

Programació web

Guillem Garcia Brustenga
Marcos González Sancho
Vicent Moncho Mas
Gemma Subirana Grau
Jordi Ustrell Garrigós

PID_00220465

Material docent de la UOC

**Guillem García Brustenga**

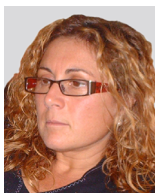
Enginyer superior de Telecomunicacions per la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Màster en Multimèdia per la UPC. Coordinador de projectes IT a la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), principalment en els àmbits de difusió i recerca. Responsable tecnològic del portal de la UOC (www.uoc.edu).

**Marcos González Sancho**

Enginyer tècnic en Informàtica per la Universitat d'Oviedo, compagina el treball de director de projectes en el seu propi estudi [Q] interactiva amb la tasca de director tècnic en l'empresa catalana Infocket (de la qual és cofundador) i la de consultor tecnològic extern per a diverses empreses. Participant actiu en la comunitat, ha col·laborat com a ponent en esdeveniments nacionals i internacionals, i és organitzador de Subflash, esdeveniment que des de 2003 té lloc cada estiu durant un cap de setmana en un indret d'Espanya diferent.

**Vicent Moncho Mas**

Llicenciat en Ciències Matemàtiques i enginyer tècnic d'Informàtica. Professor associat de Matemàtica aplicada a la Universitat de València i director de Sistemes i Tecnologies de la Informació de l'Hospital de Dènia.

**Gemma Subirana Grau**

Llicenciada en Ciències-Infomàtica per la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Postgrau en Multimèdia per la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Postgrau en Tecnologia .NET per la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Analista programadora a Altran CIS i consultora a la UOC en els cursos Introducció a la creació de pàgines web i Producció multimèdia, tecnologies i plataformes - Programació i integració de recursos.

**Jordi Ustrell Garrigós**

Graduat en Multimèdia per la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Cap de programació a Virtualis Grup Roca i consultor a la UOC de l'assignatura de *Programació web* dels estudis d'Informàtica, Multimèdia i Telecomunicació.

La revisió d'aquest material docent ha estat coordinada pel professor: Carlos Casado Martínez (2015)

Quarta edició: febrer 2015

© Guillem García Brustenga, Marcos González Sancho, Vicent Moncho Mas, Gemma Subirana Grau, Jordi Ustrell Garrigós

Tots els drets reservats

© aquesta edició, FUOC, 2015

Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona

Disseny: Manel Andreu

Realització editorial: Oberta UOC Publishing, SL

Dipòsit legal: B-2.068-2015



Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i transmetre'ls públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.ca>

Continguts

Mòdul didàctic 1

Programació en el costat del client: llenguatges script en els navegadors

Vicent Moncho Mas i Jordi Ustrell Garrigós

1. Introducció
2. Característiques bàsiques, ubicació de codi i primers passos
3. Variables, operadors i estructures
4. Funcions i objectes bàsics

Mòdul didàctic 2

Introducció a la programació orientada a objectes

Vicent Moncho Mas

1. Introducció
2. Conceptes i característiques principals
3. POO en els diversos llenguatges de programació

Mòdul didàctic 3

Orientació a objectes en JavaScript

Marcos González Sancho, Vicent Moncho Mas i Jordi Ustrell Garrigós

1. POO en JavaScript
2. Objectes predefinits
3. Expressions regulars i ús de galetes

Mòdul didàctic 4

Introducció al DOM

Guillem Garcia Brustenga, Vicent Moncho Mas i Jordi Ustrell Garrigós

1. Naixement i evolució del DOM
2. El model estàndard d'objectes
3. Els objectes del BOM
4. Els objectes de DOM
5. Gestió d'esdeveniments

Mòdul didàctic 5

Manipular el DOM amb JavaScript

Vicent Moncho Mas i Gemma Subirana Grau

1. Manipular la pàgina web
2. Formularis dinàmics
3. Posicionament dinàmic

