



**EUROINNOVA FORMACION**  
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

## ***JSON: Experto Programador Web***

Información gratis JSON: Experto Programador Web

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web

## JSON: Experto Programador Web

**Duración:** 460 horas

**Precio:** 320 € \*

**Modalidad:** Online

\* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web

## Descripción

Si trabaja en el entorno de la programación y desea especializarse en el ámbito web este es su momento, con el Curso de JSON: Experto Programador Web podrá adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar esta función con éxito, especializándose en intercambio de datos para desarrollo web y móvil.

## Euroinnova Business School

Euroinnova Business School, es una escuela de negocios avalada por 5 universidades y múltiples instituciones a nivel internacional. En el siguiente enlace puede ver los

[cursos Homologados](#)

Además Euroinnova cuenta con más de 10.000

[cursos online](#)

Puede matricularse hoy con un 10% de descuento, si se matricula online en el siguiente enlace:



Al formar parte de Euroinnova podrás disponer de los siguientes servicios totalmente gratis, además de pasar a formar parte de una escuela de negocios con un porcentaje de satisfacción de más del 95%, auditada por agencias externas, además de contar con el apoyo de las principales entidades formativas a nivel internacional.



Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200

## A quién va dirigido

Este Curso de JSON: Experto Programador Web está dirigido a estudiantes y Profesionales de los sectores relacionados con el Mundo de la Informática, Internet y Programación orientada a la web.

## Objetivos

- Conocer la estructura de datos en JSON.
- Aprender sobre JSON y los lenguajes de programación.
- Aportar al alumno todas las competencias y conocimientos necesarios para la creación, diseño y publicación de páginas web con el editor profesional Adobe Dreamweaver CC.
- 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

El Curso de JSON: Experto Programador Web le prepara para desenvolverse profesionalmente en el entorno de la programación, especializándose en herramientas como Dreamweaver CC y aprendiendo los conceptos clave sobre PHP y Javascript.

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web

## Salidas laborales

Informática / Programación / Internet /Diseño WebEstudios de diseño web / Diseño gráfico / Agencias de comunicación y publicidad / Artes gráficas.

Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web

## Titulación

Doble Titulación Expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales



**EUROINNOVA**  
BUSINESS  
SCHOOL



TITULACIÓN EXPEDIDA POR  
EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL  
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

**CUALIFICA2**



Titulación Avalada Para El  
Desarrollo De Las Competencias  
Profesionales R.D. 1224/2009

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).

Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

## JSON: Experto Programador Web



### EUROINNOVA FORMACION

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación

EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

### Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación EUROINNOVA en la convocatoria de 2014  
Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en  
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General

Ei/La interesado/a

Sello



INTERNACIONAL COMISION DE DISTANCE EDUCATION  
Con Estatuto Consultivo Consejo Especial de Consejo Económico y Social de la UNESCO (plan. Resolución 60/4)

## Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.
- PayPal

Otros: PayU, Sofort, Western Union, SafetyPay

Llama gratis al 900831200 e infórmate de los pagos a plazos sin intereses que hay disponibles

## 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. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. 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.

Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web

## Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
- Manual teórico 'Programación de Páginas Web con PHP y Javascript (Cliente y Servidor). Vol 2'
- Manual teórico 'Programación de Páginas Web con PHP y JavaScript (Cliente y Servidor). Vol 1'
- Manual teórico 'My SQL'
- Manual teórico 'Diseño Web Profesional con Dreamweaver CC'
- CDROM 'Programación de Páginas Web con PHP y JavaScript (Cliente + Servidor)'
- DVD
- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Bolígrafo

Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200



+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web

## 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 en un plazo máximo de 48 horas.
- Por teléfono: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web

## Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de 6 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las materiales del mismo.

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 de 3 meses.

## Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Agencia de colocación autorizada N° 9900000169

## 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.

Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200

## Programa formativo

# PARTE 1. JSON

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL CURSO

1. Conocimientos previos
2. Definición
3. Objetos JavaScript y objetos JSON

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURAS DE DATOS

1. Object
2. Array
3. Cadenas y string
4. Value en JSON
5. Esquema

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. JSON UNIDO A LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

1. Relación entre JSON y la programación
2. PHP
3. Python
4. Android
5. Ficheros externos con JSON

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. CLIENTE Y SERVIDOR EN JSON

1. Peticiones asíncronas y síncronas
2. Ajax y JSON
3. jQuery y JSON
4. Ejemplo de jQuery

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. DOMINIOS EN JSON

1. GET y JSON
2. POST y JSON
3. Despedida del curso

# PARTE 2. DISEÑO WEB PROFESIONAL CON DREAMWEAVER CC

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

1. Objetivo del curso: Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web.
2. Dirigido a: Diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CC

1. ¿Que es un dominio de un sitio Web?
2. ¿Qué es un servidor Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing o colocation
3. Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños: Absoluto y relativo
4. Lenguaje HTML: el lenguaje con el que se escriben las páginas Web
5. Diferentes tipografías y colores en la Web
6. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

1. 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
2. Configurar un sitio Web
3. Administrar y editar sitios Web
4. 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 CC, Cómo abrir y editar documentos existentes
5. Espacio de trabajo de Dreamweaver CC
6. Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo
7. Propiedades de la página: CSS, HTML
8. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO

1. Insertar Texto: Se indica cómo introducir texto en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver CC. 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
2. Importar documentos de Microsoft Word
3. Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS
4. 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
5. Caracteres especiales en HTML
6. Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto
7. Crear un estilo CSS y definición
8. Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web
9. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENLACES

1. 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
2. Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio

3.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.

4.Menú de salto

5.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

6.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

7.Estilos en vínculos: Link, Visited, Active

8.Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES

1.Insertar una imagen: se 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

2.Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades

3.Alinear y redimensionar una imagen

4.Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia

5.Mapas de imagen

6.Marcadores de posición

7.Objetos Inteligentes

8.Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. TABLAS

1.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

2.Insertar tablas

3.Selección de elementos de la tabla

4.Propiedades de la tabla: inspector de propiedades

5.Propiedades de las celdas

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

7.Copiar, pegar, combinar y anidar tablas

8.Formato CSS de tablas

9.Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO

1.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 plug-in

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

3.Insertar capas

4.Propiedades de las capas: inspector de propiedades

5.Panel Diseñador de CSS

6.Capas prediseñadas

7.Comportamientos: código JavaScript

8.Aplicar un comportamiento

9.Prácticas

**UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS CSS I**

1.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

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

3.Crear y adjuntar hojas de estilo

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

5.Propiedades de fondo

6.Propiedades de bloque

7.Propiedades del cuadro

8.Propiedades del borde

9.Definir consulta de Medios

10.Definir selectores

11.Definir propiedades

12.Prácticas

**UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTILOS CSS II**

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

2.Propiedades de posición

3.Propiedades de extensiones

4.Transiciones

5.Trabajar con Hojas de estilo

6.Aplicar varias clases estilos

7.Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver

8.Diseño de páginas con CSS

9.Prácticas

**UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y JQUERY UI**

1.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

2.Elementos multimedia y jQuery

3.Insertar archivos FLV

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

5.Inserción de un widget de jQuery UI

6.Widget de acordeón: Personalización del widget de acordeón

7.Widget de Autocompletar

8.Prácticas

**UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA**

1.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

- 2.Creación de plantillas: Creación de una plantilla a partir de un documento existente, Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva
- 3.Crear regiones editables
- 4.Crear regiones repetidas: Inserción de una tabla repetida
- 5.Regiones opcionales de una plantilla: Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional editable
- 6.Basar páginas en una plantilla
- 7.Edición y actualización de plantillas
- 8.Panel activos: Adición de un activo a un documento
- 9.Biblioteca: Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección, Creación de un elemento de biblioteca vacío, Actualizar documento
- 10.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS**

- 1.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
- 2.Creación de un formulario HTML: Objetos de formulario
- 3.Propiedades de objetos I
- 4.Propiedades de objetos II
- 5.Validar un formulario con JavaScript
- 6.Sitios remotos
- 7.Panel archivos: sitio local y remoto
- 8.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO DE CUADRÍCULA Y FTP**

- 1.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
- 2.Sincronizar FTP
- 3.FTP Multicanal

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 15. JQUERY MOBILE**

- 1.jQuery Mobile
- 2.Temas
- 3.Panel muestras
- 4.Agregar Contenidos
- 5.Prácticas

## **PARTE 3. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT (CLIENTE + SERVIDOR)**

### **MÓDULO 1. JAVASCRIPT**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB**

- 1.Introducción
- 2.Programación del lado del cliente

- 3.Programación del lado del Servidor
- 4.¿Qué utilizaremos?
- 5.¿Qué necesita saber?
- 6.Nuestro primer ejemplo

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT**

- 1.La etiqueta SCRIPT
- 2.Contenido Alternativo
- 3.Variables
- 4.Tipos de Datos
- 5.Operadores
- 6.Cuadros de diálogo
- 7.Práctica 2

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN**

- 1.Introducción
- 2.Estructuras de decisión
- 3.Estructuras lógicas
- 4.Estructuras de repetición
- 5.Definir funciones
- 6.Llamadas a funciones
- 7.Ámbito de las variables
- 8.Práctica 3

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT**

- 1.Introducción
- 2.La jerarquía de objetos
- 3.Propiedades y Eventos
- 4.Métodos 79
- 5.Práctica 4

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY**

- 1.¿Qué es un URL?
- 2.El Objeto Location
- 3.Redirigir a otra página
- 4.El Objeto History
- 5.Práctica 5

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT**

- 1.Introducción
- 2.La propiedad Title
- 3.Los colores de la página
- 4.El método write
- 5.El conjunto images
- 6.Práctica 6

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM**

- 1.Formularios HTML
- 2.El conjunto forms



- 3.La propiedad elements
- 4.Validar la información
- 5.¿Cuándo realizar la validación?
- 6.Tipos de Validación
- 7.Práctica 7

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN**

- 1.El conjunto frames
- 2.El objeto navigator
- 3.El objeto screen
- 4.Práctica 8

## **MÓDULO 2. PHP**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN**

- 1.Introducción
- 2.Obtener el paquete XAMPP
- 3.Instalar el paquete XAMPP
- 4.Apache y MySQL como servicios
- 5.La directiva register\_globals
- 6.Práctica 9

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB**

- 1.¿Cómo funcionan las páginas PHP?
- 2.Crear un alias en apache
- 3.La página principal
- 4.Práctica 10

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP**

- 1.Las etiquetas PHP
- 2.Variables
- 3.Tipos de datos
- 4.Constantes
- 5.Práctica 11

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL**

- 1.Arrays
- 2.Estructuras de repetición
- 3.Estructuras de decisión
- 4.Combinar estructuras
- 5.Arrays Asociativos
- 6.El bucle foreach
- 7.Arrays Multidimensionales
- 8.Práctica 12a
- 9.Práctica 12b

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES**

- 1.Introducción
- 2.Crear Funciones
- 3.Llamar a una función

- 4.Paso de parámetros
- 5.Parámetros por defecto
- 6.Práctica 13

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. INCLUIR ARCHIVOS**

- 1.Ámbito de las variables
- 2.Variables estáticas
- 3.Uso de include y require
- 4.Incluir solo una vez
- 5.Seguridad de los archivos incluidos
- 6.Práctica 14

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

- 1.Introducción
- 2.Clases
- 3.Propiedades
- 4.Métodos
- 5.Visibilidad
- 6.Crear Objetos
- 7.Destructores
- 8.Práctica 15a
- 9.Práctica 15b

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA**

- 1.Presentación
- 2.Crear subclases
- 3.Crear objetos de las subclases
- 4.Sobrescribir métodos
- 5.El acceso protected
- 6.Práctica 16

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO**

- 1.Introducción
- 2.El array \$\_GET
- 3.El array \$\_POST
- 4.Recogerlos en una página distinta
- 5.Recogerlos en la misma página
- 6.Entradas requeridas
- 7.Práctica 17a
- 8.Práctica 17b

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS**

- 1.Expresiones regulares
- 2.Limpiando la información
- 3.Comprobando el formulario de origen
- 4.Práctica 18

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 19. COOKIES Y SESIONES**

- 1.Introducción

2. Crear cookies
3. Caducidad de la cookies
4. Dependencia del navegador
5. Características de los cookies
6. ¿Qué es una sesión?
7. El array \$\_SESSION
8. La función od\_start() y od\_clean()
9. Finalizar la sesión
10. El identificador de la sesiones
11. ¿Dónde se almacena la información?
12. Práctica 19a
13. Práctica 19b

#### UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

1. Introducción
2. Crear el archivo
3. Escribir en el archivo
4. Leer de un archivo
5. Práctica 20

#### UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

1. Errores
2. Excepciones
3. Práctica 21a
4. Práctica 21b

#### UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

1. MySql
2. Contraseña para el root
3. Extensión mysqli
4. PHPMyAdmin
5. Administración de usuarios
6. Práctica 22

#### UNIDAD DIDÁCTICA 23. BASE DE DATOS Y SQL

1. Tipos de tablas en MySQL
2. Crear tablas
3. Relaciones uno a muchos
4. Relaciones muchos a muchos
5. SQL
6. Acceder a la base de datos
7. Establecer la conexión
8. Mostrar los datos en una tabla
9. Cerrar la conexión
10. Práctica 23a
11. Práctica 23b
12. Práctica 23c

#### UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

1. Ordenar el resultado
2. Dividir el resultado en páginas
3. Consultas preparadas
4. Práctica 24

#### UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

1. La página de login
2. La página de registro
3. Asegurar la confidencialidad
4. Práctica 25

#### UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

1. Introducción
2. Modificar listaproductos.php
3. La página comprar.php
4. Identificar al cliente
5. La página carritocompra.php
6. Confirmar el pedido
7. La página de desconexión
8. Migrar el carrito de la compra
9. Práctica 26a
10. Práctica 26b

#### UNIDAD DIDÁCTICA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

1. Introducción
2. ¿Qué vamos a hacer?
3. Construir la estructura HTML

#### UNIDAD DIDÁCTICA 28. FORMAS DE PAGO

1. Introducción
2. Tipos de Formas de Pago
3. Contrareembolso
4. Transferencia Bancaria
5. Domiciliación Bancaria
6. Tarjetas Bancarias
7. Tarjetas de Comercio
8. Paypal
9. ¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
10. Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
11. Modificando nuestra base de datos
12. Modificando el Código Anterior
13. Implementando el Contrareembolso
14. Implementando la transferencia
15. Implementando el Paypal

## PARTE 4. MY SQL

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MYSQL

- 1.¿Qué es MySQL?
- 2.MySQL Open Source
- 3.¿Por qué usar MySQL?
- 4.Algunos detalles técnicos de MySQL
- 5.Características

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE DATOS

- 1.Introducción
- 2.Resumen de los tipos de datos
- 3.Tipos de datos String y Char
- 4.Tipos de datos numéricos
- 5.Tipos de datos para fecha y hora
- 6.Almacenamiento según el tipo de campo
- 7.La importancia de coger el tipo de columna correcto
- 8.Relación con otros tipos de datos de bases de datos

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. OPERADORES ARITMÉTICO-LÓGICOS Y FUNCIONES

- 1.Introducción
- 2.Control de flujo
- 3.Operadores y funciones de comparación
- 4.Operadores lógicos
- 5.Funciones de fecha
- 6.Funciones para tipos String
- 7.Funciones aritméticas
- 8.Funciones matemáticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. SINTAXIS SQL

- 1.Introducción a la sintaxis SQL
- 2.Sentencias de definición de la estructura de datos
- 3.Sentencias de datos: Select, Insert, Delete, Update
- 4.Sintaxis de subconsultas
- 5.Sintaxis de JOIN

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROCEDIMIENTOS ALMACENADOS

- 1.Introducción a los Procedimientos almacenados
- 2.Stored procedure (Procedimientos almacenados)
- 3.Introducción a la sintaxis de los procedures (procedimientos)
- 4.CREATE PROCEDURE y CREATE FUNCTION
- 5.Cursores en los procedimientos
- 6.Control de flujo en los procedimientos
- 7.Tratamiento de binario de los procedimientos almacenados y los disparadores

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRIGGERS O DISPARADORES

- 1.Introducción a los trigger
- 2.Para que sirven y cuando utilizarlos.
- 3.Sintaxis de los trigger, Create trigger
- 4.Sintaxis de los trigger, drop trigger

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISTAS

- 1.Introducción a las vistas
- 2.Sintaxis de las views, create view
- 3.Sintaxis de las views, alter view
- 4.Sintaxis de las view, drop view

## PROGRAMA DE BECAS PARA MASTER

Euroinnova cuenta con un programa **becas de master** para ayudarte a decidir tu futuro, puedes entrar y solicitarla, Euroinnova cuenta con más de **master online** que puedes consultar y solicitar tu beca.

Haz clic para conocer nuestro catálogo de **cursos online**

Terminos relacionados:

adobe, Apache, Aplicaciones, Archivos, Arrays, Autenticación, Base de Datos, Bases de Datos, Capas, Carrito, Clases, Cliente, Comercio Electrónico, composicion, Comprar Web, Cookies, diseñador, diseño, document, Documentos, Dreamweaver, Elements, Enlaces, Errores, Estructuras, Excepciones, formacion, Forms, Frames, Funciones, grafico, Herencia, HTML, Images, Informatica, Internet, JavaScript, lenguaje, Links, Location, maquetacion, Marcos, navigator, Objetos, páginas, programacion, Programación PHP, programador, screen, Script, Servidor, Sesion, Software, Sonido, SQL Server, superior, Tecnología PHP, Texto, Title, validación, Variables, Video, Web, Web Actual, write, XAMPP

Información gratis JSON: Experto Programador Web



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

JSON: Experto Programador Web



**EUROINNOVA**  
BUSINESS  
SCHOOL

## FICHA DE MATRICULACIÓN

Para efectuar su matrícula sólo tiene que hacernos llegar esta ficha con sus datos personales vía email a [formacion@euroinnova.com](mailto:formacion@euroinnova.com).

POSTGRADO EN QUE DESEA MATRICULARSE: : .....

.....

Nombre: .....

Apellidos:.....

DNI/ID/Pasaporte:.....

Domicilio envío: .....

..... CP:.....

Localidad:.....

Provincia:..... País:.....

Teléfono:..... E-mail:.....

Horario de entrega (Mañana o tarde).....

Forma de pago .....

Observaciones:.....

Una vez recibidos los datos personales, uno de nuestros asesores pedagógicos contactará con usted para concretar la matrícula y confirmarle cuando va a recibir todos los materiales en su domicilio.



**EUROINNOVA**  
BUSINESS  
SCHOOL

**DESDE ESPAÑA LLAMA GRATIS A:**  
900 831 200

**DESDE FUERA DE ESPAÑA:**  
+ 34 958 05 02 00

EUROINNOVA FORMACIÓN  
POLÍGONO INDUSTRIAL LA ERMITA.  
EDIF. CENTRO DE EMPRESAS GRANADA. OFICINA 1º D • 18230 ATARFE - GRANADA  
Teléfono: 958 050 200

Información gratis JSON: Experto Programador Web



[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Llama gratis : 900 831 200