

HYPERTEXT PRE PROCESSOR (PHP)

HYPERTEXT PRE PROCESSOR (PHP)

Duración: 60 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Objetivos:

Descripción: Conocer las características de un entorno de trabajo PHP. Abordar la sintaxis dentro del lenguaje PHP. Indagar en las variables y las constantes de PHP. Conocer mas información acerca de los operadores y las estructuras de control. Indagar en el concepto de expresiones regulares. Invocar una función desde distintas partes del código. Aprender el paso de parámetros por valor y el paso de parámetros por referencia. Introducir el protocolo HTTP. Conocer los formularios. Conocer las principales características de la POO. Indagar en el concepto UML. Abordar el lenguaje XML. Realizar la comparación de XML y JSON. Fundamentación: En este curso de Hypertext Pre-processor (PHP) mostramos que es un lenguaje de programación que se ejecuta en el lado del servidor. Esta es la principal diferencia con otros lenguajes que se insertan en HTML como Javascript. También se aborda con este programa los operadores y las estructuras de control disponibles para los desarrolladores en PHP. El objetivo es aprender a crear aplicaciones dinámicas con distintas funcionalidades. Por otro lado, se introduce el protocolo HTTP que permite el diálogo entre cliente, los navegadores web y los servidores. También se introducen las herramientas de PHP que nos permiten organizar y estructurar el código: las clases. Qué es el PHP PHP (Hypertext Pre-processor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en cualquier parte de un archivo HTML. La arquitectura web es una arquitectura cliente – servidor. Se trata de un modelo de aplicación distribuida en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios, llamados servidores, y los demandantes, llamados clientes. Un cliente realiza peticiones a otro programa, el servidor, quien le da respuesta. Como analizaremos en el curso, los servidores web pueden ser locales o estar en red. Los clientes en esta arquitectura son los navegadores web: Internet Explorer, Chrome, Firefox, Safari, etc. La ventaja que trabajar con un lenguaje de backend, que se ejecuta en el servidor, es que el desarrollador tiene el control del código que se ejecuta una vez que recibe una petición del cliente. Algunos lenguajes que se ejecutan en el lado del cliente como Javascript, pueden ser desactivador en el navegador por parte de los usuarios que ejecuta la aplicación. Esto es especialmente importante a la hora de crear formularios PHP. El código PHP solo se ejecuta cuando el usuario carga o refresca la página web. Si queremos interactuar con el usuario de otro modo, necesitamos utilizar lenguajes que se interpreten en el cliente. Las ventajas del PHP También trataremos las principales ventajas del lenguaje de programación PHP. Entre ellas encontramos: Seguridad. PHP ofrece diferentes niveles de seguridad que pueden ser configurados a través del archivo de configuración. Simplicidad. Se considera que la curva es aprendizaje de PHP es más rápida que la de otros lenguajes de programación. Comunidad.Cuenta con una gran comunidad de usuarios y una gran cantidad de librerías. Precio. Es gratuito. PHP es software libre. Versatilidad. Las operaciones lógicas en PHP En este curso vamos a conocer los operadores y las estructuras de control disponibles para los desarrolladores en PHP. El objetivo es aprender a crear aplicaciones dinámicas con distintas funcionalidades. Es importante tener en cuenta que para desarrollar aplicaciones en PHP necesitamos tener conocimiento básico del lenguaje HTML y el lenguaje de estilos CSS. Un operador toma uno o más valores y devuelve otro valor, el resultado de la operación que realiza. Según el número de valores que toman para realizar la operación, podemos diferenciar entre: Operadores unarios. Operan sobre un solo valor. Operadores binarios. Operan sobre dos valores. La mayoría de los operadores están dentro de esta categoría. Operador ternario. En PHP existe un solo operador ternario, que toma tres valores. Este operador también podría llamarse operador condicional. Las funciones en PHP Por otro lado, se analizan las funciones en PHP. Una función puede ser definida como un conjunto de instrucciones que operan sobre ciertas variables con

el objetivo de devolver un resultado. Las funciones forman parte de los lenguajes que nos permiten construir páginas web dinámicas, como PHP. Los motivos principales por lo que los programadores utilizan habitualmente funciones en las aplicaciones son: La legibilidad del código. Es una característica muy importante para que un grupo de programadores puedan trabajar en la misma aplicación. Por un lado, separando partes del código que realizan una función y podemos entenderlas como un ente separado del resto del programa. Por otro, siguiendo reglas básicas de estilo, con nombres intuitivos (en general, verbos puesto que las funciones realizan acciones) y documentando adecuadamente las funciones mediante comentarios explicando qué hacen, qué parámetros de entrada reciben, qué parámetros devuelven y cualquier otra característica que consideremos relevante. La reutilización del código. Una característica fundamental en programación que nos permitirá ahorrar muchas líneas de código estructurando los desarrollos de una forma adecuada. El ejemplo más obvio de reutilización del código son las funciones predefinidas por Se trata de funciones que son ampliamente utilizadas por la comunidad de desarrolladores PHP. Las metodologías de programación en PHP Profundizaremos en las metodologías de programación en PHP. Al igual que otros lenguajes de programación, ofrece al desarrollador la opción de programar utilizando diferentes metodologías: Programación lineal. Si desarrollamos todo el código en un mismo fichero utilizando las etiquetas <?php ?> alternando las instrucciones PHP con el código HTML y otros lenguajes de la página. Es habitual que utilicemos esta metodología para pequeños programas que necesitan partes dinámicas. La escalabilidad de los mismos es muy limitada. Programación estructurada. Es la programación basada en funciones. Antes de comenzar el desarrollo, dividimos el programa en subprogramas, planteamos funciones que realizan tareas y las llamamos dentro de la página. En este caso, la escalabilidad es menos limitada que en el caso anterior ya que las funciones pueden estar en el mismo fichero, o bien, con el objetivo de organizar el código, podemos utilizar uno o varios ficheros auxiliares (agruparían funciones que realizan tareas similares o que tienen alguna característica común) que contengan las funciones. Programación Orientada a Objetos (POO). Está basada en clases y objetos. Este tipo de programación exige un diseño del software distinto donde identificaremos objetos, las tareas que pueden realizar y las interacciones entre ellos para resolver el desarrollo. Este es el tipo de programación que nos permite una mayor escalabilidad y reutilización del código como veremos en este curso.

© icaformación2026

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2026

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



© icaformación2026

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

Tema 1. La sintaxis en lenguaje PHP.

1. Introducción.
2. Entorno de trabajo PHP.
3. Sintaxis.
4. Variables.
5. Constantes.

Tema 2. Operaciones lógicas en PHP.

1. Introducción.
2. Operadores.
3. Estructuras de control.
4. Expresiones regulares.

Tema 3. Acceso a la aplicación.

1. Introducción.
2. Funciones.
3. Protocolo HTTP.
4. Formularios.
5. Cookies.
6. Sesiones.

Tema 4. PHP POO.

1. Introducción.
2. Principales características de la POO.

© icaformación2026

3. Clases y objetos.
4. UML.

Tema 5. PHP POO datos.

1. Introducción.
2. XML.
3. JSON.

© icaformación2026