

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 сносить и снова ставить винду. 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 видеосов 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 катал в контру (на тот момент, кстати, она еще денег стоила). Позже на геймдев было решено забросить, что я и сделал. И вот в преддверии девятого класса, за неделю до школы, мне и нескольким моим друзьям приходит гениальная идея - открыть свою кс го рулетку, которых в то время была тьма-тьмушая. 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 выше 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. Надо будет , кстати , перечитать доки. 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 сотку я все-таки получил и купил себе новый ноутбук , на котором печатаю сейчас. Вот недавно изучил и React.js вместе с его дополнениями в виде Redux и React-router. И кто знает , что мне предстоит узнать еще.