

RabbitWeb-School.ru



Курс из 16 занятий

9+

RabbitWeb-School.ru

День первый



Знакомство:

- ✓ Знакомство с языком программирования JavaScript;
- ✓ Разбор интерфейса;
- ✓ Немного о возможных ошибках;
- ✓ Что мы узнали за урок.

День второй



Типы данных и переменные:

- ✓ Числа и операторы;
- ✓ Переменные;
- ✓ Строки;
- ✓ Булевы значения;
- ✓ Что мы узнали за урок.

День третий



Что такое массивы:

- ✓ Создание массива;
- ✓ Доступ, создание и изменение элемента;
- ✓ Типы данных в массиве;
- ✓ Что мы узнали за урок.

День четвертый



Немного про объекты:

- ✓ Создание объектов;
- ✓ Доступ к значениям и добавление элементов объекта;
- ✓ У объектов тоже есть массивы;
- ✓ Исследование объектов на практике;
- ✓ Что полезного от объектов.

День пятый

HTML



Основы HTML:

- ✓ Различия текстовых редакторов;
- ✓ Теги и элементы;
- ✓ Иерархия в HTML;
- ✓ Ссылки в HTML;
- ✓ Что мы узнали за урок.

День шестой

```
do
  инструкция; ← Тело цикла из одной инструкции
while (выражение);
```

_____ точка с запятой

└── Условие


```
do {
  инструкция;
  инструкция;
  инструкция;
} while (выражение);
```

_____ точка с запятой

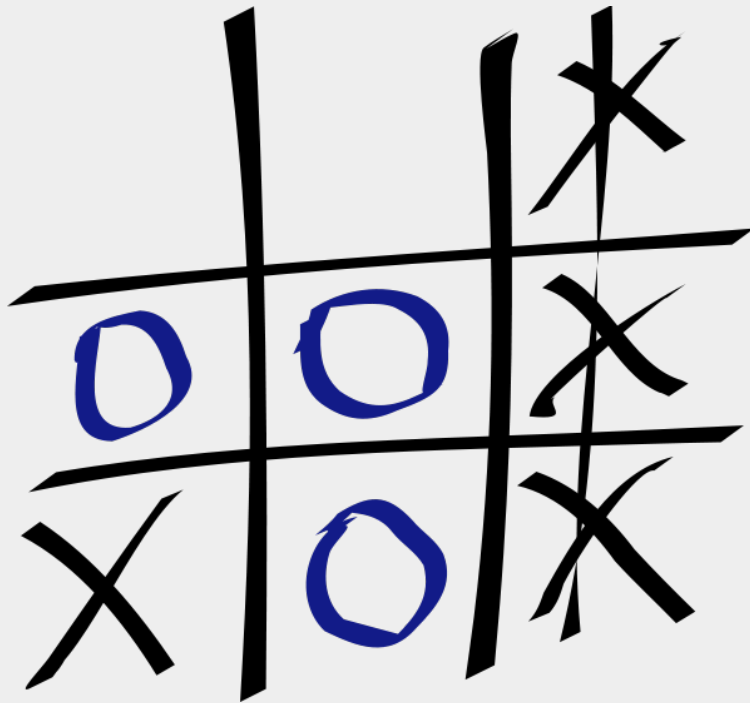
└── Условие

Тело цикла из нескольких инструкций

Условия и циклы:

- ✓ Внедрение JavaScript в HTML;
- ✓ Условные конструкции;
- ✓ Циклы.

День седьмой



Пишем игру:

- ✓ Взаимодействие;
- ✓ Проектирование;
- ✓ Программирование;
- ✓ Код игры;
- ✓ Что мы узнали за урок.

День восьмой



f(JS)

Функции в JavaScript:

- ✓ Базовое устройство функции;
- ✓ Учимся создавать и вызывать функцию;
- ✓ Передача аргумента и возврат значения функции;
- ✓ Применяем функции для упрощения кода;
- ✓ Return + If и else;
- ✓ Подведение итогов первой половины курса.

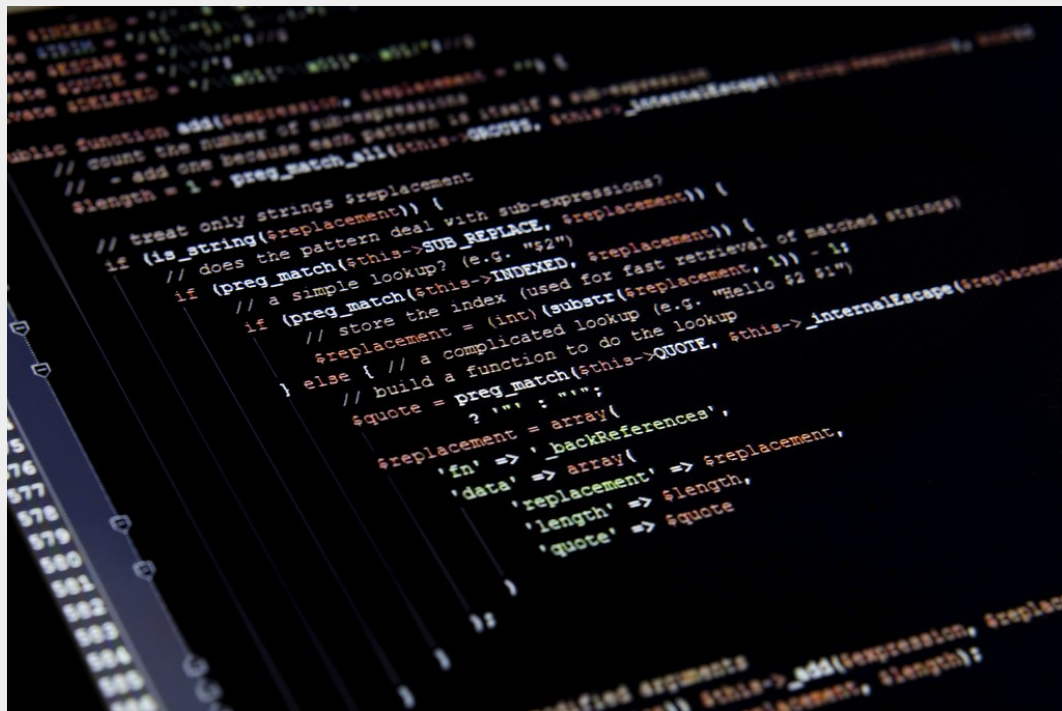
День девятый



DOM и jQuery:

- ✓ Что такое DOM;
- ✓ Поиск элементов;
- ✓ Работа с деревом DOM через jQuery;
- ✓ Цепочка вызовов и анимация jQuery;
- ✓ Что мы узнали за урок.

День десятый



Интерактивное программирование:

- ✓ setTimeout;
- ✓ Отмена действия таймера;
- ✓ setInterval;
- ✓ Реакция на действия пользователя;
- ✓ Что мы узнали за урок.

День одиннадцатый



Пишим вторую игру:

- ✓ Проектирование игры;
- ✓ Создание веб-страницы с HTML;
- ✓ Создаем обработчик кликов;
- ✓ Код игры;
- ✓ Итоги урока.



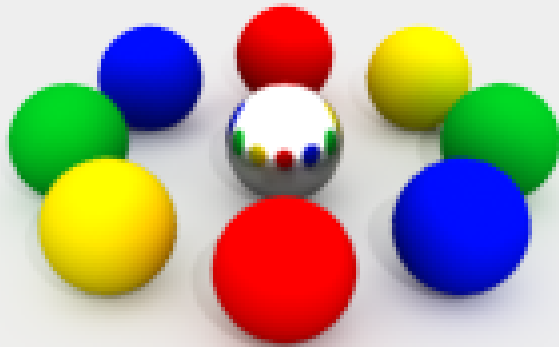
Объективно- ориентированное программирование



Элемент Canvas:

- ✓ Что такое Canvas;
- ✓ Учимся рисовать используя Canvas;
- ✓ Применяем функции для нескольких элементов.

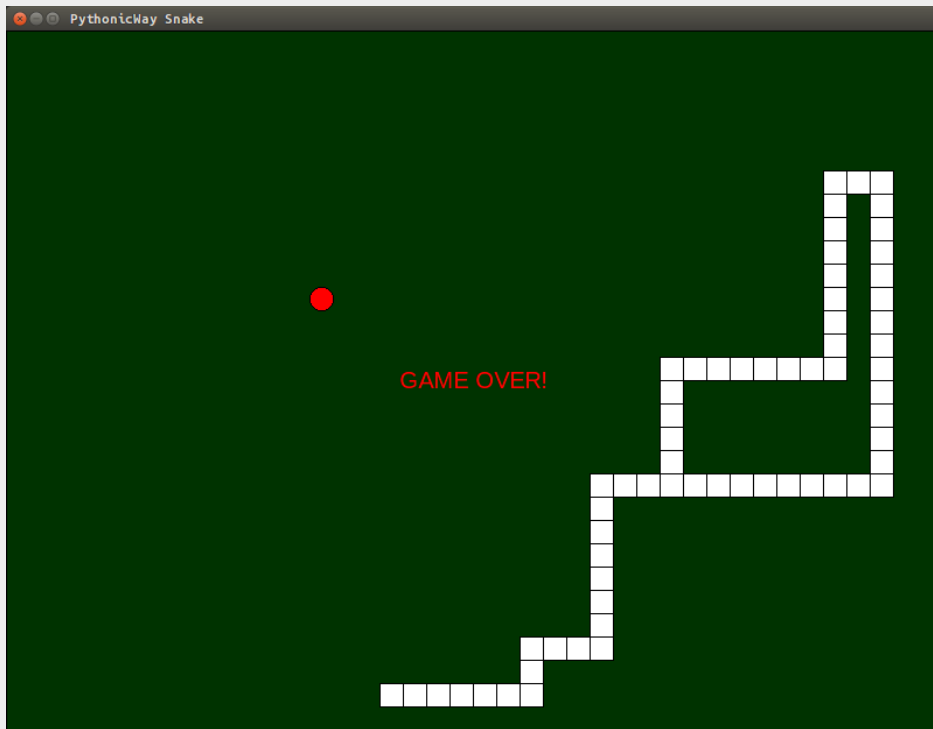
День четырнадцатый



Анимация с помощью Canvas:

- ✓ Придаем движение;
- ✓ Изменяем размер;
- ✓ Применяем отскакивание от предметов;
- ✓ Учимся применять клавиатуру к действиям;
- ✓ Код программы
- ✓ Итоги урока.

День пятнадцатый



Пишем третью игру:

- ✓ Разбираемся с игровым процессом и структурой;
- ✓ Рисуем графику игры;
- ✓ Пишем код игры;
- ✓ Подключаем к управлению клавиатуру;
- ✓ Проверяем код на ошибки;
- ✓ Тестируем игру.

День шестнадцатый



Аттестация

- ✓ Подведение итогов курса;
- ✓ Презентация и защита проекта;
- ✓ Советы на будущее.

Напутствие

Вводный курс по работе со средой разработки Scratch подошел к концу, но Ваша работа на этом не завершается.

В мире программиста каждый день появляются новые языки программирования и совершенствуются уже зарекомендовавшие себя гиганты, такие как Python, Java, JavaScript, Php, язык C и многие-многие другие.

Поэтому наша команда специалистов верит и надеется, что на данном курсе Вы получили пусть и небольшую крупицу знаний и практического опыта, который сможете применить в дальнейшем и взять правильный курс к успеху и новым впечатлениям.