

Program szkolenia:

PHP revisited - odświeżenie spojrzenia na programowanie w PHP

Informacje:

Nazwa:	PHP revisited - odświeżenie spojrzenia na programowanie w PHP
Kod:	PHP-revisited
Kategoria:	PHP
Grupa docelowa:	developerzy
Czas trwania:	3 dni
Forma:	60% wykłady / 40% warsztaty

Szkolenie zostało przygotowane z myślą o programistach i architektach PHP, w celu zapoznania ich z aktualnymi technikami stosowanymi w PHP, best-practices czy różnego rodzaju problemami/błędami występującymi przy implementacji aplikacji PHP, jak i sposobami na ich uniknięcie.

Szczegółowy program:

1. Rozwój języka PHP

1.1. Zmiany języka w PHP 4, 5, 7.

1.2. HHVM

1.3. Integracja PHP z serwerem www

1.3.1. Wprowadzenie do tematyki

1.3.2. Przegląd rozwiązań

1.3.2.1. Apache2

1.3.2.2. Lighttpd

1.3.2.3. nginx

1.3.2.4. Built-in webserver PHP 5.4

1.3.3. PHP FastCGI Process Manager

1.3.3.1. Pule procesów

1.3.3.2. Kluczowe aspekty konfiguracji

1.3.3.3. Aspekty wydajnościowe i monitoring usługi

2. Standaryzacja PHP Framework Interop Group

2.1. Wprowadzenie do tematyki

2.2. Przegląd zaakceptowanych PSR

2.2.1. PSR-0 Autoloading Standard

2.2.2. PSR-1 Basic Coding Standard

2.2.3. PSR-2 Coding Style Guide

2.2.4. PSR-3 Logger Interface

2.2.5. PSR-4 Autoloading Standard

2.2.6. PSR-7 HTTP Message Interface

2.3. Praktyczne zastosowanie PSR w projektach

2.3.1. Zarządzanie zależnościami i bibliotekami w projekcie

2.3.1.1. Pakiety PEAR

2.3.1.2. Composer

2.3.1.3. Struktura pliku composer.json

2.3.1.4. Definiowanie zależności projektowych

2.3.1.5. Wykonywanie skryptów przed i/lub po instalacji pakietu

2.3.1.6. Przegląd typowych problemów

2.3.1.7. Aspekty wydajnościowe Composera

2.3.1.8. Udostępnianie pakietów publicznych i prywatnych

2.3.1.9. Packagist

2.3.1.10. Toran Proxy

2.3.2. Zarządzanie logami aplikacyjnymi

2.3.2.1. Monolog

2.3.2.2. Koncepcja

2.3.2.3. Handlers

2.3.2.4. Formatters

2.3.2.5. Processors

2.3.2.6. Integracje z frameworkami

2.3.3. Zarządzanie dostępem do systemu plików

2.3.3.1. Wpływ wymiany stosowanego storage plików na zmiany w kodzie źródłowym

2.3.3.2. Gaufrette

2.3.3.3. Integracje z frameworkami

3. Techniki testowania oprogramowania

3.1. Wprowadzenie do tematyki

3.2. Test Driven Development

3.3. Behavior Driven Development

3.4. Przegląd popularnych narzędzi do testowania oprogramowania

3.4.1. PHPUnit

3.4.2. Behat

3.4.3. PHPSpec

3.5. Refaktoryzacja istniejącego kodu

4. Debuggowanie i profilowanie aplikacji PHP

4.1. Wprowadzenie do tematyki

4.2. Profilowanie wydajnościowe aplikacji

4.3. Narzędzia

4.3.1. Xdebug

4.3.2. Blackfire PHP

4.3.3. Analiza uzyskanych informacji w aplikacjach kCacheGrind/MCG

4.3.4. Integracja z IDE na przykładzie PHPStorm

5. Wzorce projektowe

5.1. Wprowadzenie do tematyki

5.2. Przegląd zastosowań wybranych wzorców

5.2.1. MVC

5.2.2. Dependency Injection

5.2.2.1. Konfiguracja kontenera DI w ramach frameworka full-stack i microframeworka

5.2.3. Factory

5.2.4. Strategy

5.3. Antywzorce projektowe

5.4. Powiązane techniki

5.4.1. SOLID

5.4.2. GRASP

5.4.3. DRY

5.4.4. YAGNI

6. Nowoczesne frameworki PHP

6.1. Przegląd rozwiązań

6.1.1. Frameworki full-stack

6.1.1.1. Przegląd rozwiązań

6.1.1.2. Symfony 2

6.1.1.3. Laravel

6.1.1.4. Zend Framework

6.1.2. Mikroframeworki PHP

6.1.2.1. FirePHP

6.1.2.2. Silex

6.1.2.3. Slim

6.1.3. Rozwiązania hybrydowe

6.1.3.1. Phalcon, high-performance C++ extension framework

6.2. Zastosowanie omówionych w trakcie szkolenia aspektów w nowoczesnych frameworkach

7. Przegląd przykładowych problemów występujących w aplikacjach webowych PHP

7.1. Ogólna wydajność rozwiązania

7.1.1. Wpływ architektury kodu na szybkość działania aplikacji

7.1.2. Akceleratory kodu

7.1.3. Akceletatory HTTP

7.2. Problemy z kodowaniem znaków i internacjonalizacją aplikacji

7.3. Skalowalność

7.3.1. Utrzymanie sesji w środowisku rozproszonym

7.3.2. Storage plikowy w środowisku rozproszonym

7.4. Assets management

7.4.1. Odświeżanie zasobów CSS/JS/GFX wraz z wydaniem aplikacji

7.4.2. Optymalizacja pobierania zasobów CSS/JS/GFX

7.4.3. Biblioteki

7.5. Deployment aplikacji