

TÉCNICO SUPERIOR EN PROGRAMACIÓN PHP y LARAVEL

REQUISITOS: Se requieren conocimientos de **Windows** a nivel usuario.

SOFTWARE: Los editores/programas utilizados en este curso son de acceso libres y gratuito, lo encontrará en su unidad de trabajo o bien sólo tendrá que descargarlo e instalarlo.

OBJETIVOS: El alumno aprenderá el diseño profesional de páginas web dinámicas mediante la programación de distintos lenguajes. Aprender a programar con **JS**, **PHP** y el framework **Laravel**. Otra materia importante que el alumno abordará durante el curso será la gestión y administración de bases de datos utilizando **MySQL**.

ORIENTACIÓN PROFESIONAL: Personas o desarrolladores de páginas web interesadas en el desarrollo de aplicaciones web a través del lenguaje PHP. Dominar y manejar bases de datos para convertirse en programadores de alto rendimiento.



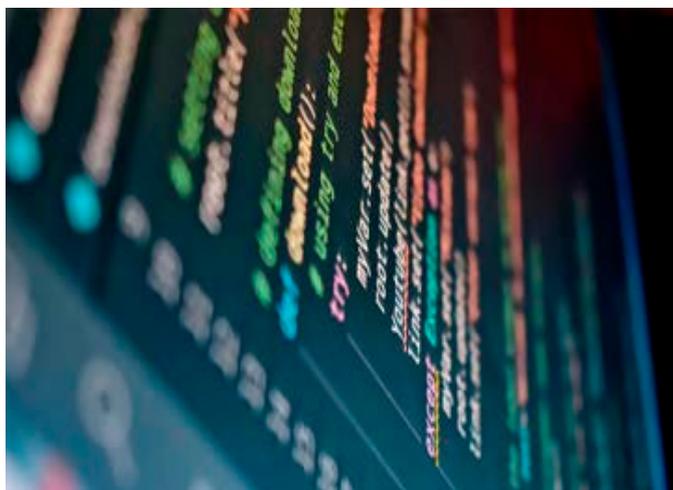
TÉCNICO SUPERIOR EN PROGRAMACIÓN PHP y LARAVEL

METODOLOGÍA: Enseñanza **ON-LINE**, **Teleformación** con **Tutor personal**. Desde el momento en que se recibe el material necesario para realizar el curso, dispondrá de un tutor personal que le guiará y ayudará a resolver los problemas que le surjan en el estudio. Podrá realizar cuantas consultas necesite relacionada con el curso.

PROFESORADO: La alta calidad de nuestros cursos se asegura mediante una cuidadosa selección de nuestro personal docente. Un profesorado titulado y estable aseguran una enseñanza que combina la excelencia académica con los últimos adelantos informáticos.

PROGRAMA DE CURSOS

- ↳ HTML
- ↳ CSS
- ↳ BOOTSTRAP
- ↳ JAVASCRIPT
- ↳ SQL
- ↳ PHP
- ↳ LARAVEL FRAMEWORK PHP



HORARIOS: Puede dedicar tantas horas como quiera, lo único que deberá tener en cuenta es la duración máxima del curso, que siempre será la suficiente para que pueda terminarlo con comodidad y sin prisas.

DURACIÓN: 271 horas (12 meses máximo, a partir de la fecha de inicio).

CONTENIDO: HTML

1 - INTRODUCCIÓN A HTML

- ➔ DISEÑO DE PÁGINAS DE WEB
- ➔ EL LENGUAJE HTML
- ➔ NOVEDADES DE HTML 5
- ➔ ¿QUÉ ES LA ACCESIBILIDAD WEB?
- ➔ ACCESIBILIDAD AL CONTENIDO EN LA WEB
- ➔ NIVELES DE ADECUACIÓN DE WCAG
- ➔ ¿QUÉ ES LA USABILIDAD WEB?
- ➔ PROGRAMAS PARA CREAR PÁGINAS WEB
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN EL DOSSIER
- ➔ EL EDITOR VISUAL STUDIO CODE (VSCODE)
- ➔ GESTIÓN DE PROYECTOS CON VSCODE

2 - EL LENGUAJE HTML

- ➔ DOCUMENTO HTML
- ➔ ESTRUCTURA BÁSICA DE UN DOCUMENTO HTML
- ➔ EL ELEMENTO HEAD
- ➔ ELEMENTO BODY
- ➔ EJERCICIOS

3 - TEXTOS Y ENLACES

- ➔ ELEMENTOS PARA TEXTO
- ➔ LISTAS Y SANGRÍAS
- ➔ FORMATOS DE TEXTO
- ➔ CODIFICACIÓN DE CARACTERES
- ➔ INDICACIÓN DE RUTAS DE CARPETAS
- ➔ LOS ENLACES
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

4 - DISEÑO DE TABLAS, AÑADIR IMÁGENES

- ➔ LAS TABLAS EN HTML
- ➔ CREACIÓN DE TABLAS
- ➔ ELEMENTOS DE LA TABLA Y ATRIBUTOS DE CELDA
- ➔ LAS IMÁGENES
- ➔ EJERCICIOS

5 - INTRODUCCIÓN A ESTILOS CSS Y CAPAS

- ➔ HTML Y CSS
- ➔ CREAR Y UTILIZAR ESTILOS
- ➔ UTILIZAR ESTILOS INCRUSTADOS
- ➔ UTILIZAR ESTILOS EXTERNOS
- ➔ ATRIBUTOS "ID" Y "CLASS"
- ➔ UNIDADES DE MEDIDA
- ➔ LAS CAPAS
- ➔ EJERCICIOS

6 - LA ESTRUCTURA EN HTML 5

- ➔ CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA
- ➔ PRIORIDADES EN LOS ESTILOS
- ➔ PREPARACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN
- ➔ VALIDACIÓN DE CÓDIGO HTML5 Y CSS
- ➔ AGREGAR UN ICONO PARA LA PÁGINA WEB
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

7 - IMÁGENES Y MULTIMEDIA

- ➔ ELEMENTOS PARA IMÁGENES
- ➔ ARCHIVOS MULTIMEDIA
- ➔ ARCHIVOS DE DESCARGA
- ➔ EJERCICIOS

8 - LOS FORMULARIOS

- ➔ DEFINICIÓN DE LOS FORMULARIOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

9 - MAPAS SENSITIVOS

- ➔ DEFINICIÓN DE UN MAPA
- ➔ ZONAS SENSITIVAS CON GIMP
- ➔ EJERCICIOS

10 - HTML Y JAVASCRIPT

- ➔ CREACIÓN DE PÁGINAS JAVASCRIPT
- ➔ COMBINAR JAVASCRIPT CON HTML
- ➔ LAS VARIABLES
- ➔ LOS COMENTARIOS
- ➔ EJERCICIOS

11 - PREPARAR Y PUBLICAR UNA WEB

- ➔ ESTRUCTURAR EL SITIO WEB EN EL ORDENADOR LOCAL
- ➔ ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA
- ➔ PUBLICAR UNA PÁGINA EN INTERNET
- ➔ LA ETIQUETA
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: CSS

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ HTML5 Y CSS3
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN ESTE CURSO
- ➔ ENTORNO VISUAL STUDIO CODE

2 - ESTILOS CSS

- ➔ DENTRO DE LAS HOJAS DE ESTILO
- ➔ LAS CLASES
- ➔ SELECTORES ID
- ➔ LAS CAPAS
- ➔ EJERCICIOS

3 - MEDIDAS, COLORES E INSPECTOR DE ELEMENTOS

- ➔ UNIDADES DE MEDIDA
- ➔ USO DE COLOR
- ➔ EL INSPECTOR DE ELEMENTOS
- ➔ EJERCICIOS

4 - ESTILOS PARA TEXTOS (I)

- ➔ LA TIPOGRAFÍA
- ➔ IMPORTAR: @FONT-FACE O @IMPORT
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

5 - ESTILOS PARA TEXTOS (II)

- ➔ LOS TEXTOS
- ➔ EJERCICIOS

6 - ESTILOS PARA LISTAS Y CURSOR

- ➔ LAS LISTAS
- ➔ CURSOR
- ➔ EJERCICIOS

7 - ESTILOS PARA TABLAS

- ➔ LAS TABLAS
- ➔ EJERCICIOS

8 - ESTILOS PARA FONDOS E IMÁGENES

- ➔ FONDO
- ➔ BLEND MODES
- ➔ DEGRADADOS, VISIBILIDAD U OPACIDAD
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

9 - PROPIEDADES DE CAJA

- ➔ MODELO DE CAJA
- ➔ DIMENSIONES
- ➔ MÁRGENES
- ➔ BORDES
- ➔ EJERCICIOS

10 - TRABAJAR CON EL MODELO CAJA

- ➔ POSICIONAMIENTO
- ➔ FLOTAR Y DESPEJAR
- ➔ SUPERPOSICIÓN
- ➔ DESBORDAMIENTO
- ➔ RECORTE
- ➔ SOMBREADO
- ➔ EJERCICIOS

11 - DISEÑO WEB RESPONSIVE

- ➔ TIPOS DE DISEÑOS WEB RESPONSIVE
- ➔ HERRAMIENTAS DE DISEÑO WEB RESPONSIVE
- ➔ ETIQUETAS Y ELEMENTOS BÁSICOS RESPONSIVE
- ➔ PRÁCTICAS DE DISEÑO WEB RESPONSIVE
- ➔ EJERCICIOS

12 - VISUALIZACIONES

- ➔ PROPIEDAD DISPLAY
- ➔ VISUALIZACIÓN COMO TABLA
- ➔ VISUALIZACIÓN COMO CAJA FLEXIBLE
- ➔ VISUALIZACIÓN EN REJILLA
- ➔ COLUMNAS
- ➔ FORMAS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

13 - CSS AVANZADO

- ➔ LA HERENCIA
- ➔ SELECTORES
- ➔ TRANSFORMACIONES
- ➔ TRANSICIONES
- ➔ ANIMACIONES
- ➔ FILTROS
- ➔ EJERCICIOS

14 - PREPROCESADORES CSS

- ➔ VARIABLES (CUSTOM PROPERTIES)
- ➔ PREPROCESADORES CSS
- ➔ CARACTERÍSTICAS DE LOS PREPROCESADORES
- ➔ PRINCIPALES PREPROCESADORES CSS
- ➔ LESS
- ➔ SASS
- ➔ EJERCICIOS

15 - GRIDS Y FRAMEWORKS RESPONSIVE

- ➔ GRIDS Y FRAMEWORKS RESPONSIVE
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: BOOTSTRAP

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ ¿QUÉ ES BOOTSTRAP?
- ➔ DIFERENCIAS ENTRE FRONT-END Y BACK-END
- ➔ VENTAJAS DE UTILIZAR BOOTSTRAP
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN ESTE DOSSIER

2 - INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO

- ➔ ENTORNO VSCODE
- ➔ EXTENSIONES
- ➔ PALETA DE COMANDOS
- ➔ EMMET
- ➔ PREVISUALIZAR EL TRABAJO
- ➔ EJERCICIOS

3 - SASS (Syntactically Awesome StyleSheets)

- ➔ ¿ QUÉ ES SASS ?
- ➔ INSTALACIÓN DE SASS
- ➔ VARIABLES EN SASS
- ➔ ANIDAR SELECTORES
- ➔ COMENTARIOS
- ➔ MÓDULOS EN SASS
- ➔ MIXINS EN SASS
- ➔ HERENCIAS EXTENDS / PLACEHOLDERS
- ➔ ESTRUCTURAS DE CONTROL
- ➔ OPERADORES
- ➔ LAS FUNCIONES EN SASS
- ➔ OPTIMIZACIÓN DE CSS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 1

4 - DISEÑO RESPONSIVE Y FLEXBOX CSS

- ➔ VIEWPORT
- ➔ MEDIA QUERIES
- ➔ FLEXBOX
- ➔ EJERCICIOS

5 - INTRODUCCIÓN A BOOTSTRAP

- ➔ OBTENER BOOTSTRAP
- ➔ ESTRUCTURA HTML Y CSS EN BS5
- ➔ BREAKPOINTS
- ➔ CONTENEDORES
- ➔ SISTEMA DE CUADRÍCULAS (GRIDS)
- ➔ FLEX
- ➔ ELEMENTOS FLOTANTES
- ➔ GUTTERS
- ➔ ALTURA DE LOS ELEMENTOS
- ➔ ANCHO DE LOS ELEMENTOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 2

6 - TIPOGRAFÍA Y ESTILOS VISUALES

- ➔ TIPOGRAFÍA, ENCABEZADOS
- ➔ UTILIDADES PARA PÁRRAFOS Y TEXTOS
- ➔ LISTAS, COLORES, BORDES Y SOMBRAS
- ➔ BOOTSTRAP ICONS
- ➔ EJERCICIOS

7 - COMPONENTES DE INTERFAZ DE USUARIO

- ➔ IMÁGENES
- ➔ CABECERA DE PÁGINA
- ➔ TABLAS
- ➔ TARJETAS
- ➔ BOTONES
- ➔ MENÚS O BARRA DE NAVEGACIÓN
- ➔ EJERCICIOS

8 - FORMULARIOS

- ➔ VALIDAR FORMULARIOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 3

9 - COMPONENTES ADICIONALES

- ➔ MODALES
- ➔ ACCESIBILIDAD
- ➔ CARROUSEL
- ➔ BARRAS DE PROGRESO
- ➔ SPINNERS
- ➔ TOOLTIP
- ➔ POPOVER
- ➔ TOAST
- ➔ OFFCANVAS SIDEBAR
- ➔ MODO OSCURO
- ➔ INTERACCIONES
- ➔ BREADCRUMBS
- ➔ EJERCICIOS

10 - UTILIDADES ADICIONALES

- ➔ PESTAÑAS TOGGLEABLES
- ➔ BADGES
- ➔ PAGINACIÓN
- ➔ REGLAS VERTICALES
- ➔ STACKS
- ➔ GAP
- ➔ TEXTO TRUNCADO
- ➔ AJUSTE MEDIA
- ➔ SCROLLSPY

11 - PROYECTO FINAL

- ➔ CURRÍCULUM VITAE
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 4

CONTENIDO: JAVASCRIPT

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ EDITOR NETBEANS
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN CURSO

2 - EL LENGUAJE JAVASCRIPT

- ➔ COMBINAR JAVASCRIPT CON HTML
- ➔ LAS VARIABLES
- ➔ LOS OPERADORES
- ➔ LOS COMENTARIOS
- ➔ LAS FUNCIONES EN JAVASCRIPT
- ➔ EJERCICIOS

3 - EL LENGUAJE JAVASCRIPT (2)

- ➔ FUNCIONES INCORPORADAS
- ➔ LOS CUADROS DE MENSAJE
- ➔ CUADRO DE CONFIRMACIÓN (CONFIRM)
- ➔ CUADRO DE DIÁLOGO (PROMPT)
- ➔ CONDICIONALES (?, IF E IF...ELSE)
- ➔ LA INSTRUCCIÓN SWITCH
- ➔ LOS BUCLES
- ➔ LAS MATRICES
- ➔ MÉTODOS PROTOTYPE PARA ARRAYS
- ➔ EL BUCLE FOR...IN, FOR...OF
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 1

4 - OBJETOS DE TIPOS DE DATOS

- ➔ OBJETO STRING
- ➔ OBJETO NUMBER
- ➔ OBJETO DATE
- ➔ OBJETO MATH
- ➔ EJERCICIOS

5 - DOM

- ➔ TIPOS DE NODOS
- ➔ CREAR, MODIFICAR Y ELIMINAR NODOS
- ➔ DOM Y ESTILOS CSS
- ➔ EJERCICIOS

6 - OBJETOS HTML

- ➔ EL OBJETO HIPERENLACE (LINK)
- ➔ LAS ÁREAS (AREA)
- ➔ OBJETO IMAGE
- ➔ LOS VÍDEOS
- ➔ EL OBJETO DIV
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 2

7 - OBJETOS DE FORMULARIO

- ➔ OBJETO FORM
- ➔ OBJETO BUTTON
- ➔ OBJETO TEXT
- ➔ OBJETO ÁREA DE TEXTO
- ➔ OBJETO CHECKBOX
- ➔ OBJETO RADIO
- ➔ OBJETO SELECT
- ➔ OTROS CONTROLES
- ➔ EJERCICIOS

8 - OBJETOS INTEGRADOS DE JAVASCRIPT

- ➔ LOS OBJETOS JAVASCRIPT
- ➔ OBJETO WINDOW
- ➔ OBJETO SCREEN
- ➔ OBJETO LOCATION
- ➔ OBJETO HISTORY
- ➔ OBJETO NAVIGATOR
- ➔ OBJETO DOCUMENT
- ➔ OBJETO MAP
- ➔ OBJETO SET
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 3

9 - COOKIES Y EVENTOS SESSION

- ➔ INTRODUCCIÓN
- ➔ SINTAXIS DE UNA COOKIE
- ➔ CREAR UNA COOKIE
- ➔ LEER UNA COOKIE
- ➔ BORRAR UNA COOKIE
- ➔ EJEMPLO (CONTADOR DE VISITAS)
- ➔ EJEMPLO (PERSONALIZAR FONDO)
- ➔ MÁS INFORMACIÓN SOBRE COOKIES
- ➔ USOS DE LAS COOKIES
- ➔ API WEB STORAGE
- ➔ EJERCICIOS

10 - FRAMEWORKS I: PROTOTYPE Y SCRIPTACULOUS

- ➔ PROTOTYPE
- ➔ SCRIPTACULOUS
- ➔ EJERCICIOS

11 - FRAMEWORKS II: DOJO Y JQUERY

- ➔ DOJO
- ➔ JQUERY
- ➔ JQUERY EFFECTS

CONTENIDO: SQL

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ BASES DE DATOS
- ➔ MODELO RELACIONAL DE BASES DE DATOS
- ➔ STRUCTURED QUERY LANGUAGE (SQL)
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN ESTE DOSSIER
- ➔ MYSQL
- ➔ INICIAR Y FINALIZAR LA CLASE
- ➔ MYSQL WORKBENCH

2 - TABLAS Y REGISTROS

- ➔ CREAR BASE DE DATOS
- ➔ CREAR TABLAS
- ➔ INSERTAR REGISTROS
- ➔ RESTRICCIONES DE TABLA Y DE CAMPO
- ➔ CAMPOS COMO LISTAS O ESTRUCTURAS
- ➔ MODIFICAR TABLAS
- ➔ ÍNDICES
- ➔ EJERCICIOS

3 - CONSULTAS

- ➔ CONSULTAS BÁSICAS
- ➔ FILTRAR REGISTROS
- ➔ OPERACIONES CON TEXTO
- ➔ FUNCIONES AGREGADAS
- ➔ EJERCICIOS

4 - GESTIÓN DE DATOS

- ➔ INSERTAR, ACTUALIZAR O ELIMINAR
- ➔ USO DE CONDICIONALES
- ➔ ENCRIPITAR/DESENCIPITAR
- ➔ EJERCICIOS

5 - RELACIONES ENTRE TABLAS

- ➔ CLAVES PRIMARIA - FORÁNEA
- ➔ RELACIÓN UNO A VARIOS
- ➔ ELIMINACIÓN Y ACTUALIZACIÓN EN CASCADA
- ➔ RELACIÓN UNO A UNO
- ➔ RELACIÓN VARIOS A VARIOS
- ➔ MODELOS EN MYSQL WORKBENCH
- ➔ EJERCICIOS

6 - CONSULTAS AVANZADAS

- ➔ CONSULTAS POR UNIÓN
- ➔ CONSULTAS COMBINADAS
- ➔ OPERADORES EN SUBCONSULTAS
- ➔ SUBCONSULTAS
- ➔ EJERCICIOS

7 - VISTAS

- ➔ CREACIÓN DE VISTAS
- ➔ ACTUALIZACIÓN DE VISTAS
- ➔ MODIFICACIÓN Y ELIMINACIÓN DE VISTAS
- ➔ EJERCICIOS

8 - PROCEDIMIENTOS Y FUNCIONES

- ➔ PROCEDIMIENTOS
- ➔ SENTENCIAS CONDICIONALES
- ➔ BUCLES
- ➔ FUNCIONES
- ➔ EJERCICIOS

9 - TRATAMIENTO DE ERRORES, CURSORES

- ➔ TRATAMIENTO DE ERRORES
- ➔ CURSORES
- ➔ EJERCICIOS

10 - TRIGGERS

- ➔ CREACIÓN DE UN TRIGGER
- ➔ TRIGGERS BEFORE
- ➔ TRIGGERS AFTER
- ➔ FORZAR ERROR EN TRIGGER
- ➔ EJERCICIOS

11 - PRIVILEGIOS

- ➔ CREAR UN USUARIO
- ➔ MODIFICAR NOMBRE DE USUARIO
- ➔ CAMBIAR LA CONTRASEÑA
- ➔ ELIMINAR UN USUARIO
- ➔ ASIGNAR PRIVILEGIOS CON GRANT
- ➔ CONSULTAR PRIVILEGIOS DE USUARIO
- ➔ GRANT OPTION
- ➔ QUITAR PRIVILEGIOS CON REVOKE
- ➔ PRIVILEGIOS Y TRIGGERS
- ➔ PRIVILEGIOS Y VISTAS
- ➔ PRIVILEGIOS Y PROCEDIMIENTOS
- ➔ EJERCICIOS

12 - TRANSACCIONES

- ➔ USO DE TRANSACCIONES
- ➔ SAVEPOINT
- ➔ AISLAMIENTO DE TRANSACCIONES
- ➔ EJERCICIOS

13 - ANEXO INSTALACIÓN MYSQL

CONTENIDO: PHP

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN CGI'S
- ➔ ¿POR QUÉ PHP?
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN EL DOSSIER

2 - CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO

- ➔ INICIANDO SERVICIO WEB CON XAMPP
- ➔ EL EDITOR VISUAL STUDIO CODE (VSCODE)
- ➔ GESTIÓN DE PROYECTOS PHP CON VSCODE

3 - INTRODUCCIÓN AL CÓDIGO PHP

- ➔ TIPOS DE DATOS
- ➔ OPERADORES
- ➔ FUNCIONES DE VARIABLES

4 - ESTRUCTURAS DE CONTROL

- ➔ TOMA DE DECISIONES
- ➔ BUCLES
- ➔ FUNCIONES
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

5 - ARRAYS

- ➔ DECLARAR UN ARRAY
- ➔ ARRAYS MULTIDIMENSIONALES
- ➔ FUNCIONES PARA ARRAYS

6 - OBTENCIÓN DE DATOS DEL NAVEGADOR

- ➔ FORMULARIOS
- ➔ CONTROLES
- ➔ FILTRO DE VALIDACIÓN

7 - PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- ➔ ¿QUÉ ES UN OBJETO?
- ➔ ENCAPSULACIÓN
- ➔ HERENCIA

8 - DEPURACIÓN DE ERRORES

- ➔ EXCEPCIONES
- ➔ FUNCIONES DE ERROR
- ➔ ACTIVAR O DESACTIVAR NOTIFICACIÓN DE ERRORES
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

9 - CONTROL DE USUARIOS

- ➔ PERSONALIZAR LAS PÁGINAS DE LOS USUARIOS
- ➔ COOKIE
- ➔ OBJETO SESSION

10 - ARCHIVOS

- ➔ ACCESO A ARCHIVOS
- ➔ ARCHIVOS DE TEXTO
- ➔ GESTIÓN DE CARPETAS

11 - XML, JSON y PHP

- ➔ INTRODUCCIÓN
- ➔ HISTORIA DEL XML
- ➔ PARTES FUNDAMENTES DEL XML

12 - BASES DE DATOS MySQL

- ➔ EVOLUCIÓN DE PHP Y MYSQL
- ➔ FUNCIONES DE MYSQLI
- ➔ XAMPP Y SQL
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

13 - SQLite

- ➔ ABRIR BASES DE DATOS CON SQLITE
- ➔ CERRAR BASES DE DATOS CON SQLITE
- ➔ FUNCIONES DE SQLITE

14 - CORREO ELECTRÓNICO

- ➔ PHPMAILER
- ➔ ENVIAR UN MENSAJE DE TEXTO (EJEMPLO PRÁCTICO)
- ➔ ENVIAR UN MENSAJE HTML (EJEMPLO PRÁCTICO)

15 - GRÁFICOS ESTADÍSTICOS

- ➔ INTRODUCCIÓN
- ➔ LA LIBRERÍA JPGRAPH
- ➔ IMÁGENES ANTISPAM (CAPTCHAS)

16 - ARQUITECTURA MODELO-VISTA- CONTROLADOR (MVC)

- ➔ INTRODUCCIÓN
- ➔ ¿QUÉ ES ARQUITECTURA MVC? FRAMEWORK LARAVEL
- ➔ EJEMPLO PROYECTO COMPLETO DE MVC CON PHP
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: LARAVEL FRAMEWORK PHP

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ FRAMEWORKS DE PHP
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN DOSSIER

2 - EL FRAMEWORK LARAVEL

- ➔ LARAVEL Y LA ARQUITECTURA MVC
- ➔ CONFIGURAR ENTORNO DE LARAVEL
- ➔ SERVIDOR WEB LARAGON
- ➔ SERVICIO WEB CON LARAGON
- ➔ LA HERRAMIENTA COMPOSER

3 - CREACIÓN DE PROYECTOS

- ➔ NETBEANS
- ➔ MODELO MVC
- ➔ ÁRBOL DE DIRECTORIOS LARAVEL
- ➔ EJERCICIOS

4 - LAS RUTAS

- ➔ INTRODUCCIÓN
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 1

5 - LOS CONTROLADORES

- ➔ LA CLASE CONTROLLER
- ➔ CREACIÓN DE CONTROLADORES
- ➔ ENVÍO DE PARÁMETROS A CONTROLADORES
- ➔ ENLAZAR CONTROLADORES A VISTAS
- ➔ REDIRECCIONES
- ➔ EJERCICIOS

6 - LAS VISTAS Y BOOTSTRAP

- ➔ CREACIÓN DE VISTAS
- ➔ ENVÍO DE PARÁMETROS A LAS VISTAS
- ➔ ORGANIZAR LAS VISTAS POR CARPETAS
- ➔ BOOTSTRAP Y LARAVEL
- ➔ INTEGRAR BOOTSTRAP EN UNA VISTA
- ➔ EJERCICIOS

7 - LAS PLANTILLAS BLADE

- ➔ USAR PLANTILLAS
- ➔ SINTAXIS BLADE
- ➔ CREACIÓN DE UNA PLANTILLA BLADE
- ➔ MÁS COMANDOS BLADE
- ➔ BLADE Y BOOTSTRAP
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 2

8 - LAS MIGRACIONES

- ➔ ENTORNO DE CONFIGURACIÓN PARA BASE DE DATOS EN LARAVEL
- ➔ LAS MIGRACIONES
- ➔ EJERCICIOS

9 - BD - RAW SQL QUERY Y QUERY BUILDER

- ➔ LARAVEL Y EL TRABAJO CON REGISTROS
- ➔ RAW SQL QUERY
- ➔ OPERACIONES CRUD CON RAW SQL QUERY
- ➔ QUERY BUILDER
- ➔ TRABAJO CON VISTAS
- ➔ EJERCICIOS

10 - LOS MODELOS - ORM ELOQUENT (I)

- ➔ CREACIÓN DE UN MODELO
- ➔ USAR MODELOS PARA CONSULTAR DE REGISTROS
- ➔ USAR MODELOS PARA INSERTAR REGISTROS
- ➔ USAR MODELOS PARA MODIFICAR REGISTROS
- ➔ INSERTAR REGISTROS UTILIZANDO EL MÉTODO CREATE()
- ➔ USAR MODELOS PARA BORRAR REGISTROS
- ➔ BORRADOS TEMPORALES (SOFT DELETE)
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ CONSULTAS VARIAS
- ➔ INSERCIÓN DE REGISTROS NUEVOS
- ➔ MODIFICACIONES DE REGISTROS
- ➔ BORRADO TEMPORAL DE REGISTROS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 3

11 - LOS MODELOS - ORM ELOQUENT (II)

- ➔ RELACIONES ENTRE TABLAS UNO A UNO
- ➔ RELACIONES ENTRE UNO A UNO INVERSO
- ➔ RELACIONES ENTRE TABLAS UNO A VARIOS
- ➔ RELACIONES ENTRE TABLAS VARIOS A VARIOS
- ➔ RELACIONES POLIMÓRFICAS
- ➔ LA HERRAMIENTA TINKER
- ➔ EJERCICIOS

12 - LOS FORMULARIOS

- ➔ CREACIÓN AUTOMÁTICA DE PÁGINAS DE LOGIN Y REGISTRO CON LARAVEL
- ➔ CREACIÓN DE CRUD CON FORMULARIOS
- ➔ ENVÍO DE RUTAS MEDIANTE POST() O GET()
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 4