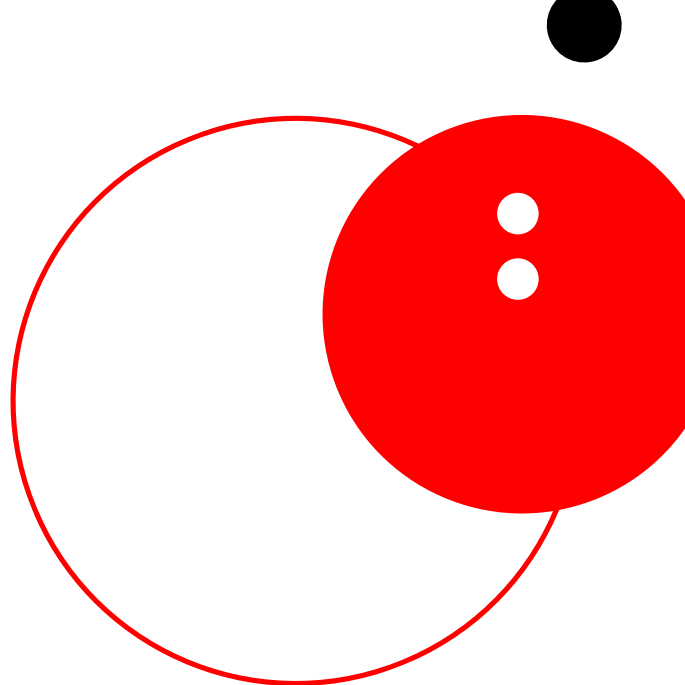


Front-end Developer

w CODE:ME

program kursu



I. HTML 5 & CSS3

1. Język HTML 5

- Narzędzia do pracy z HTML,
- Tradycyjna i nowoczesna budowa strony z użyciem HTML5,
- Klasy i identyfikatory,
- Znaczniki HTML i ich zastosowanie, praktyczne przykłady,
- Semantyka HTML,
- Wtyczki pomagające w pracy z HTML (prettier, auto tag, colors).

2. CSS3

- Załączanie plików css: do projektu, z pliku, w html,
- Wsparcie dla css w różnych przeglądarkach i jak ją sprawdzić,
- Składnia,
- Komentarze,
- Selektory,
- Załączanie fontów i ich użycie,
- Pseudo elementy, pseudo klasy,
- Box model.

3. Responsywność, czyli mobile.

- Dostosowanie stron do urządzeń mobilnych.

4. Devtools, narzędzia deweloperskie

5. Stworzenie przykładowej strony na podstawie template wraz z analizą.

- Ogólna struktura
- Listy i linki, nagłówki, obrazki, formularze, stopka, tabele.

6. Muzyka i wideo

- Zamieszczanie i dostosowanie takiego rodzaju treści na www.

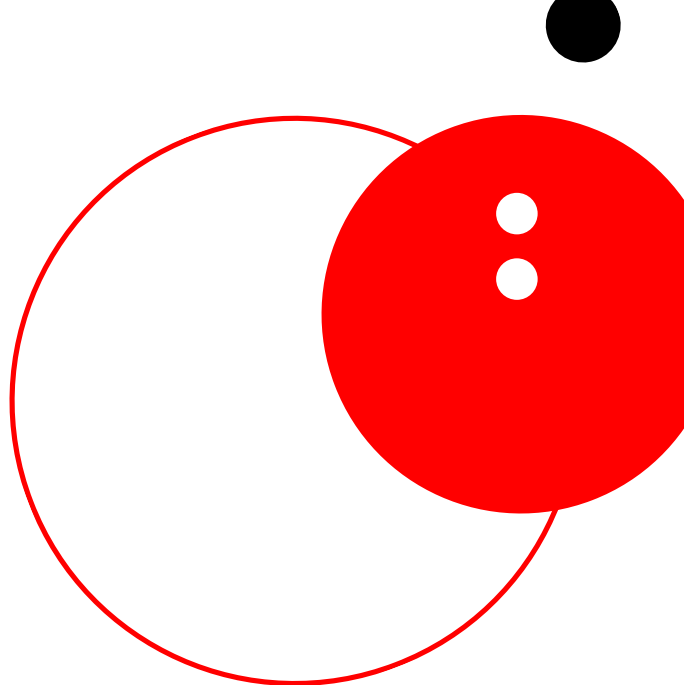
7. SEO

- Poprawna semantyka
- Poprawna budowa treści linków, nagłówków, strony,
- Opisy do zdjęć,
- Linkowanie.

Front-end Developer

w CODE:ME

program kursu



II. JavaScript + React

1. Wartości i zmienne

- Deklaracja i inicjalizacja zmiennych,
- Konwencja nazewnictwa zmiennych,
- Techniki wykorzystania zakresu lokalnego.

2. Typy danych

- Różnice w typach danych,
- Operacje na typach danych.

3. Instrukcje warunkowe if, else, switch, sterujące

- Składnia instrukcji warunkowych,
- Używanie instrukcji if-else do podejmowania decyzji w kodzie.

4. Pętle: for, while i do...while

5. Funkcje

6. Timery

7. Domknięcia

8. Interface DOM

- Wstawianie skryptów JavaScript na stronie,
- Szukanie i modyfikowanie elementów w drzewie DOM,
- Podpinanie zdarzeń (events).

9. Programowanie deklaratywne i imperatywne

10. Środowiska Node.js, Webpack, Babel

- Omówienie i postawienie środowiska potrzebnego do napisania aplikacji w React.

11. Pierwszy komponent w React, biblioteka Redux

12. Aplikacja w React

13. Zaawansowane elementy obiektowości

- Definiowanie własności przez deskryptor,
- Tworzenie klas.

14. Storage w przeglądarkach

15. Podstawowe wzorce projektowe, wzorzec Promise

- Prezentacja wzorców na przykładzie tworzonej aplikacji.

16. Zaawansowane techniki komunikacji

- Jak komunikować się z serwerami danych,
- Przekazywanie danych pomiędzy oknami.