

PROGRAMADOR WEB CON DREAMWEAVER CS6 + PHP + JAVASCRIPT + MYSQL. NIVEL PROFESIONAL

La importancia de una buena programación de un sitio web impacta directamente tanto en los usuarios o clientes que posee la empresa, así como en el aumento o disminución del número de visitas, el tiempo que un usuario navega en su página web así como en el éxito de compañía de marketing. Con este conjunto de materiales didácticos el alumnado podrá adquirir las competencias profesionales necesarias para 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, así como 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.

CONTENIDO DEL CURSO:

PARTE 1. DISEÑO WEB PROFESIONAL CON DREAMWEAVER CS6

TEMA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Objetivo del curso: Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web.

Dirigido a: Diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web.

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CS6

¿Que es un dominio de un sitio Web?

¿Qué es un servidor Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing o colocation.

Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños: Absoluto y relativo.

Lenguaje HTML: el lenguaje con el que se escriben las páginas Web.

Diferentes tipografías y colores en la Web

Prácticas

TEMA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

Sitios en Dreamweaver, Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio Web en el programa Macromedia

Dreamweaver. Explica las diferencias entre el sitio local y sitio remoto, cómo organizarlos para albergar el contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local.

Configurar un sitio Web.

Administrar y editar sitios Web.

Crear y abrir documentos: Creación de una página en blanco, Creación de una plantilla en blanco, Creación de una página basada en un archivo de muestra de Dreamweaver CS6, Cómo abrir y editar documentos existentes.

Espacio de trabajo de Dreamweaver CS6

Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo.

Propiedades de la página: CSS, HTML

Prácticas.

TEMA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO

Insertar Texto: Se indica cómo introducir texto en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver CS6. Se estudia el formato del texto (fuente, tamaño, color, alineación, sangría,...), los estilos CSS, la posibilidad de crear listas (numeradas, no numeradas o de definición) e incluso la revisión de la ortografía. Finalmente, también se describe la utilización de otros objetos en las páginas, como reglas horizontales, comentarios y la fecha de la última modificación de la página.

Importar documentos de Microsoft Word

Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS.

Creación de listas: Creación de una lista nueva, de una lista usando texto existente, de una lista anidada. Configuración de las propiedades de toda una lista

Caracteres especiales en HTML

Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto.

Crear un estilo CSS y definición

Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web.

Prácticas

TEMA 5. ENLACES

Introducción: Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver: vínculos a un lugar determinado de una página (a través de un anclaje con nombre), vínculos a otras páginas (del mismo sitio o a cualquier página de Internet) y vínculos en un menú de salto. Se indican las diferencias entre rutas absolutas y relativas, así como la administración y modificación de hipervínculos en Dreamweaver. Por último, se describe el uso de comportamientos en las páginas, para ejecutar comandos en respuesta a determinados sucesos o eventos.

Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio

Vínculo a un correo: Creación de un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico, creación de un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades.

Puntos de ancla: Creación de un anclaje con nombre, establecimiento de un vínculo con un anclaje con nombre.

Menú de salto

Widget de barra de menús: Adición de un elemento de menú principal, Adición de un elemento de submenú, Eliminación de un elemento de menú principal o submenú

Comprobar vínculos: Comprobación de vínculos del documento actual, Comprobación de vínculos en una parte de un sitio local, Comprobación de los vínculos de todo el sitio, Reparación de los vínculos en el panel Verificador de vínculos.

Estilos en vínculos: Link, Visited, Active

Prácticas

TEMA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES

Insertar una imagen: e describe el modo de incorporar imágenes en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver. Se presentan los formatos gráficos que se pueden utilizar en una página Web y sus diferencias, así como la creación de imágenes de sustitución, mapas de imagen y barras de navegación.

Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades

Alinear y redimensionar una imagen

Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia.

Mapas de imagen

Marcadores de posición

Objetos Inteligentes

Prácticas

TEMA 7. TABLAS

Tablas: Explica la forma de distribuir o colocar los elementos en las páginas Web con el programa Macromedia Dreamweaver: la utilización de capas, tablas y la utilización del modo de diseño, asignación del formato, incluir el contenido, etc.

Insertar tablas

Selección de elementos de la tabla

Propiedades de la tabla: inspector de propiedades

Propiedades de las celdas

Tamaño de tablas: Cambio del tamaño de tablas, columnas y filas

Copiar, pegar, combinar y anidar tablas

Formato CSS de tablas.

Prácticas

TEMA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO

Las capas: Explica que las capas por lo general se definen con las etiquetas div y span y pueden contener cualquier objeto, por ejemplo un formulario, un fragmento de texto o un pluguín.

Posiciones de las cajas: Estática, Relativa, absoluta y fija.

Insertar capas

Propiedades de las capas: inspector de propiedades

Panel de elementos PA

Capas prediseñadas

Conversión entre elementos PA y tablas

Comportamientos: código JavaScript.

Aplicar un comportamiento

Prácticas

TEMA 9. ESTILOS CSS I

Hojas de estilo: Reglas CSS. Explica que las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de reglas de formato que determinan el aspecto del contenido de una página Web. La utilización de estilos CSS para aplicar formato a una página permite separar el contenido de la presentación.

Panel estilos: permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan al elemento de página seleccionado

Crear una nueva regla

Propiedades de tipo: definición de la configuración básica de la fuente

Propiedades de fondo

Propiedades de bloque

Propiedades del cuadro

Propiedades del borde

Prácticas

TEMA 10. ESTILOS CSS II

Propiedades lista: Aprenderemos más reglas css para una Web atractiva.

Propiedades de posición

Propiedades de extensiones

Transiciones

Trabajar con Hojas de estilo

Aplicar varias clases estilos

CSS con distintos navegadores

Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver

Diseño de páginas con CSS

Prácticas

TEMA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y SPRY

Incluir archivos swf: Presenta elementos multimedia dinámicos que podemos insertar en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver: animaciones de Flash, vídeos de Flash, botones y textos Flash. También se describen varias posibilidades de trabajo conjunto entre Dreamweaver y Fireworks, como la creación de un álbum de fotos Web o la inserción de HTML procedente de Fireworks en una página Web diseñada con Dreamweaver.

Elementos multimedia y Spry

Insertar archivos FLV

Insertar sonido: Formatos de Audio, Incrustación de un archivo de sonido, Incrustación de un archivo de video.

Framework de Spry: inserción de un widget de Spry

Widget de acordeón: Personalización del widget de acordeón

Widget que puede contraerse: Personalización del widget

Widget de paneles en fichas: Personalización del widget de paneles en fichas

Prácticas

TEMA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

Plantillas: Tipos de regiones de plantillas. Aprenderemos que una plantilla es un tipo especial de documento que sirve para crear un diseño de página fijo, es muy útil.

Creación de plantillas: Creación de una plantilla a partir de un documento existente, Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva.

Crear regiones editables

Crear regiones repetidas: Inserción de una tabla repetida

Regiones opcionales de una plantilla: Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional editable.

Basar páginas en una plantilla

Edición y actualización de plantillas

Panel activos: Adición de un activo a un documento

Biblioteca: Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección, Creación de un elemento de biblioteca vacío,

Actualizar documento.

Prácticas

TEMA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

Formularios: Describe lo que son, cómo se crean y cómo se configuran los formularios en Macromedia Dreamweaver, para que el visitante del sitio Web envíe información al servidor Web. Se explica el trabajo con los distintos campos que se pueden crear, viendo para qué se usa cada uno y sus propiedades.

Creación de un formulario HTML: Objetos de formulario

Propiedades de objetos I

Propiedades de objetos II

Validar un formulario con JavaScript

Sitios remotos

Panel archivos: sitio local y remoto

Prácticas

TEMA 14. DISEÑO DE CUADRÍCULA Y FTP

Diseño de cuadrícula fluida: Nos permite crear un diseño que se adaptará la pantalla del dispositivo que se utilice para visualizarlo, sea este un móvil, una tablet o la pantalla de un ordenador.

Sincronizar FTP

FTP Multicanal

Prácticas: composición líquida

TEMA 15. JQUERY MOBILE

jQuery Mobile

Temas

Panel muestras

Agregar Contenidos

Prácticas

PARTE 2. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT (CLIENTE + SERVIDOR)

MÓDULO 1. JAVASCRIPT

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

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

Práctica 2

TEMA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

Introducción

Estructuras de decisión

Estructuras lógicas

Estructuras de repetición

Definir funciones

Llamadas a funciones

Ámbito de las variables

Práctica 3

TEMA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

Introducción

La jerarquía de objetos

Propiedades y Eventos

Métodos 79

Práctica 4

TEMA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

¿Qué es un URL?

El Objeto Location

Redirigir a otra página

El Objeto History

Práctica 5

TEMA 6. EL OBJETO DOCUMENT

Introducción

La propiedad Title

Los colores de la página

El método write

El conjunto images

Práctica 6

TEMA 7. EL OBJETO FORM

Formularios HTML
El conjunto forms
La propiedad elements
Validar la información
¿Cuándo realizar la validación?
Tipos de Validación
Práctica 7

TEMA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

El conjunto frames
El objeto navigator
El objeto screen
Práctica 8

MÓDULO 2. PHP

TEMA 9. INSTALACIÓN

Introducción
Obtener el paquete XAMPP
Instalar el paquete XAMPP
Apache y MySQL como servicios
La directiva register_globals
Práctica 9

TEMA 10. CREAR UN SITIO WEB

¿Cómo funcionan las páginas PHP?
Crear un alias en apache
La página principal
Práctica 10

TEMA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

Las etiquetas PHP
Variables
Tipos de datos
Constantes
Práctica 11

TEMA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

Arrays
Estructuras de repetición
Estructuras de decisión
Combinar estructuras
Arrays Asociativos
El bucle foreach
Arrays Multidimensionales
Práctica 12a
Práctica 12b

TEMA 13. FUNCIONES

Introducción
Crear Funciones
Llamar a una función
Paso de parámetros
Parámetros por defecto
Práctica 13

TEMA 14. INCLUIR ARCHIVOS

Ámbito de las variables
Variables estáticas
Uso de include y require
Incluir solo una vez

Seguridad de los archivos incluidos
Práctica 14

TEMA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Introducción

Clases

Propiedades

Métodos

Visibilidad

Crear Objetos

Destructores

Práctica 15a

Práctica 15b

TEMA 16. HERENCIA

Presentación

Crear subclases

Crear objetos de las subclases

Sobrescribir métodos

El acceso protected

Práctica 16

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

Práctica 17a

Práctica 17b

TEMA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

Expresiones regulares

Limpiando la información

Comprobando el formulario de origen

Práctica 18

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?

Práctica 19a

Práctica 19b

TEMA 20. ACCESO A ARCHIVOS

Introducción

Crear el archivo

Escribir en el archivo

Leer de un archivo

Práctica 20

TEMA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

Errores
Excepciones
Práctica 21a
Práctica 21b

TEMA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

MySQL
Contraseña para el root
Extensión mysqli
PHPMyAdmin
Administración de usuarios
Práctica 22

TEMA 23. BASE DE DATOS Y SQL

Tipos de tablas en MySQL
Crear tablas
Relaciones uno a muchos
Relaciones muchos a muchos
SQL
Acceder a la base de datos
Establecer la conexión
Mostrar los datos en una tabla
Cerrar la conexión
Práctica 23a
Práctica 23b
Práctica 23c

TEMA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

Ordenar el resultado
Dividir el resultado en páginas
Consultas preparadas
Práctica 24

TEMA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

La página de login
La página de registro
Asegurar la confidencialidad
Práctica 25

TEMA 26. EL PROCESO DE COMPRA

Introducción
Modificar listaproductos.php
La página comprar.php
Identificar al cliente
La página carritocompra.php
Confirmar el pedido
La página de desconexión
Migrar el carrito de la compra
Práctica 26a
Práctica 26b

TEMA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

Introducción
¿Qué vamos a hacer?
Construir la estructura HTML

TEMA 28. FORMAS DE PAGO

Introducción
Tipos de Formas de Pago
Contrareembolso
Transferencia Bancaria

Domiciliación Bancaria
Tarjetas Bancarias
Tarjetas de Comercio
Paypal
¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
Modificando nuestra base de datos
Modificando el Código Anterior
Implementando el Contrareembolso
Implementando la transferencia
Implementando el Paypal

PARTE 3. MY SQL

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A MYSQL

¿Qué es MySQL?
MySQL Open Source
¿Por qué usar MySQL?
Algunos detalles técnicos de MySQL
Características

TEMA 2. TIPOS DE DATOS

Introducción
Resumen de los tipos de datos
Tipos de datos String y Char
Tipos de datos numéricos
Tipos de datos para fecha y hora
Almacenamiento según el tipo de campo
La importancia de coger el tipo de columna correcto
Relación con otros tipos de datos de bases de datos

TEMA 3. OPERADORES ARITMÉTICO-LÓGICOS Y FUNCIONES

Introducción
Control de flujo
Operadores y funciones de comparación
Operadores lógicos
Funciones de fecha
Funciones para tipos String
Funciones aritméticas
Funciones matemáticas

TEMA 4. SINTAXIS SQL

Introducción a la sintaxis SQL
Sentencias de definición de la estructura de datos
Sentencias de datos: Select, Insert, Delete, Update
Sintaxis de subconsultas
Sintaxis de JOIN

TEMA 5. PROCEDIMIENTOS ALMACENADOS

Introducción a los Procedimientos almacenados
Stored procedure (Procedimientos almacenados)
Introducción a la sintaxis de los procedures (procedimientos)
CREATE PROCEDURE y CREATE FUNCTION
Cursores en los procedimientos
Control de flujo en los procedimientos
Tratamiento de binario de los procedimientos almacenados y los disparadores

TEMA 6. TRIGGERS O DISPARADORES

Introducción a los trigger
Para que sirven y cuando utilizarlos.
Sintaxis de los trigger, Create trigger

Sintaxis de los trigger, drop trigger

TEMA 7. VISTAS

Introducción a las vistas

Sintaxis de las views, create view

Sintaxis de las views, alter view

Sintaxis de las view, drop view