

Содержание

1	ОСНОВЫ	2
1.1	HyperText Markup Language	2
1.2	Cascading Style Sheets	2
1.3	CSS. Выравнивание и эффекты	2
1.4	JavaScript. DOM, переменные и функции	2
1.5	JavaScript. Условные конструкции и циклы	2
1.6	JavaScript. Структуры данных	2
1.7	JQuery	2
1.8	Bootstrap	3
1.9	CSS. Позиционирование	3
1.10	Зачёт	3
1.11	Игра «Пятнашки». Начало	3
1.12	Игра «Пятнашки». Завершение	3
2	ТЕХНОЛОГИИ	4
2.1	Система контроля версий	4
2.2	Погружение в JavaScript	4
2.3	Node.js	4
2.4	MongoDB	4
2.5	Vue.js. Связывание данных	4
2.6	Vue.js. Методы	4
2.7	Vue.js. Компоненты и маршрутизация	5
2.8	Зачёт	5
2.9	Фотоленда. Аутентификация	5
2.10	Фотоленда. Загрузка	5
2.11	Фотоленда. Новости	5
2.12	Impress.js	5

1 ОСНОВЫ

1.1 HyperText Markup Language

- Древоподобная структура HTML;
- форматирование документа;
- отображение картинок и ссылок.

1.2 Cascading Style Sheets

- Структура стилей, селекторы;
- наследование и каскадирование;
- размеры, отступы и поля.

1.3 CSS. Выравнивание и эффекты

- Модуль FlexBox;
- трансформации и переходы.

1.4 JavaScript. DOM, переменные и функции

- Переменные, функции и события;
- объектная модель документа.

1.5 JavaScript. Условные конструкции и циклы

- Операторы сравнения;
- конструкция **if**;
- логические операторы;
- циклы **while** и **for**.

1.6 JavaScript. Структуры данных

- Словари и массивы;
- модель примитивов и объектов.

1.7 JQuery

- Поиск узлов в документе;
- добавление и удаление элементов;
- модификация стилей.

1.8 Bootstrap

- Разметка и выравнивание;
- кнопки, списки и панели;
- модальные окна.

1.9 CSS. Позиционирование

- Обтекание элементов;
- свойства **position** и **z-index**.

1.10 Зачёт

Один вопрос по CSS и один по JavaScript.

1.11 Игра «Пятнашки». Начало

- Создание пустого игрового поля;
- заполнение поля костяшками;
- логика перемещения элементов;
- реализация анимации.

1.12 Игра «Пятнашки». Завершение

- Перемешивание костяшек;
- вывод поздравительного сообщения.

2 Технологии

2.1 Система контроля версий

- Репозиторий: создание, клонирование и фиксации;
- реализация аналоговых часов на холсте.

2.2 Погружение в JavaScript

- Функции стандартной библиотеки;
- сортировка и разворот массивов;
- отладка программ;
- контекст вызова.

2.3 Node.js

- Инициализация проектов;
- устройство HTTP-сервера;
- отправка запросов с web-страницы;
- технология WebSocket.

2.4 MongoDB

- Добавление документов в коллекции;
- поиск и удаление записей;
- использование в качестве хранилища сервера.

2.5 Vue.js. Связывание данных

- Связывание модели и представления;
- синтаксис шаблонов;
- генерация списков.

2.6 Vue.js. Методы

- Обработка событий;
- вычисляемые данные;
- условная генерация.

2.7 Vue.js. Компоненты и маршрутизация

- Сборщик приложения;
- создание модулей;
- компоненты, их параметры и сообщение;
- маршрутизация.

2.8 Зачёт

Вопросы по темам «JavaScript», «Node.js и MongoDB» и «Vue.js».

2.9 Фотолента. Аутентификация

- Реализация регистрации;
- реализация входа;
- перенаправления между страницами.

2.10 Фотолента. Загрузка

- Панель навигации;
- форма загрузки;
- размещение на сервере.

2.11 Фотолента. Новости

- Вёрстка ленты новостей;
- получение данных.

2.12 Impress.js

Создание финальной презентации в трёхмерном пространстве.