





Давайте познакомимся

Меня зовут, Игорь Соболев .

- Senior HTML Coder в RubyGarage

- [github](#)
- [linkedin](#)
- ihor.sobol@rubygarage.org

Introductory lecture

HTML/CSS and JavaScript



Business
Analysis



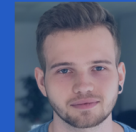
Quality
Assurance



Design

in

Project
Management



Engineering





Кратко о том, что было раньше.





На первой лекции

1. Верстальщик, кто это?
2. Необходимые для работы навыки и знания.
3. Как выглядит процесс работы.
4. Какое место в команде занимает верстальщик.
5. Инструменты для работы.



Также мы говорили о профессиональных навыка верстальщика

1. Владение HTML/CSS
2. Также сейчас необходимо знать JavaScript
3. Немного разбираться в дизайне UI/UX
4. Иметь понимание о доступности и использовать семантическую разметку
5. Английский
6. Soft skills



На второй лекции

1. Введение в HTML
2. Некоторые теги HTML
3. Семантика и зачем она нужна.
4. Практика. Разметка TODO листа



На второй лекции

1. Введение в CSS
2. Стилизация нашего TODO листа.



План на сегодня:

1. Введение в JS
2. Карта развития для frontend разработчика
3. Где еще можно применить знания по верстке.
4. Практика. Завершаем TODO лист



JavaScript



Для чего нужен JavaScript?

1. Для интерактивности на вашем сайте.
2. Обработка и валидация данных в HTML-формах.
3. Взаимодействия с пользователем и события.
4. Взаимодействовать с HTML-элементами на странице и управлять ими.
5. Добавление анимации и различных графических эффектов на веб-страницы.
6. И многое другое...



Mind map

1. Карта обучения





Внимание!

Всегда уделяйте время на изучение нативного JavaScript



Практика

Наш TODO list



Где еще можно применять полученные знания?

Или что можно создать с помощью HTML, CSS и JS



Node.js для серверной разработки





Мобильные приложения на js





Разработка браузерных игр

Сайт портфолио в виде игры

1. [Bruno Simon](#)



Разработка браузерных игр

Раз уж мы заговорили об играх, вот пример сайта в виде игры на котором можно обучаться JS

1. [codecombat](https://www.codecombat.com/)

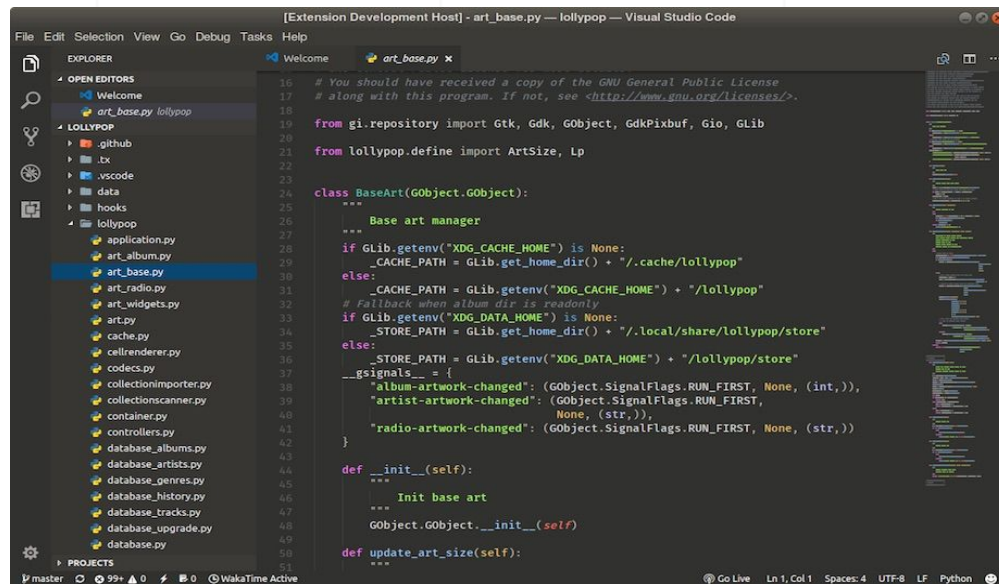


Разработка настольных приложений

К примеру на Electron



Visual Studio Code (текстовый редактор)



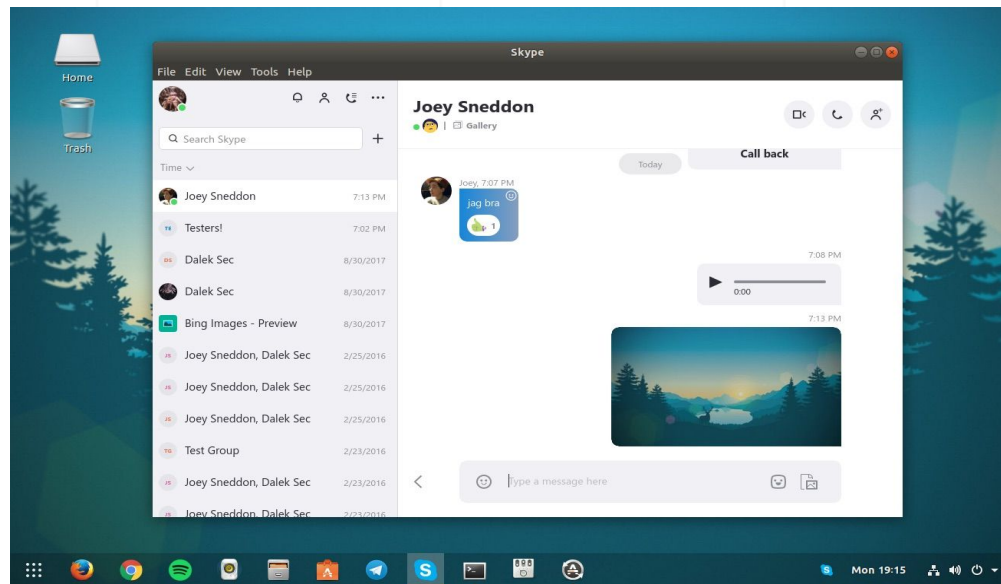
The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the 'art_base.py' file open. The Explorer sidebar on the left shows the project structure, including the 'LOLLYPOP' extension folder and its subfolders like 'data', 'hooks', and 'lollypop'. The main editor area displays the Python code for the 'BaseArt' class, which manages art data and provides signals for album and artwork changes. The code includes imports for Gtk, Gdk, GObject, GdkPixbuf, Gio, and GLib, and defines methods for setting cache and store paths based on environment variables.

```
[Extension Development Host] - art_base.py — lollypop — Visual Studio Code
File Edit Selection View Go Debug Tasks Help
EXPLORER
  OPEN EDITORS
    Welcome
    art_base.py lollypop
  LOLLYPOP
    .github
    .ltx
    .vscode
    data
    hooks
    lollypop
      application.py
      art_album.py
      art_base.py
      art_radio.py
      art_widgets.py
      art.py
      cache.py
      cellrenderer.py
      codecs.py
      collectionimporter.py
      collectionscanner.py
      container.py
      controllers.py
      database_albums.py
      database_artists.py
      database_genres.py
      database_history.py
      database_tracks.py
      database_upgrade.py
      database.py
  PROJECTS
    master
    99+
    0
    WakaTime Active
16 # You should have received a copy of the GNU General Public License
17 # along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.
18
19 from gi.repository import Gtk, Gdk, GObject, GdkPixbuf, Gio, GLib
20
21 from lollypop.define import ArtSize, Lp
22
23
24 class BaseArt(GObject.GObject):
25     """
26     Base art manager
27     """
28     if GLib.getenv("XDG_CACHE_HOME") is None:
29         _CACHE_PATH = GLib.get_home_dir() + "/.cache/lollypop"
30     else:
31         _CACHE_PATH = GLib.getenv("XDG_CACHE_HOME") + "/lollypop"
32     # Fallback when album dir is readonly
33     if GLib.getenv("XDG_DATA_HOME") is None:
34         _STORE_PATH = GLib.get_home_dir() + "/.local/share/lollypop/store"
35     else:
36         _STORE_PATH = GLib.getenv("XDG_DATA_HOME") + "/lollypop/store"
37     __signals__ = {
38         "album-artwork-changed": (GObject.SignalFlags.RUN_FIRST, None, (int,)),
39         "artist-artwork-changed": (GObject.SignalFlags.RUN_FIRST,
40                                   None, (str,)),
41         "radio-artwork-changed": (GObject.SignalFlags.RUN_FIRST, None, (str,))
42     }
43
44     def __init__(self):
45         """
46         Init base art
47         """
48         GObject.GObject.__init__(self)
49
50     def update_art_size(self):
51         """
```



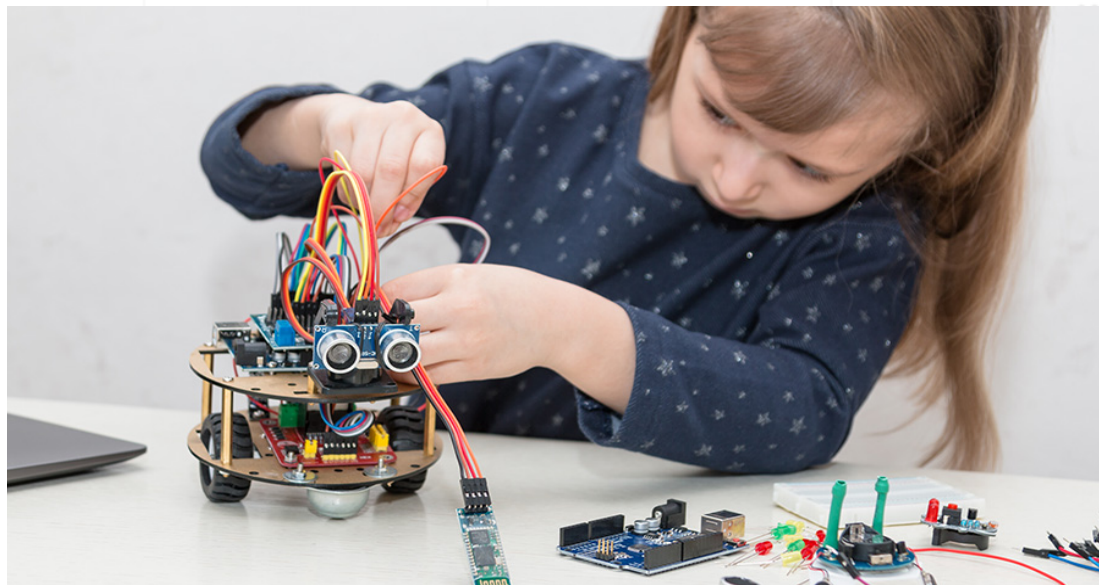
Skype

22





Робототехника





Робототехника

- [arduino](#)
- [espruino](#)



Полезные ссылки из лекции

1. [frontend карта развития](#)
2. [70 вопросов по JavaScript для подготовки к собеседованию](#)
3. [Еще одна карта с ссылками](#)
4. [freecodecamp](#)
5. [learngitbranching](#)
6. [Как прятать - Вадим Макеев](#)
7. [Игры для тренировки навыков программирования](#)

Questions?

Thanks for listening!