

# Wstęp do kursu

v3.1

# Plan

- Kilka słów otuchy na start
- Jak działa internet?
- Przydatne określenia i zwroty
- Prework oraz jak się uczyć?

# Kilka słów otuchy na start

## 1. **Materiały**

Materiały są przygotowane w taki sposób, aby omówić wszystkie potrzebne zagadnienia. Przejdź przez nie po kolei.

## 2. **Dużo Nauki**

Tak, jest dużo materiału. Trzeba spędzić sporo czasu, żeby go opanować.

## 3. **Chęci**

Programowania można się nauczyć, ale są do tego potrzebne chęci – nic samo się nie robi

## 4. **Ćwiczenia**

Jest dużo ćwiczeń, pamiętaj, że są one najważniejsze i rób je wszystkie dokładnie.



## Jak działa internet

[https://www.youtube.com/watch?v=7\\_LPdttKXPc](https://www.youtube.com/watch?v=7_LPdttKXPc)

# **Przydatne określenia i zwroty**

# Lorem ipsum

W trakcie nauki spotkasz się z wieloma nowymi określeniami, zwrotami i słówkami. Zapoznaj się z nimi, otwórz każdy link, poznaj przykłady.

## Lorem ipsum

To tekst, który jest stosowany jako wypełniacz np. stron internetowych. Jest napisany w trudnej do zrozumienia łacinie, przez co pozwala skupić się na aspektach wizualnych, a nie na treści.

## Zobacz

- <http://lipsum.pl>
- <http://korpoipsum.pl>
- <http://www.cupcakeipsum.com>

# Hello World

W trakcie nauki spotkasz się z wieloma nowymi określeniami, zwrotami i słówkami.  
Zapoznaj się z nimi, otwórz każdy link, poznaj przykłady.

## Hello World

To przykładowy tekst wypisywany przez program. Ma na celu jedynie demonstrację działania programu w danym języku.

## Hello World w różnych językach

→ <http://www.scriptol.com/programming/hello-world.php>

# Komentarz

W trakcie nauki spotkasz się z wieloma nowymi określeniami, zwrotami i słówkami. Zapoznaj się z nimi, otwórz każdy link, poznaj przykłady.

## Czym jest komentarz?

Komentarz to fragment kodu, którego celem jest najczęściej wyjaśnianie działania zapisu innej części kodu. Komentarze nie mają wpływu na działanie aplikacji/skryptu/języka. Są przydatne tylko dla osoby, która czyta kod.

## Przykład

Pamiętaj, że tworzenie komentarzy jest przydatne, ale tylko wtedy, jeśli mają sens. Poniższy przykład pokazuje tylko, czym jest komentarz.

```
var   zmienna = 2; // Create a variable.
```



# Formatowanie kodu

W trakcie nauki spotkasz się z wieloma nowymi określeniami, zwrotami i słówkami. Zapoznaj się z nimi, otwórz każdy link, poznaj przykłady.

## Czym jest formatowanie kodu?

Jest to zestaw reguł określających, jak powinien wyglądać kod źródłowy np. kiedy robić wcięcia, kiedy odstępy itp.

## Przykład

```
function test() {  
    var ocena = 2;  
    if (ocena > 3) {  
        console.log("HURA");  
    }  
}
```

Każdy język programowania ma swoje własne zasady i reguły odnośnie formatowania tekstu. Więcej o nich dowiesz się w części preworku dotyczącej wybranego przez Ciebie języka programowania.

# Czytnik ekranu

W trakcie nauki spotkasz się z wieloma nowymi określeniami, zwrotami i słówkami.  
Zapoznaj się z nimi, otwórz każdy link, poznaj przykłady.

## Czym jest czytnik ekranu?

Jest to program zamieniający tekst na mowę. Najczęściej wykorzystywany przez niewidomych lub niedowidzących do przeglądania stron internetowych.

## Zobacz

→ <http://nvda.pl>

# HTTP

W trakcie nauki spotkasz się z wieloma nowymi określeniami, zwrotami i słówkami.  
Zapoznaj się z nimi, otwórz każdy link, poznaj przykłady.

## HTTP - Hypertext Transfer Protocol

Jest to protokół służący do komunikacji między przeglądarką internetową a serwerem.

Protokół to zbiór reguł i kroków postępowania, które są wykonywane w celu nawiązania łączności lub wymiany danych.

Zrozumienie tego protokołu jest bardzo ważne dla każdej osoby związanej z programowaniem aplikacji i stron internetowych. Nie omiń tego artykułu.

## Zobacz

→ <http://kobietydokodu.pl/niezbednik-juniora-protokol-http>

# IDE

IDE to zintegrowane środowisko programistyczne (ang. Integrated Development Environment). Jest to program (lub zbiór programów) mających usprawnić pisanie kodu. Główne zalety IDE to: autouzupełnianie kodu, kolorowanie składni i pomoc w wyszukiwaniu błędów i debugowaniu.

**Więcej o wybranym dla Twojego języka programowania IDE dowiesz się w następnej części Preworku**

## Notatnik

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Strona startowa</title>
</head>
<body>
  Hello World
</body>
</html>
```

## Notepad ++

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>Strona startowa</title>
6 </head>
7 <body>
8   Hello World
9 </body>
10 </html>
```

## Visual Studio Code

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <title>Strona startowa</title>
6   </head>
7   <body>
8     Hello World
9   </body>
10 </html>
11
```

**Prework oraz  
jak się uczyć?**

# Prework

## Uwagi

- Zarówno przykłady które pojawiają się w prezentacjach jak i zadania wykonuj na komputerze. Zapisuj sobie pliki z rozwiązaniami, będą przydatne później.
- Rób notatki! Dobrym rozwiązaniem jest zrobienie sobie pliku tekstowego z przykładami napisanego kodu i objaśnieniami do niego.
- Jeśli natrafisz na jakiś problem, poszukaj w sieci. Wiedz, że na pewno ktoś miał już podobne wyzwanie. Szukaj informacji na <http://stackoverflow.com/>
- Ćwicz, ćwicz, ćwicz – im więcej tym lepiej.
- Pisz komentarze do kodu, gdy spojrzysz na swój kod za miesiąc, możesz już nie pamiętać, o co chodziło.

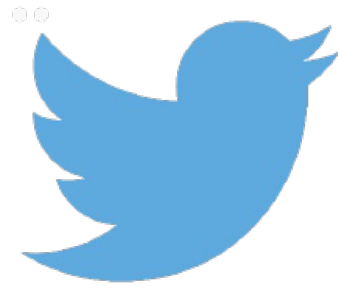
# Jak się uczyć?



## Czytaj artykuły

Na przykład:

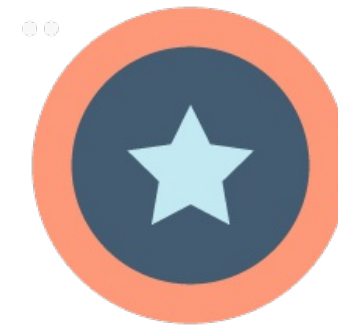
<http://www.smashingmagazine.com>



## Przeglądaj Twittera

Zajrzyj tutaj:

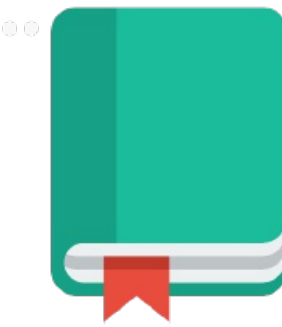
<http://uptodate.frontendrescue.org/pl>



## Rób zadania

Na przykład:

<http://www.codecademy.com>  
<http://www.codeschool.com>  
<http://www.codewars.com>  
<http://codefights.com>  
<http://projecteuler.net>



## Czytaj książki

Na przykład:

[http://eloquentjavascript.net/Eloquent\\_JavaScript.pdf](http://eloquentjavascript.net/Eloquent_JavaScript.pdf)