

# Tytuł kursu: Wykorzystanie JavaScript na stronach internetowych

## Kod kursu: W-JS

Dokument jest częścią oferty szkoleń firmy Javatech.

Pełna oferta znajduje się pod adresem: <http://www.javatech.com.pl/szkolenia.html>


## 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

Nabycie 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

## Program 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