

Kod szkolenia: **GRAILS**

Tytuł szkolenia: **Framework Grails**

Dni: 3

Opis:

Adresaci szkolenia:

Szkolenie adresowane jest do programistów Java, pragnących zapoznać się z frameworkiem Grails, pozwalającym na szybkie tworzenie kompleksowych aplikacji internetowych, a w szczególności aplikacji web 2.0.

Cel szkolenia:

Celem szkolenia jest poznanie możliwości oraz nabycie umiejętności tworzenia aplikacji webowych w oparciu o framework Grails. Uczestnicy szkolenia dowiedzą się jak błyskawicznie przygotować warstwę prezentacji, kontroli przepływu i zarządzania danymi w Grails, wykorzystując to, co najlepsze w takich frameworkach jak Spring czy Hibernate, bez zbędnej konfiguracji, przy pomocy mniejszej ilości kodu i tym samym dużo krótszym czasie. Nauczą się również podstaw coraz popularniejszego języka Groovy oraz zobaczą, jak łatwo Grails integruje się z innymi technologiami i frameworkami.

Wymagania:

Od uczestników szkolenia wymagana jest umiejętność programowania w języku Java, oraz minimalne doświadczenie w tworzeniu aplikacji webowych.

Parametry szkolenia:

3*8 godzin (3*7 godzin netto) wykładów i warsztatów (z wyraźną przewagą warsztatów). W trakcie warsztatów, oprócz prostych ćwiczeń, projektowana i implementowana jest prosta aplikacja wykorzystująca możliwości frameworka Grails.

Wielkość grupy: maks. 8-10 osób.

Program szkolenia:

1. Wstęp
 - I. Podstawowe założenia Grails
 - II. Możliwości Grails
 - III. Porównanie z innymi technologiami



- IV. Kiedy wybrać Grails?
- 2. Pierwsza aplikacja
 - I. Instalacja i konfiguracja Grails
 - II. Jak za pomocą kilku komend stworzyć prostą aplikację?
 - III. Organizacja aplikacji opartej o Grails
 - IV. Rozwijanie aplikacji opartej o Grails – praktyczne wskazówki
- 3. Składnia Groovy (na potrzeby Grails)
 - I. Java i Groovy – najważniejsze różnice
 - II. Kolekcje i iteracje
 - III. Domknięcia
- 4. Model domenowy w Grails
 - I. Modelowanie
 - i. Relacja 1:1
 - ii. Relacja 1:n
 - iii. Relacja n:n
 - iv. Dziedziczenie
 - v. Kompozycja
 - vi. Kolekcje
 - II. Persystencja danych
 - i. Podstawowe operacje
 - ii. Przeszukiwanie danych
 - iii. Zagadnienia zaawansowane
- 5. Przepływ sterowania w Grails
 - I. Zasięgi widoczności
 - II. Kontrolery
 - III. Przekazywanie parametrów
- 6. Technologie widoku
 - I. Groovy Server Pages
 - II. Walidacja
 - III. Definiowanie własnych tagów GSP
 - IV. Szablony
 - V. Internacjonalizacja
- 7. Serwisy
- 8. Testowanie
 - I. Podejście do testowania
 - II. Wsparcie do testów Grails
- 9. Bezpieczeństwo
- 10. Wdrożenie
 - I. Tryby pracy aplikacji
 - II. Konfiguracja
 - III. Proces startowania
- 11. Plugin'y i integracja z innymi technologiami
- 12. Grails – następne kroki

