

ACCIÓN FORMATIVA	PROGRAMACIÓN EN RUBY ON RAILS 5
OBJETIVOS	Capacitar al alumnado para crear aplicaciones web con la última versión de Ruby On Rails
DESTINATARIOS/AS Y REQUISITOS	15 alumnos/as Personas preferentemente en desempleo y empadronadas en Gijón/Xixón. Destinado a personas con alguna de las siguientes titulaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Titulación media o superior en Informática, telecomunicaciones • FP II o Grado Superior en la rama informática • Otras titulaciones o sin titulación pero con experiencia previa en el campo de la programación, con conocimientos de lenguajes orientados a objeto y de HTML. Será necesario presentar volante de empadronamiento, DNI, Vida Laboral y currículum.
DURACIÓN/HORARIO FECHAS DE INICIO-FIN	300 horas Fecha de Inicio /Fin: 11/12/2017 – 13/03/2018 Horario: Lunes a Viernes de 9:00 a 14:00 horas
ENTIDAD FORMADORA LUGAR DE IMPARTICIÓN DATOS DE CONTACTO E INFORMACIÓN	Entidad formadora: DICAMPUS Lugar de impartición: Dicampus - Carretera de Avilés 18 - La Calzada 18 - Gijón. Contacto: 985 32 04 78 / 695 46 01 98 formacionpresencial@dicampus.com
PLAZO DE INSCRIPCIÓN FECHA DE SELECCIÓN	Inscripciones hasta el 07 /12/2017 Info e Inscripciones: 985320478 / formacionpresencial@dicampus.com Fecha de Selección: 07/12/2017 (10:00 horas) Lugar de Selección: Dicampus – PCTG – Edificio Intra 1 – Gijón
PROGRAMA	I) Control de Proyectos y Gestión Empresarial. II) Introducción a la web 2.0. III) Arquitectura y desarrollo de software. IV) Ruby On Rails 1 - Introducción 2.- Primer programa y Variables 3.- Cadenas y Ingreso de datos 4.- Shell Interactivo y variables numéricas 5.- Uso de if / elsif / else 6.- Más sobre If / unless y operador relacional de comparación combinado 7.- Estructura de control case y rangos 8.- Arrays 9.- Bucle While y Until 10.- Bucle For 11.- Más sobre rangos y métodos iteradores (times, upto, downto, each, each_line) 12.- Simbolos 13.- Hash 14.- Programación orientada a objetos (POO) 15.- Pilares de la programación orientada a objetos (POO) 16.- Clases y métodos 17.- Método inicializador, atributos y formas de acceder a los atributos 18.- Argumentos por defecto y numero de argumentos variables 19.- Métodos de instancia y métodos de clase 20.- Herencia V) Gestor de contenidos. VI) Proyecto.