

Урок 0.

Тема «Введение в WebDev»

I. Вступление

1.1. Начало

Веб-разработка, пожалуй, самое интересное направление в IT для начинающих специалистов. По сравнению с другими направлениями, у нее более низкий порог входа и гораздо большая распространенность. Даже в небольших городах можно встретить хотя бы пару веб-студий, не говоря уже о том, что всегда есть возможность попытать счастья на фриланс-биржах.

Однако, современная веб-разработка гораздо шире, чем простое создание сайтов. Веб-технологии и методологии используются при создании десктопных и мобильных приложений и даже игр. А многие сайты под капотом — сложнейшие механизмы, в разработке которых задействованы сотни людей и практически все возможные технологии.

Зачастую веб-приложение (сайт) состоит из двух частей: бекенд и фронтэнд.

1.2. Фронтенд и бэкенд

Фронтенд (Frontend) — видимая для клиента часть сайта, работающая в браузере с которой непосредственно взаимодействует пользователь. Это динамические интерфейсы, меню, события по действию пользователя обмен данными с серверной частью, в общем, то, что происходит на клиенте.

Бекэнд (Backend) — серверная часть приложения, которая не видна пользователям. Сюда относятся: авторизация, хранение и обработка данных, email рассылки и тому подобное. Скажем так бекэнд это то, что под капотом.

II. Фронтенд

2.1. Понятие сайта

Сайт, или веб-сайт (от англ. website: web — «паутина, сеть» и site — «место», букв. — «место, сегмент, часть в сети») — одна или несколько логически связанных между собой веб-страниц. Обычно сайт в Интернете представляет собой массив связанных данных, имеющий уникальный адрес и воспринимаемый пользователями как единое целое.

Сайт может состоять из клиента и сервера. Клиент — пользователь, посещающий сайт, и то с помощью чего он заходит на сайт – браузер. Сервер — удалённая машина, выполняющая определённый набор действий по требованию клиента.

Не для всех сайтов требуется сервер, некоторые сайты справляются и без него.

2.2. «Три кита» веб-разработки

Разработка web-страниц основывается на трёх технологиях: HTML, CSS и JS. Каждую из них мы будем изучать подробно.

Их можно сравнить с частями речи в русском языке. HTML – существительное (некая сущность, элемент, объект), CSS — прилагательное (задаёт свойства этой сущности: цвет, форма, размер и т.д.), JS — глагол («оживляет» сущность, добавляет интерактивность).

III. Практика

IV. Дополнения к практике

RGB — цветовая модель, описывающая способ кодирования цвета для цветопроизводства с помощью трёх цветов, которые принято называть основными.

RGBA. На самом деле это трехканальная цветовая модель RGB, дополненная четвертым альфа-каналом. Альфа указывает, насколько непрозрачен каждый пиксель, и позволяет комбинировать изображение с другими.

V. Домашнее задание

Придумать тему для проекта, который вы хотите реализовывать в течение этого года.