

Tytuł szkolenia: Budowanie nowoczesnych aplikacji w oparciu o AngularJS

Kod szkolenia: J-AngularJS

Wprowadzenie

AngularJS to framework **JavaScript** stworzony przez inżynierów z Google. Służy do budowania aplikacji klienckich (SPA – Single-Page Application) działających po stronie przeglądarki internetowej, które komunikują się z zewnętrznym serwerem danych - API. Architektura oparta o model MVW (Model –View–Whatever) pozwala pogodzić idee JavaScript i modelu MVC. Pisząc w Angularze, łatwo utrzymać dobrze zorganizowany kod, a developer ma do dyspozycji wiele bardzo pożytecznych narzędzi wspomagających budowanie aplikacji np. „two way data binding”, „wstrzykiwanie zależności” czy możliwość tworzenia własnych znaczników (dyrektyw) HTML itp.

Jeżeli chcesz programować 4 razy szybciej to jest to szkolenie dla Ciebie.

Poznaj ofertę szkoleń z Angular 2:

- [Budowanie aplikacji w oparciu o Angular 2 \(3 dni\)](#)
- [Budowanie i testowanie aplikacji w oparciu o Angular 2 \(4 dni\)](#)

Zapraszamy do porównania wersji AngularJS z Angular 2 przez Wojciecha Kwiatka, rozmowę prowadzą Piotr Leszczyński i Rafał Warzycha.

Adresaci szkolenia

Szkolenie adresowane jest dla programistów aplikacji internetowych, którzy chcą poznać najnowsze narzędzie do budowy nowoczesnych aplikacji działających po stronie klienta - AngularJS.

Wymagania

Od uczestników kursu wymagana jest podstawowa znajomość programowania w języku JavaScript oraz znajomość języka znaczników HTML. Jeśli JavaScript nie jest za dobrze Ci znany to się go nauczymy.

Cel szkolenia

Celem szkolenia jest poznanie zasad budowania aplikacji internetowych przy użyciu frameworka AngularJS **poprzez utworzenie przykładowej aplikacji e-sklepu (SPA, RWD, RESTful) wraz z testami automatycznymi**. Na życzenie klienta (w przypadku szkoleń zamkniętych) lub większości klientów w grupie (w przypadku kursów otwartych) **aplikacja może bazować na TypeScript**.

Zobacz [Demo](#) lub [zrzuty ekranu](#) aplikacji szkoleniowej.

Podczas szkolenia aktywni uczestnicy kursu dowiedzą się:

- Czym jest są Single Page Applications
- Czym jest wzorzec MVC
- Jak AngularJS pomaga przy tworzeniu SPA
- Jakie są elementy składowe AngularaJS
- Jak zbudować architekturę aplikacji WWW

Czas i forma szkolenia

- 21 godzin (3 dni x 7 godzin), w tym wykłady i warsztaty praktyczne.

Plan szkolenia

1. Jak uruchomić aplikację angularową
2. Zakres działania aplikacji angularowej

3. Moduły angularowe
 - a. wstrzykiwanie zależności - czym jest i jak działa w Angularze
 - b. co można wstrzykiwać
 - c. jak i po co dzielić aplikację na moduły
 - d. deklarowanie zależności między modułami
 - e. konfigurowanie modułów
 - f. czym jest injector
 - g. moduły własne
 - h. moduły zewnętrzne
4. Wyrażenia angularowe
 - a. czym są
 - b. rodzaje wyrażeń
 - c. warunki w wyrażeniach angularowych
5. Scope
 - a. czym jest scope
 - b. dziedziczenie
 - c. izolacja
 - d. hierarchia
 - e. nasłuchiwanie na zmianach w Scope
 - f. jak podejrzeć hierarchie w działającej aplikacji
 - g. jak debugować dowolny scope
 - h. integracja z innymi bibliotekami
 - i. komunikacja za pomocą zdarzeń
6. Kontrolery
 - a. jak używać kontrolerów
 - b. jaki mają związek ze scopem
 - c. różne metody tworzenia kontrolerów
 - d. najlepsze praktyki dotyczące kontrolerów
7. Serwisy
 - a. zastosowanie
 - b. używanie serwisów
 - c. używanie fabryk
 - d. tworzenie konfigurowalnych serwisów
 - e. komunikacja przy użyciu serwisów
8. Filtry
 - a. jak używać filtrów angularowych
 - b. jak pisać własne filtry
9. Dyrektywy - największa zaleta angulara
 - a. jak tworzyć własne dyrektywy
 - b. jak tworzyć zachowania do dyrektyw
 - c. transkluzja
 - d. izolacja
 - e. szablon
 - f. komunikacja pomiędzy dyrektywami
 - g. różne sposoby na scope dyrektywy
 - h. metody dyrektyw
10. Walidacja formularzy
11. Promise - jak radzić sobie z asynchronicznością operacji
12. Jak komunikować się z serwerem
 - a. RESTful
 - b. metody HTTP
 - c. zasoby RESTowe w angularze
 - d. przetwarzanie zapytania
 - e. przetwarzanie odpowiedzi

13. Angular Router
 - a. konfiguracja routingu
 - b. szablony
 - c. kontrolery
 - d. przygotowanie danych dla kontrolera i widoków
14. UI-Router
 - a. mechanizm do tworzenia skomplikowanych widoków
 - b. maszyna stanów
15. UI-Bootstrap - kontrolki dla webaplikacji zintegrowane z angulariem
16. Animacje w angularze
17. Testowanie jednostkowe
 - a. konfiguracja
 - b. budowanie aplikacji bez backendu
 - c. mockowanie API
 - d. mockowanie templatek
 - e. testowanie: kontrolera, dyrektywy, serwisu oraz filtra
 - f. jakich narzędzi używać
18. Testowanie end 2 end
 - a. konfiguracja
 - b. testowanie prostego formularza
 - c. testowanie operacji dodawania oraz usuwanie produktu
 - d. debugowanie
 - e. narzędzia wspomagające
19. Debugowanie aplikacji
20. Jak zminimalizować i połączyć kod aplikacji