay, finish, slide, toggle, show, hide, etc.

10. JQuery | Eventos y Funciones. | Workshop.

Eventos. DOM Manipulation on blur, click, bind, focus, hover, key, on, off, etc Utilities y Programación funcional extend, inArray, isArray, each, data, contains, isNumeric, trim, etc DOM methods, each, get, index, size, oArray, data, removeData, etc.

11. JQuery AJAX | Heroku | Pitch/Trabajo Final.

API. AJAX. \$.ajax (HTML H pRequest) JSON GET/POST. Heroku. Utilidad. Pitch, Trabajo Final.

