

Kod szkolenia: **NativeScript**

Tytuł szkolenia: **NativeScript w praktyce**

Dni: 3

## Opis:

### Adresaci szkolenia:

Szkolenie dedykowane programistom znającym język JavaScript/TypeScript, chcącym tworzyć uniwersalne aplikacje mobilne.

### Cel szkolenia:

- Wprowadzenie do programowania na platformach mobilnych w oparciu o NativeScript
- Zapoznanie z dostępnymi narzędziami developerskimi
- Nabycie wiedzy / umiejętności umożliwiających samodzielne budowanie aplikacji

### Mocne strony szkolenia:

- Praktyczna forma szkolenia - warsztat obejmujący budowę złożonego projektu oraz niezależne ćwiczenia pomagające zrozumieć i przyswoić poszczególne zagadnienia.
- Wsparcie merytoryczne trenera posiadającego produkcyjne doświadczenie w tworzeniu rozwiązań mobilnych, w tym opartych o NativeScript

### Wymagania:

Od uczestników szkolenia wymagana jest praktyczna umiejętność programowania w języku JavaScript.

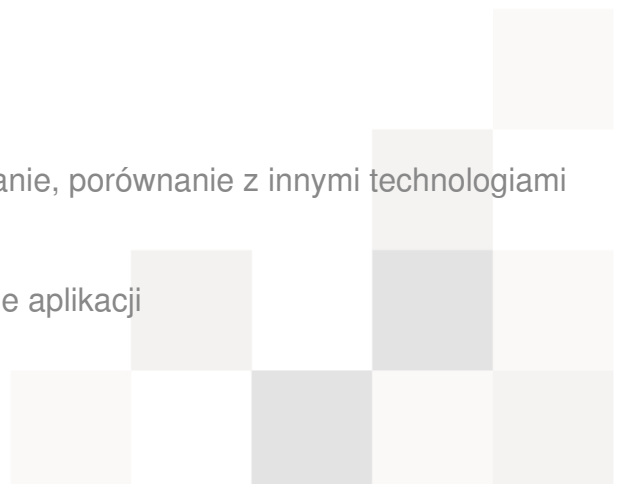
### Parametry szkolenia:

3\*8 godzin (3\*7 godzin netto) wykładów i warsztatów (z wyraźną przewagą warsztatów).

### Program szkolenia:

#### 1. Wprowadzenie

- NativeScript \* możliwości, zastosowanie, porównanie z innymi technologiami
- Instalacja i konfiguracja środowiska
- Praca z CLI
- Tworzenie, budowanie i uruchamianie aplikacji



## 2. Aplikacja

- Struktura katalogów i najważniejsze pliki
- Konfiguracja / zarządzanie zależnościami
- Podstawowe komponenty
- Stosowane konwencje

## 3. Interfejs użytkownika

- Deklaratywna budowa widoków z użyciem kontrolerek
- Obsługa zdarzeń
- Zarządzanie rozkładem elementów
- Nawigacja i tworzenie aplikacji z wieloma ekranami
- Okna dialogowe
- Zaawansowane elementy widoku
- Stylizacja
- Wykorzystanie motywów

## 4. Logika aplikacji

- Bindowanie danych
- Kod asynchroniczny i programowanie reaktywne
- Praca z systemem plików
- Komunikacja z serwerem z wykorzystaniem REST API
- Wykorzystanie peryferiów urządzenia (kamera, gps)

## 5. Angular na platformie NativeScript

- Możliwości, zalety, wady
- Integracja na poziomie Angular \*NativeScript
- Wykorzystanie komponentów
- Routing
- Usługi
- Budowanie aplikacji

## 6. Zagadnienia dodatkowe

- Wykorzystanie pluginów
- Testowanie
- Różnice między platformami
- Dobre praktyki

