

Tytuł szkolenia: Sencha Touch w praktyce

Kod szkolenia: MOB-SENCHA-TOUCH

Wprowadzenie

Adresaci szkolenia

Adresatami szkolenia są programiści znający język HTML i Javascript na poziomie średniozaawansowanym, pragnący poznać framework Sencha Touch. Na szkoleniu przyda się podstawowa znajomość HTML i JavaScript.

Cel szkolenia

- Poznanie możliwości frameworku Sencha Touch 2
- Nabycie praktycznych umiejętności umożliwiających tworzenie mobilnych aplikacji internetowych

Szkolenia uzupełniające

- [Tworzenie stron internetowych z wykorzystaniem HTML5 i CSS3](#)
- [Wykorzystanie JavaScript na stronach internetowych](#)
- [Rozwiązania mobilne z platformą PhoneGap / Cordova](#)

Czas i forma szkolenia

- 14 godzin (2 dni x 7 godzin), w tym wykłady i warsztaty praktyczne.

Plan szkolenia

1. Wprowadzenie
 - a. Architektura Sencha Touch
 - b. Możliwości i ograniczenia frameworku
 - c. Instalacja / przygotowanie środowiska pracy
 - d. Korzystanie z dostępnej dokumentacji oraz przykładów
 - e. Przegląd dostępnych komponentów interfejsu użytkownika
 - f. Wzorzec Model-View-Controller
 - g. Budowa pierwszej aplikacji
2. Graficzny interfejs użytkownika
 - a. Nawigacja (paski narzędziowe, zakładki, przycisk wstecz)
 - b. Zarządzanie rozkładem komponentów
 - c. Menu, przyciski, okna dialogowe
 - d. Budowa widoków z użyciem list
 - e. Formularze - tworzenie, obsługa
 - f. Zwijanie / rozwijanie elementów widoku
 - g. Stylizacja przy użyciu CSS i motywów
3. jQuery Mobile
 - a. Model komponentowy
 - b. Menadżer komponentów i cykl życia kontrolki
 - c. Inicjalizacja przy użyciu XType
 - d. Użycie szablonów (XTemplates)
 - e. Panele
 - f. Zarządzanie rozkładem
 - g. Paski narzędziowe
 - h. Przyciski
 - i. Okna (dialogowe, wyboru)
 - j. Praca z obrazami
 - k. Budowa i wykorzystanie formularzy
 - l. Obsługa audio / video
 - m. Integracja z Google Maps
 - n. Wykresy
 - o. Motywy i stylizacja komponentów
4. Logika aplikacji
 - a. Praca z danymi (budowa modelu, walidacja, bindowanie, magazyny)
 - b. Obsługa i delegowanie zdarzeń
 - c. Komunikacja z serwerem
 - d. Praca w trybie offline
5. Projekt praktyczny
 - a. Wspólna realizacja przykładowej aplikacji (warsztat)