

Tytuł szkolenia: JavaScript (ECMAScript 6), Sass i Bootstrap na przykładzie responsywnej strony internetowej

Kod szkolenia: W-JS6-SASS-BOOTSTRAP

Wprowadzenie

JavaScript to jeden z najważniejszych języków programowania naszych czasów. Pozwala tworzyć nie tylko strony czy aplikacje internetowe dostępne w przeglądarkach, ale również oprogramowanie na telewizory czy urządzenia mobilne. JavaScript ciągle się rozwija i dostosowuje do naszych czasów. Wzbogacony o dodatkowe biblioteki (jQuery, Underscore, Bootstrap) staje się potężnym narzędziem w rękach programisty.

Adresaci szkolenia

Adresatami szkolenia są początkujący programiści lub przedstawiciele innych zawodów pragnący osiągnąć umiejętności programowania w języku JavaScript (jQuery, Bootstrap). Na szkoleniu przyda się podstawowa znajomość HTML i JavaScript.

Cel szkolenia

Podstawowym celem szkolenia jest nauka języka JavaScript (oraz frameworków tj. jQuery, Bootstrap, TweenMax, Modernizr, Underscore) z naciskiem na następujące zagadnienia:

- Struktura kodu
- Wzorce projektowe
- Własne pluginy jQuery
- Komunikacja z zewnętrznym serwerem (API)
- Walidacja formularzy (javascript)
- Templatki HTML(javascript/jQuery)
- Animacje (javascript/TweenMax)

Każdy z powyższych tematów poparty jest praktycznym przykładem.

Szkolenie ma również na celu utworzenie responsywnej (RWD) strony internetowej (wyświetlającej się poprawnie na telefonach, tabletach i komputerach) z wykorzystaniem biblioteki (CSS) Bootstrap.

Czas i forma szkolenia

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

Plan szkolenia

- HTML
 1. Struktura i składnia dokumentu HTML5
 2. Omówienie nowych znaczników HTML5
 3. Metatagi

- JavaScript
 1. Osadzanie kodu JavaScript na stronie HTML
 2. Typy zmiennych
 - a. Liczby
 - b. Ciągi znaków
 - c. Wartości logiczne
 - d. Obiekty
 - e. Tablice
 3. Deklaracja i zakres zmiennych
 4. Funkcje
 - a. Wywołanie funkcji
 - b. Parametry funkcji
 - c. Przykładowe funkcje predefiniowane
 - d. Zasięg zmiennych
 - e. Funkcje anonimowe
 5. Kontrolowanie przepływu programu w JavaScript
 - a. Instrukcje warunkowe
 - b. Instrukcja switch
 - c. Pętla for
 - d. Pętla for in
 6. Własne obiekty w JavaScript
 - a. Tworzenie nowej klasy
 - b. Tworzenie obiektu
 7. Kontrolowanie czasu
 8. Debugowanie JavaScript i rozwiązywanie problemów
 9. Detekcja przeglądarek - biblioteka Modernizr
 10. Animacje - biblioteka TweenMax
 11. Przydatne narzędzia - biblioteka Underscore
- jQuery
 1. Selektory
 - a. notacja selektorów w jQuery
 - b. pseudoklasy jQuery
 2. jQuery i AJAX
 - a. odbieranie danych z serwera
 - b. wysyłanie danych na serwer
 3. Modyfikacja kodu HTML
 - a. operacje na znacznikach
 - b. operacje na zawartości
 - c. operacje na klasach
 - d. operacje na atrybutach
 - e. modyfikacja stylów
 - f. operacje na formularzach
 4. Efekty
 5. Jak podłączyć do własnej strony plugin jQuery np: galeria, slider, menu.
 6. Walidacja danych w formularzach
 7. Zdarzenia
 - a. reagowanie na zdarzenie
 - b. rejestracja zdarzeń
 - c. właściwości zdarzeń
 8. Templatki HTML
 9. Własne pluginy jQuery

- Bootstrap
 1. Zasady budowania struktury dokumentu (grid system)
 2. 2Komponenty (ikons, tabs, table, panels, menu itd)
 3. Style formularzy (input, button, select itd)
 4. Przydatne klasy narzędziowe
 5. Wyświetlanie w zależności od urządzenia
 6. Okna modalne