espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Lucas Horacio Mochi

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN PHP

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **100** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 18 de noviembre de 2023

Nº E.3496

Jefe de Estudios

espai
Entença 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53

Alumno/a

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE · Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center · Microsoft IT Academy Program · CAT formació · AUTODESK Authorised Training Centre

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN PHP

FUNDAMENTOS PROGRAMACIÓN

- Datos y tipos de datos
- Variables y constantes,
- Operadores y expresiones
- Pseudocódigo
- Estructura general de un programa
- Instrucciones y sus tipos
- Acumuladores
- Estructuras de decisión y selección
- Programación modular
- Estructuras secuenciales, selectivas, repetitivas
- Arrays y Arrays multidimensionales
- Utilizando funciones (procedimientos)
- Paso de valores a las funciones
- Variables locales y variables globales

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- Características de la POO
- Clase y componentes
- Variables, Métodos en las clases, Propiedades
- Herencia, Clase Abstracta,
- Estereotipos de herencia
- Definición de Objeto, Identidad, Comportamiento
- Objetos en la programación orientada a objetos
- Declaración de una clase
- Instanciación de una clase en un objeto
- Operando con un objeto
- Relaciones entre objetos
- Composición, Uso, Delegación
- Métodos y tipos,
- Abstracción, Encapsulamiento
- Polimorfismo

PHP

- Introducción a la programación de PHP
- Funciones y herramientas básicas del lenguaje, como usarlas y configurarlas, así como las fuentes de información y ayuda más fiables y que utilizaremos durante todo el curso.
- Editores y servidores.
- Comprensión del funcionamiento de los lenguajes de Servidor
- Visión general de los distintos lenguajes tipo PHP que existen, diferencias y similitudes.
- Generación de páginas web dinámicas.
- Creación de contenidos en nuestras páginas
- Personalización de la experiencia del usuario
- Acceso a bases de datos.
- Herramientas de acceso a bases de datos para la gestión y mantenimiento
- Programación orientada a objetos
- Desarrollo de nuestros proyectos a través de clases y objetos,
- Acceso a XML
- Integración de XML y su capacidad de compartir información
- Generación de gráficos.
- Funciones para manipular fotografías existentes y para crear imágenes desde cero para la generación de datos estadísticos.