

Tytuł szkolenia: Wykorzystanie JavaScript na stronach internetowych

Kod szkolenia: W-JS

Wprowadzenie

Adresaci szkolenia

Adresatami szkolenia są twórcy stron internetowych, którzy chcą wzbogacić swoje projekty o dodatkowe funkcjonalności i dynamiczne efekty. Szkolenie szczególnie polecane dla Webmasterów i początkujących programistów JavaScript.

Cel szkolenia

Nabywanie umiejętności tworzenia złożonych programów w języku JavaScript wzbogacających strony WWW.

Czas i forma szkolenia

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

Plan szkolenia

1. Wprowadzenie do JavaScript
 - a. JavaScript w kodzie HTML
 - b. JavaScript w odrębnym pliku
2. Typy zmiennych
 - a. Liczby
 - b. Ciągi znaków
 - c. Wartości logiczne
 - d. Obiekty
 - e. Tablice
 - f. Null
 - g. Undefined
3. Deklaracja zmiennych
4. Tablice
5. Funkcje
 - a. Wywołanie funkcji
 - b. Parametry funkcji
 - c. Przykładowe funkcje predefiniowane
 - d. Zasięg zmiennych
 - e. Funkcje anonimowe
6. Metody w JavaScript
7. Zdarzenia w JavaScript
 - a. Rejestrowanie zdarzeń inline
 - b. Oddzielenie JavaScript od HTML
 - c. Rejestracja zdarzeń przez metodę `addEventListener()`

8. Kontrolowanie przepływu program w JavaScript
 - a. Instrukcje warunkowe
 - b. Instrukcja switch
 - c. Pętla for
 - d. Pętla for in
 - e. Pętla while
 - f. Pętla do while
9. Document Object Model (DOM)
 - a. Drzewo obiektów
 - b. Pobieranie elementów
 - c. Dodawanie elementów
 - d. Zmiana parametrów elementów
 - e. Usuwanie elementów z drzewa
10. JavaScript i AJAX
 - a. Odbieranie danych w formacie XML
 - b. Odbieranie danych w formacie JSON
11. Tworzenie interaktywnych formularzy w JavaScript
12. JavaScript a bezpieczeństwo
13. Walidacja danych w formularzach
14. Detekcja przeglądarek
15. Obiekty w JavaScript
 - a. Obiekt Date
 - b. Obiekt Math
 - c. Obiekt Cookie
16. Własne obiekty w JavaScript
 - a. Tworzenie nowej klasy
 - b. Rozszerzanie klasy
 - c. Dziedziczenie
17. Kontrolowanie czasu
18. Debugowanie JavaScript i rozwiązywanie problemów
19. JavaScript a HTML 5
20. Rysowanie po obiekcie canvas
21. Rysowanie w 3D
22. Animacja