

Seminarinhalte

Inhaltsverzeichnis

Webprogrammierung mit PHP + Javascript.....	2
1. Tag - Einführung.....	2
2. Tag – JavaScript.....	2
3. Tag – PHP.....	2
Vorkenntnisse.....	2
Webprogrammierung mit AJAX.....	3
1. Tag – Einführung, JavaScript Aufbau & XML.....	3
2. Tag – AJAX & HttpRequest.....	3
Vorkenntnisse.....	3
AJAX-Frameworks.....	4
1. Tag – Einführung.....	4
2. Tag – Frameworks.....	4
Vorkenntnisse.....	4
Dreamweaver – dynamische Anwendungen.....	5
1. Tag – Einführung.....	5
2. Tag – Aufbau.....	5
Vorkenntnisse.....	5
Websites für Einsteiger.....	6
1. Tag – Planung & Konzeption.....	6
2. Tag – Webtechnologien.....	6
Vorkenntnisse.....	6
Flash ActionScript 3 für Anfänger.....	7
1. Tag –	7
2. Tag –	7
Vorkenntnisse.....	7
ActionScript 3 für Fortgeschrittene.....	8
1. Tag –	8
2. Tag –	8
Vorkenntnisse.....	8
Spieleentwicklung mit Flash ActionScript 3.....	9
1. Tag –	9
2. Tag –	9
Vorkenntnisse.....	9
Adobe Flex 3 und ActionScript 3.....	10
1. Tag –	10
2. Tag –	10
Vorkenntnisse.....	10

Webprogrammierung mit PHP + Javascript

1. Tag - Einführung

Einführung in die Programmierung:

- Wie funktioniert Programmierung
- Variablen, Schleifen, Verzweigungen
- Datentypen
- Operationen
- allgemeine Programmierlogik

2. Tag – JavaScript

Clientseitiges Programmieren:

- Historie
- Browserinformationen abfragen
- Datums- und Zeitberechnungen
- Verwendung von Cookies
- Event-Handling (Benutzeraktionen)
- Eingabeverarbeitung
- Formelerauswertung

3. Tag – PHP

Serverseitiges Programmieren:

- Historie
- Serververständnis
- Installation von XAMPP
- Informationen von und zum Client verarbeiten
- Email-Versand
- Session-Management
- Einführung in die Datenbankprogrammierung

Vorkenntnisse

- Windows
- Internetbenutzung
- HTML & CSS

Webprogrammierung mit AJAX

1. Tag – Einführung, JavaScript Aufbau & XML

- Entstehung & Begriffsbedeutung von AJAX
- OOP (Objektorientiertes Programmieren)
- XML - Grundlagen
- DOM-Scripting
- Manipulation des HTML-Konstrukts
- Anwendung: HTML-Slideshow

2. Tag – AJAX & HttpRequest

- XMLHttpRequest-Objekt erzeugen
- Datenausgabe per HttpRequest
- Daten-Serialisierung mit XML & JSON
- Kommunikation zwischen Server und Client
- XML- und JSON-Verarbeitung durch PHP
- eine eigene AJAX-Klasse erstellen

Vorkenntnisse

- Windows
- Internetbenutzung
- HTML & CSS
- JavaScript & PHP

AJAX-Frameworks

Schneller Einsatz von AJAX ohne Vorkenntnisse.

1. Tag – Einführung

- Entstehung von AJAX
- Einführung in JavaScript
- Basis-Frameworks
 - Prototype
 - Script.aculo.us
- Beispiel-Anwendungen

2. Tag – Frameworks

- Weitere, nützliche Frameworks
 - MooTools
 - Dojo – Toolkit
 - JQuery
- Beispiel-Anwendungen

Vorkenntnisse

- Windows
- Internetbenutzung
- Html & CSS

Dreamweaver – dynamische Anwendungen

Mit DW kann man nicht nur statische HTML-Seiten erzeugen, sondern es besitzt auch die Fähigkeit der Dateien zu erzeugen, die sowohl serverseitige als auch clientseitige Programmierung beinhalten.

1. Tag – Einführung

- Überblick über die Server-Client-Kommunikation
- Installation von XAMPP
- Erstellung eines Mini-CMS
 - Datenbank-Abfragen per PHP
 - Auslesen, einfügen, ändern und löschen von Datensätzen
 - Benutzerauthentifizierung
 - an- und abmelden von Benutzern
 - Zugriff auf Seite erlauben und verbieten

2. Tag – Aufbau

- Einführung in Spry
- Spry-Widgets
 - reduzierbare Paletten
 - auswählbare Paletten
 - Formularüberprüfungen
- Spry-Effects
 - Hervorheben
 - Ein- und Ausblenden
- nützliche Kombination mit dem Mini-CMS

Vorkenntnisse

- Windows
- Internetbenutzung
- HTML & CSS

Websites für Einsteiger

Planung und Konzeption von Websites. Dieser Kurs ist speziell an Entscheider, Kundenbetreuer und Projektmanager gerichtet.

1. Tag – Planung & Konzeption

- Bedeutung einer Website
- Website-Marketing
- Strukturen einer Website
- Gestaltungsrichtlinien
- Kundenwunsch ist ungleich Besucherwunsch
- Suchmaschinen: Optimierung & Ranking
- Webusability & Barrierefreiheit
- technische Schwierigkeiten

2. Tag – Webtechnologien

- HTML & CSS
- PHP & MySQL
- Web 2.0 AJAX
- verschiedene Systeme
 - WCMS (Web Content Management System)
 - Wiki
 - Weblog
 - Pod- & Videocast
 - Mashup
 - Microformats

Vorkenntnisse

- Windows
- Internetbenutzung

Flash ActionScript 3 für Anfänger

Um interaktive Anwendungen in Flash zu erstellen kommen Sie nicht herum ActionScript 3 (AS3) zu lernen. Sie lernen in diesem Kurs neben den grundlegenden Programmier-Techniken auch das Erstellen und Manipulieren von Animationen sowie das Laden von dynamischen Inhalten. Das Seminar vermittelt den Umgang mit Datentypen, Flusskontrolle sowie objektorientierte Programmierung.

Inhalte

- Programmiergrundlagen
- Geschichtliches zu AS
- Verwendung des Code-Editors
- Flash-Player und AS-Versionen
- AS-Sprache und Syntax
 - Syntax-Grundlagen
 - Sprach-Grundlage
 - Variablendeklaration und Datentypen
 - Operationen, Fallunterscheidung und Schleifen
 - Klassen, Instanzen, Objekte, Pakete, Eigenschaften, Methoden und Funktionen
 - Trace
 - Kommentare
 - Funktionen
 - Was sind Funktionen?
 - Werteübergabe
 - eigene Funktionen
 - Klassen
 - Klassen-Grundlagen
 - Vererbung
 - Aufbau und Erstellung von Klassen
 - MovieClip-, Dokumenten- und andere Basisklassen
 - Klassen in Pakete organisieren
 - Events
 - eventbasiertes Programmieren
 - Listener und Eventhandler
 - verschiedene Arten von Events (Maus, Keyboard, EnterFrame-Event, TimeEvent, etc.)
 - Arbeiten mit Textfeldern
 - Externe Daten und Kommunikation
 - Laden von Bildern und SWF

- XML-Verarbeitung mit E4X
- Daten einlesen und senden
- Optionale Themen

Vorkenntnisse

- Windows oder Mac OS
- Flash Grundkenntnisse

ActionScript 3 für Fortgeschrittene

1. Tag –

-

2. Tag –

-

Vorkenntnisse

-

Spieleentwicklung mit Flash ActionScript 3

1. Tag –

-

2. Tag –

-

Vorkenntnisse

-

Flex Builder - ActionScript 3 und Flex 3 SDK

1. Tag –

-

2. Tag –

-

Vorkenntnisse

-