

С чего бы начать? Мой путь в данную сферу начинается с очень далекого прошлого, когда мне было чуть более десяти лет. Именно на десятилетие мне подарили мой первый собственный ноутбук. С этого, по-факту, и началось мое знакомство с информационными компьютерными технологиями. Первые годы после появления ноутбука, я начал смотреть множество аниматоров (среди которых основным был Fedor Comix), после чего я начал искать способы рисовать на ноутбуке. Да, аниматором я так и не стал, однако раза три в год приходилось переустанавливать виндовс. Ибо количество вирусов на моем ноутбуке постоянно зашкаливало. Однако со временем я просто смирился, что нормально рисовать не могу и, вероятно, стоит попробовать себя в чем-то другом. Таким образом уже в тринадцать лет я начал интересоваться созданием игр. Правда, есть одно небольшое но, совсем малое. Фактически созданием игр я никогда не занимался. Насколько я помню, все, что я делал, было простое конспектирование видео в ютубе, что по итогу ничего не принесло. Мне даже кажется, что лучше у меня получалось придумывать идеи, нежели воплощать их в жизнь. Какова же была причина столь медленного прогресса в геймдеве? Игры! Все дело было в прокрастинации и банальной лени. И очередной раз приходя домой со школы, вместо того, чтобы заняться обучением, я играл в контру. Позже на геймдев было решено забросить, что я и сделал. И вот в преддверии девятого класса, за неделю до школы, мне и несколькими моим друзьям приходит гениальная идея - открыть свою кс го рулетку, которых в то время была тьма-тьмущая. И мы, как самые опытные диванные инвесторы, посчитали, что нам будет необходимо купить сам сайт за рублей пятьсот - девятьсот, хостинг за рублей триста в месяц и домен, вроде бы, за рублей восемьсот в год. В общем, окупимся. Мы были готовы ко всему: что целый год будем получать копейки, что придется постоянно мониторить сайт, что сайт будет превыше школы, прогулок и, в конце-то концов, контры по вечерам. Но был один вопрос, который решить мы не могли: что, если мы захотим поменять дизайн сайта или на нас нападут хакеры, а мы не сможем даже сервер перезагрузить? После этого было решено начать изучать веб-программирование. Начало было положено. И вот в конце августа две тысячи семнадцатого года мы начали изучать веб. Использовали мы для старта программку sololearn, где даются азы тех или иных языков программирования. Прогресс у нас шел вполне уверенно. По большей части потому, что в этой программе была система уровней и опыта. И мы просто хотели опережать друг друга по уровню в этой программке. Из-за этого соревновательного момента мы очень быстро выучили HTML. Как же приятно вспоминать, как в первый раз понимал принцип работы страниц, ссылок на этих страницах, полей ввода, кнопок, прогресс баров, абзацев, картинок... Веб был настолько интересно, что я забросил контру вообще и больше с тех пор не прикасался. Однако девятый класс диктовал свои правила, и программирование у меня шло очень медленно. Посему, закончить CSS у меня получилось аж через пол года. А полностью HTML и CSS я освоил уже летом восемнадцатого, когда мой знакомый скинул мне записи курсов по HTML и CSS, за которые он заплатил. Не сказать, что я вынес оттуда очень много нового, но все-таки уверенней в своих знаниях точно стал. Далее пошло изучение JS на протяжении десятого класса. По сравнению с девятым классом, в этом все стало намного проще, так как экзамен по географии был отменен. А что это значило? Можно было не готовиться к экзамену и вообще, взять "передых" перед одиннадцатым классом, ибо там начнется настоящий ад. Учил я JS, к слову, по книжке Этана Брауна, которую я до сих пор считаю актуальной. Пусть она и шестнадцатого года, во многих видео уроках все еще говорят переменные через var

записывать. Так что, эта книжка - начало всех начал. Пускай не совсем дружелюбная для новичка, пускай с не всегда правильным переводом на русский, но эта книжка - отличный путеводитель в мире современного JS, если ты полный ноль в этой сфере. Единственное, что меня долго мучило и не давало развиваться, так это DOM или Document Object Model. Другими словами, JS, который позволяет взаимодействовать с HTML элементами. Просто я реально немыслимо долго пытался понять, как взаимодействовать с объектами на странице. Я даже говорил себе что-то вроде такого: "Так, ну вот я выучил как писать циклы, условные операторы, функции, классы, асинхронный код, но емае, почему эта книга не учит меня, как при нажатии на кнопку, например, текстовое поле очистить?" И решение пришло, когда я пообщался со своим дядей, который до этого показывал мне всякие штуки на JS. Он как раз и поставил меня на путь Node.js разработчика, когда я хотел начать учить PHP. Теперь-то я понимаю, что он был прав. И с момента, как мой дядя познакомил меня с нодой, и начинается мой нынешний этап в жизни программиста - этап фулстека. На протяжении одиннадцатого класса я занимался непосредственно познанием Node.js и необходимых ему инструментов. Сам же Node.js я освоил за месяц. На этом новом этапе, к слову, у меня получилось заработать свои первые деньги. Полгода я работал над сайтом по лазерной резке, гравировке, 3д-печати, флокированию и так далее. Пускай я и потратил полгода ничего не изучая, так как у заказчика постоянно менялось видение о сайте, но сто долларов я все-таки получил и купил себе новый ноутбук, на котором, кстати, я печатаю этот текст. Вот недавно изучил и React.js вместе с его дополнениями в виде Redux и React-router. И кто знает, что мне предстоит узнать еще.