

## Program szkolenia:

# Dojo - architektura i praktyczne rozwiązania

## Informacje:

<b>Nazwa:</b>	<b>Dojo - architektura i praktyczne rozwiązania</b>
<b>Kod:</b>	<b>JS-Dojo</b>
<b>Kategoria:</b>	JavaScript
<b>Grupa docelowa:</b>	developerzy
<b>Czas trwania:</b>	5 dni
<b>Forma:</b>	50% wykłady / 50% warsztaty

---

Szkolenie przeznaczone jest dla programistów i projektantów JavaScript pragnących wykorzystać Dojo oraz poznać wzorce architektoniczne rozwiązania.

## Zalety szkolenia:

- Zawiera wzorce i najlepsze praktyki
- Aspekty architektury aplikacji i systemu

## Szczegółowy program:

### 1. Podstawy Dojo

- 1.1. Uruchamianie Dojo, ustawianie opcji, asynchroniczne ładowanie modułów (AMD).
- 1.2. Dojo language utility API - zestaw najbardziej przydatnych narzędzi rozszerzających vanilla JS.
- 1.3. Events - moduł obsługi zdarzeń DOM.
- 1.4. Aspects, Topics - Aspect Oriented Programming oraz Pub/Sub design patterns oraz ich implementacje w dojo.
- 1.5. DOM API - interfejsy umożliwiające modyfikowanie dokumentów DOM.
- 1.6. Deferreds, Promises - interfejs do programowania asynchronicznego.
- 1.7. AJAX - nowoczesne techniki obsługi zadań AJAX.
- 1.8. Modul Declare - narzędzia umożliwiające definiowanie klas, dziedziczenia, mixinów.
- 1.9. Stores - interfejs do efektywnego przechowywania i odczytywania danych po stronie klienta.
- 1.10. Modularyzacja kodu, tworzenie pakietów.

### 2. Dojo UI - Dijit, DojoX Widgets, dgrid, Dojo Mobile

- 2.1. Widgets - wprowadzenie do widgetów tworzonych zarówno deklaratywnie jak i imperatywnie.
- 2.2. Forms - podstawy elementów formularzy w Dijit.
- 2.3. Stanowe formularze - tworzenie, zarządzanie, walidacja i najlepsze praktyki związane z stanowymi formularzami.
- 2.4. Layout - widget z layoutami w Dijit
- 2.5. Mechanizm działania oraz tworzenie własnych Widgetów.
- 2.6. Advanced Events - zaawansowane techniki tworzenia, emitowania i obsługi zdarzeń na widgetach.
- 2.7. Templating, I18n - najlepsze praktyki związane z reużywalnością szablonów i internacjonalizacja.
- 2.8. dgrid - praca z wbudowanymi komponentami dgrida, komponowanie własnych gridów, tworzenie rozszerzeń.

2.9. Tworzenie własnych Widgetów

### 3. Dojo wzorce architektoniczne, najlepsze praktyki

3.1. AMD - szczegółowe omówienie API asynchronicznego ładowania modułów.

3.2. Struktura aplikacji - najlepsze praktyki związane ze strukturą aplikacji webowych.

3.3. Router - manipulowanie i odczytywanie danymi z URL

3.4. Zaawansowany AJAX - omówienie dojo/request API, oraz najnowszych technologii takich jak XHR2.

3.5. Alternatywy dla AJAX.

3.6. Komunikacja w czasie rzeczywistym przy użyciu Comet i WebSockets.

3.7. Praca ze Stores - architektura, zaawansowane przypadki użycia dla aplikacji wykorzystujących aktualizacje w czasie rzeczywistym czy hierarchiczne bazy danych.

3.8. Tworzenie własnych Stores.