

# MTA Examen 98-375: Fundamentos de desarrollo HTML5.

---

Acerca de este examen:

Microsoft Technology Associate (MTA) es un nuevo programa de certificación de Microsoft que valida los conocimientos básicos necesarios para empezar a construir una carrera utilizando las tecnologías de Microsoft.

Los candidatos obtienen certificados de MTA, así como el acceso a los beneficios en el sitio de miembros de Certificación Microsoft.

Este examen está diseñado para ofrecer a los candidatos una evaluación sobre sus conocimientos, y de los conceptos fundamentales de desarrollo de aplicaciones HTML5. También puede servir como un trampolín para los exámenes de Microsoft Certified Technology Specialist.

Los candidatos para este examen demostrarán habilidades básicas de desarrollo de aplicaciones cliente, HTML5, que se ejecutarán en dispositivos táctiles (PCs, tabletas y móviles). Aunque HTML es a menudo considerado como una tecnología web que se representa en un explorador para producir una interfaz de usuario, este examen se centra en el uso de HTML5, CSS3 y JavaScript para desarrollar aplicaciones cliente.

Antes de realizar este examen, los candidatos deben tener conocimientos básicos de los temas señalados en la guía de preparación, incluyendo CSS y JavaScript. Se recomienda que los candidatos estén familiarizados con los conceptos y tengan alguna experiencia práctica con las tecnologías relacionadas, ya sea mediante la adopción de cursos de formación o trabajando con tutoriales y muestras disponibles en MSDN y en Microsoft Visual Studio.

## Dominio de objetivos:

### 1. Gestionar el ciclo de vida de las aplicaciones

#### 1.1. Conocer los fundamentos de la plataforma

Este objetivo podría incluirse, pero no se limitan a: los envases y el entorno de ejecución: paquete de aplicación, aplicación contenedor, credenciales / conjuntos de permisos, el proceso de acogida, el aprovechamiento de las habilidades existentes HTML5 y contenidos para aplicaciones de pizarra / Tablet

This objective may include but is not limited to: packaging and the runtime environment: app package, app container, credentials/permission sets, host process, leveraging existing HTML5 skills and content for slate/tablet applications

#### 1.2. Administrar el estado de una aplicación.

Este objetivo puede incluir, pero no se limita a: administrar el estado de sesión, estado de la aplicación, y conservar información de estado, entender los estados de una aplicación.

#### 1.3. Depurar y probar una aplicación táctil basada en HTML5.

#### 1.4. Publicar una aplicación.

Este objetivo puede incluir, más no limitarse a: Windows Store, tiendas de terceros.

### 2. Construir la interfaz de usuario mediante el uso de HTML5

#### 2.1. Elija y configure las etiquetas HTML5 para mostrar el contenido del texto.

#### 2.2. Elija y configure las etiquetas HTML5 para mostrar gráficos.

Este objetivo puede incluir, pero no se limita a: cuándo, por qué y cómo usar Canvas, cuándo, por qué y cómo usar SVG.

#### 2.3. Elija y configure las etiquetas HTML5 para reproducir archivos multimedia.

Este objetivo puede incluir, más no se limitan a: el vídeo y las etiquetas de audio.

#### 2.4. Elija y configure las etiquetas HTML5 para organizar el contenido y las formas.

Este objetivo puede incluir, más no se limita a: tablas, listas, secciones; HTML semántico.

#### 2.5. Elija y configure las etiquetas HTML5 para la entrada y validación.

### 3. Formato de la interfaz de usuario mediante CSS

#### 3.1. Entender los conceptos básicos de CSS

Este objetivo puede incluir, más no se limita a: separar la presentación del contenido - crear contenido con HTML y contenido de estilo con CSS, la gestión de flujo de contenido - en línea vs flujo de bloques, la gestión de posicionamiento de elementos individuales - flotar frente a la posición absoluta, la gestión de desbordamiento de contenido - Desplazamiento, visible y oculto; estilo básico

CSS.

### 3.2. Organizar la interfaz de usuario (UI) de contenido mediante CSS.

Este objetivo puede incluir, más no está limitado a: el uso de la caja flexible y diseños de la red para establecer la alineación de contenido, la dirección y la orientación; escalamiento proporcional y el uso de "paisaje libre" para los elementos dentro de una caja flexible o rejilla; ordenar y organizar el contenido, los conceptos para el uso de la caja de la flexión para los diseños simples y rejilla para diseños complejos, las propiedades de contenido de rejilla para las filas y columnas, utilizando plantillas de aplicación.

### 3.3. Administrar el flujo de contenido de texto mediante el uso de CSS.

Este objetivo puede incluir, más no limitarse a: las regiones y el uso de las regiones, a fluir el contenido de texto entre múltiples secciones <div> - origen de contenido, contenedores de contenido, flujo dinámico, flujo en flujo-de, msRegionUpdate, msRegionOverflow, msGetRegionContent(); columnas y separación de palabras y el uso de estos ajustes CSS para optimizar la legibilidad del texto, el uso de "flotadores colocados" para crear el flujo de texto alrededor de un objeto flotante.

### 3.4 Gestione la interfaz gráfica mediante el uso de CSS.

Este objetivo puede incluir, más no se limita a: efectos gráficos - esquinas redondeadas, sombras, transparencias, gradientes de fondo, tipografía, y el formato Web Open Font; transformaciones 2D y 3D - traducir, escalar, rotar, sesgar y transiciones 3D de perspectiva y animaciones; SVG efectos de filtro, de lona)

## 4. Código mediante JavaScript

### 4.1. Gestión y mantenimiento de JavaScript.

Este objetivo puede incluir, pero no se limitan a: la creación y el uso de funciones, utilizando la biblioteca de Windows para JavaScript, jQuery, y otras bibliotecas de terceros.

### 4.2. Actualización de la interfaz de usuario mediante el uso de JavaScript.

Este objetivo puede incluir, más no se limita a: localización / acceso a los elementos; escuchar y responder a los eventos; mostrar y ocultar elementos, la actualización del contenido de los elementos, la adición de elementos.

### 4.3. Animaciones código utilizando JavaScript.

Este objetivo puede incluir, más no está limitado a: el uso de la biblioteca de la animación.

#### 4.4. Acceso a datos de Access mediante JavaScript.

Este objetivo puede incluir, más no se limitan a: el envío y recepción de datos, la transmisión de objetos complejos y el análisis; acceso a bases de datos e indexados DB; cargar y guardar archivos; App caché.

#### 4.5. Responda a la interfaz táctil.

Este objetivo puede incluir, más no se limitan a: los gestos, la manera de capturar y responden a los gestos.

#### 4.6. Código API de HTML5 adicionales.

Este objetivo puede incluir, más no se limita a: Trabajadores de geolocalización, Web, Web Sockets.

#### 4.7. Dispositivo de acceso y los recursos del sistema operativo.

Este objetivo puede incluir, más no se limita a: Windows Runtime (WinRT), en los recursos de memoria, tales como listas de contactos y calendario; capacidades de hardware, tales como GPS, acelerómetro y cámara.