

HTML – JAVASCRIPT CON DREAMWEAVER

Objetivos:

ESTE CURSO ES LA BASE PARA INTRODUCIRSE EN EL MUNDO DE LA CREACIÓN DE PÁGINAS WEB. ASIMISMO PROPORCIONA UN ENTORNO FACIL DE COMPRENDER, IDEAL PARA INICIARSE EN LA PROGRAMACIÓN A LOS QUE AUN NO TIENEN CONOCIMIENTOS. ANTE LA GRAN DEMANDA DE DESARROLLADORES WEB SE HA ESTRUCTURADO ESTE CURSO CON EL FIN DE QUE AL FINALIZAR EL MISMO SE ENCUENTRE PREPARADO PARA PODER DESARROLLAR PÁGINAS WEB USANDO LOS LENGUEJES HTML Y JAVASCRIPT CONOCIENDO EL ENTORNO DREAMWEAVER. ADEMÁS SE APRENDERÁ A MANEJAR ENTORNOS DE ALOJAMIENTO EN INTERNET. TRABAJE DIRECTAMENTE EN SU EQUIPO O EN SU SERVIDOR DE INTERNET. EN POCAS CLASES COMENZARA A VER SUS RESULTADOS. APRENDA A MANEJAR CODIGO Y A POSICIONAR SU WEB EN COOGLE.

HTML Y DREAMWEAVER

1. INTRODUCCIÓN AL USO DEL PROGRAMA.
 - 1.1. EL ESPACIO DE TRABAJO DE DREAMWEAVER
 - 1.1.2. LA VENTANA DE DOCUMENTO
 - 1.1.3. USAR EL INSPECTOR DE PROPIEDADES
 - 1.1.4. USAR EL LANZADOR
 - 1.1.5. USAR LA PALETA DE OBJETOS
 - 1.1.6. MENÚS DE ACCESO DIRECTO
 - 1.1.7. PALETAS FLOTANTES ACOPLABLES
 - 1.2. INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE DOCUMENTOS
 - 1.2.1. CREAR DOCUMENTOS HTML NUEVOS
 - 1.2.1.1. LA CABECERA
 - 1.2.1.1. EL CUERPO
 - 1.2.2. USAR GUÍAS VISUALES EN EL PROCESO DE DISEÑO
 - 1.2.3. CAMBIAR EL TAMAÑO DE LA VENTANA DE DOCUMENTO
 - 1.2.4. USAR UNA IMAGEN DE RASTREO
 - 1.2.5. AGREGAR TEXTO E INSERTAR OBJETOS
 - 1.2.6. SELECCIONAR ELEMENTOS EN LA VENTANA DE DOCUMENTO
2. COLORES Y FONDO DEL DOCUMENTO
3. ESTRUCTURACIÓN DEL TEXTO
 - 3.1. PÁRRAFOS Y SALTOS DE LÍNEA
 - 3.2. CABECERAS Y SEPARADORES
 - 3.3. TEXTO CON FORMATO PREESTABLECIDO
 - 3.4. ESTILO DE TEXTO
 - 3.5. FUENTE
4. LOS ENLACES
 - 4.1. ESTRUCTURA DE LOS ENLACES
 - 4.2. TIPOS DE ENLACES
5. LISTAS
 - 5.1. LISTAS DESORDENADAS, ORDENADAS Y DE DEFINICIÓN
6. IMÁGENES
 - 6.1. ANIMACIÓN DE IMÁGENES CON TEXTO
 - 6.2. TAMAÑO Y BORDE DE UNA IMAGEN
 - 6.3. CARGA RÁPIDA DE UNA IMAGEN
7. IMÁGENES MAPEADAS
 - 7.1. DESARROLLO DE LA IMAGEN
 - 7.2. PROGRAMACIÓN DEL CÓDIGO
8. TABLAS
 - 8.1. ESTRUCTURACIÓN DE UNA TABLA
 - 8.2. ALINEACIÓN Y DIMENSIÓN DE LAS CELDAS
 - 8.3. DETALLES INTERESANTES
 - 8.4. SEPARACIÓN ENTRE CELDAS
9. REPRODUCCIÓN DE AUDIO
10. LOS FRAMES
 - 10.1. LOS ENLACES Y EL ATRIBUTO TARGET
 - 10.2. ESTRUCTURA BÁSICA
 - 10.3. LA ETIQUETA <FRAME> Y <NOFRAME>
11. LOS FORMULARIOS
 - 11.1. DECLARACIÓN DEL FORMULARIO <FORM>

- 11.2. DEFINICIÓN DE CAMPOS DE ENTRADA <INPUT>. DEFINICIÓN DE CAMPOS DE SELECCIÓN <SELECT>.
- 11.3. ÁREA DE TEXTO <TEXTAREA>
12. CREAR UN DISEÑO DE PÁGINA COMPLEJO
 - 12.1. CONVERTIR UNA TABLA EN CAPAS
 - 12.2. AGREGAR UNA IMAGEN DE RASTREO COMO GUÍA DE DISEÑO.
 - 12.3. COLOCAR LAS CAPAS
 - 12.4. AGREGAR NUEVAS CAPAS
 - 12.5. CONVERTIR CAPAS DE NUEVO EN UNA TABLA
13. FORMATEAR TEXTO USANDO ESTILOS PERSONALIZADOS
14. APLICAR UNA PLANTILLA
 - 14.1. EDITAR LA PLANTILLA
 - 14.2. APLICAR UNA PLANTILLA DIFERENTE A UNA PÁGINA
15. ADJUNTAR COMPORTAMIENTOS A LOS ELEMENTOS DE UNA PÁGINA
16. DEFINICIÓN DE ESTILOS
 - 16.1. ESTILOS DE ETIQUETAS. ESTILOS GENÉRICOS. ENLACES A UNA HOJA DE ESTILO.
17. SELECTORES DE ESTILO
 - 17.1. SELECTORES EN LAS ETIQUETAS HTML
 - 17.2. UTILIZACIÓN DE LA ETIQUETA CLASS
 - 17.3. LA ETIQUETA ID
18. PROPIEDADES DE LAS HOJAS DE ESTILO
 - 18.1. PROPIEDADES DE LAS FUENTES. PROPIEDADES DEL TEXTO. PROPIEDADES DEL 18.2. FONDO Y DEL COLOR. PROPIEDADES DE LAS VENTANAS. PROPIEDADES DE CLASIFICACIÓN. PROPIEDADES DE POSICIONAMIENTO

JAVASCRIPT CON DREAMWEAVER

1. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT
2. TRATAMIENTO DE VARIABLES
 - 2.1. LAS VARIABLES
 - 2.2. TIPOS DE VARIABLES
 - 2.3. CONVERSIÓN DE TIPOS DE DATOS
 - 2.4. LOCALIZACIÓN DE LAS VARIABLES
3. LOS OPERADORES
 - 3.1. TIPOS DE OPERADORES. TABLA DE
 - 3.2. OPERADORES. EL OPERADOR TYPEOF
4. ESTRUCTURAS CONDICIONALES
 - 4.1. LOS BUCLES IF. LOS BUCLES FOR Y FOR...IN. LOS BUCLES WHILE Y DO WHILE
 - 4.2. LA INSTRUCCIÓN BREAK. LA INSTRUCCIÓN CONTINUE
5. OBJETOS, FUNCIONES Y MÉTODOS
6. OBJETOS Y FUNCIONES PREDEFINIDAS
7. LOS OBJETOS DEL NAVEGADOR
 - 7.1. EL OBJETO WINDOWS. EL OBJETO LOCATION. EL OBJETO DOCUMENT. EL OBJETO HISTORY.
8. LOS EVENTOS DE JAVASCRIPT
9. LISTADOS DE EJEMPLO