

Javascript+Typescript

(UI Development & Integration y Microsoft)

Temario

1. ENTORNOS DE EJECUCIÓN DE JAVASCRIPT
 - 1.1 Los entornos de ejecución
 - 1.2 Entornos de ejecución
 - 1.3 ¿Qué se entiende por entorno de ejecución?
 - 1.4 Los entornos de ejecución de javascript
 - 1.5 Node.js
 - 1.6 Instalación de node.js
 - 1.7 Ejecución de una aplicación con node.js
 - 1.8 La API de node.js
 - 1.9 Uso y gestión de librerías externas: npm
 - 1.10 El navegador web
 - 1.11 Ejecución de una aplicación en el navegador web
 - 1.12 Ciclo de vida una aplicación javascript
 - 1.13 Fase de construcción
 - 1.14 Fase de manejo de eventos
 - 1.15 Los timers

2. FUNCIONES
 - 2.1 Entendiendo las funciones
 - 2.2 Funciones como objetos de primera clase
 - 2.3 Definiendo funciones
 - 2.4 Argumentos y parámetros
 - 2.5 El parámetro implícito "this" y la invocación de funciones
 - 2.6 Fijando el contexto de la función con el método "bind()"
 - 2.7 Clausuras

3. OBJETOS EN JS
 - 3.1 Entendiendo los objetos
 - 3.2 Objetos planos de javascript
 - 3.3 Descriptores de propiedades
 - 3.4 Herencia con prototipos
 - 3.5 Controlando el acceso a los objetos (getters y setters)

4. CARACTERÍSTICAS DE LA VERSIÓN ES6 (JAVASCRIPT 2015)
 - 4.1 Características de EcmaScript ES6
 - 4.2 ¿Qué es eso del EcmaScript?
 - 4.3 ¿Cómo evoluciona javascript?

- 4.4 Template literals
 - 4.5 Ámbito de variables en el bloque: let
 - 4.6 Variables que no cambian: const
 - 4.7 Arrow functions
 - 4.8 for ... of
 - 4.9 Sintaxis corta de objetos
 - 4.10 Rest
 - 4.11 Spread
 - 4.12 Valores por defecto
 - 4.13 Destructuring
 - 4.14 Clases
 - 4.15 Módulos
 - 4.16 Maps
 - 4.17 Sets
 - 4.18 Más características de ES2015/ES6
-
- 5. TYPESCRIPT
 - 5.1 El lenguaje de programación Typescript
 - 5.2 Por qué Typescript
 - 5.3 Instalación y uso
 - 5.4 Características básicas de typescript
 - 5.5 Tipos
 - 5.6 Interfaces
 - 5.7 Constructores breves
 - 5.8 Unión de tipos
 - 5.9 Alias de tipos
 - 5.10 Genéricos
-
- 6. PROGRAMACIÓN ASÍNCRONA
 - 6.1 Programación asíncrona
 - 6.2 El problema: el bloqueo del hilo principal
 - 6.3 La solución: programación asíncrona dirigida por eventos
 - 6.4 Programación asíncrona con callbacks
 - 6.5 Programación asíncrona con promesas