

Script / Software / Plugins

Inhalt

1	Software	2
1.1	Angular	2
1.2	Bootstrap	2
1.3	Material Design Color Tool	2
1.4	Google Chrome Page Analyzer	2
2	Plugins	2
2.1	Angular Material	2
2.2	JQuery	2
2.3	Toastr	3
2.4	Dragula	3
3	Scripts	3
3.1	Beerslider.js	3
3.2	Angular EventManager	3
3.3	Menu Button Animation	3
3.4	Lightbox	3

1 Software

1.1 [Angular](#)

Angular ist ein auf Typescript basierendes Framework zur Entwicklung von Frontend Applikationen. Angular ist OpenSource und wird laufend von Google entwickelt. Bei Angular wird die Applikation in verschiedene Komponenten aufgeteilt. Es gibt z.B. eine Nav-Component, eine Login-Form-Component oder eine Main-View-Component.

Jede Komponente verfügt über ein HTML-, Typescript- und CSS-Dokument. Zwischen HTML und Typescript kann man sogenannte Bindings erstellen, welche Daten übertragen. Mit Angular kann man sehr mächtige Frontend Applikationen erstellen, vor allem, wenn die Seite dynamisch sein soll. Durch die Aufteilung der Komponenten hat man eine sehr gute Übersicht und Code muss nicht immer doppelt geschrieben werden, da man Komponenten einfach importieren kann.

1.2 [Bootstrap](#)

Bootstrap ist ein sehr grosses CSS Framework. Mit Bootstrap lässt sich eine Seite sehr einfach hübsch gestalten. Bootstrap bietet Gestaltungen für Buttons, Formulare, Tabellen, Navigationen etc. an. Ein grosser Punkt ist auch Responsive Design, welches mit dem Grid-System von Bootstrap sehr einfach wird.

Bootstrap bietet jedoch keine Logik an, es ist nur für die Gestaltung vom Frontend zuständig. Es lässt sich über verschiedene Wege in jedes Projekt einbinden. Man kann direkt Links auf den Sourcecode einbinden, oder diesen herunterladen und in seinem Projekt speichern.

1.3 [Material Design Color Tool](#)

Das Color Tool von Material Design bietet eine gute Möglichkeit, mögliche Farbkonzepte für seine Website auszuprobieren. Man kann dabei auf vordefinierte Farben von Material Design zurückgreifen, oder eigene Farben verwenden. Man kann dann direkt sehen, wie die Farben in verschiedenen Layouts aussehen würden. Ausserdem werden einem auch mögliche Akzent- oder Textfarben vorgeschlagen.

1.4 Google Chrome Page Analyzer

Mit F12 lässt sich in Chrome der Seitenuntersucher öffnen. Dieser zeigt einem den HTML Code, die CSS Klassen und viel weiteres an. Auch verfügt er über einen Debugger. Mit ihm lassen sich einfach Änderungen am Code ausprobieren und man muss nicht immer den ganzen Sourcecode neu kompilieren, bevor man Änderungen sehen kann.

2 Plugins

2.1 [Angular Material](#)

Angular Material ist eine Erweiterung zu Angular. Angular Material bietet einem fertige Komponenten an, welche nach Material Design von Google gestaltet sind, an. Diese verfügen auch schon über Logik. Ausserdem bietet Angular Material verschiedene Funktionen wie Drag n' Drop an, welche man einfach in sein Projekt implementieren kann.

2.2 [jQuery](#)

jQuery ist eine öffentliche JavaScript Bibliothek, welche einem sehr viele Funktionalitäten bietet. Hauptmerkmale sind die DOM -Navigation und -Manipulation. jQuery ist sehr kompakt und die Syntax am Anfang etwas verwirrend.

2.3 [Toastr](#)

Toastr ist eine JavaScript Bibliothek, welche einem die Möglichkeit bietet, Notifikationen anzuzeigen. Toastr lässt sich sehr stark personalisieren und wird auch von vielen Frameworks wie Angular oder ReactOS unterstützt.

2.4 [Dragula](#)

Dragula ist ein Plugin, welches einem Drag n' Drop Funktionalitäten anbietet. Dragula basiert auf JavaScript und wird auf allen Browsern unterstützt. Auch Mobile wird unterstützt. Dragula ist sehr kompakt und hat kaum Abhängigkeiten. Das Drag n' Drop ist sehr simpel zu implementieren.

3 Scripts

3.1 [Beerslider.js](#)

Der Beerslider ist ein einfaches JS-Script, mit welchem man einfach Bilder vergleichen kann. Die Bilder sind übereinander und mit einem Regler kann man das Original mit dem neuen Bild zu- oder aufdecken. Der Beerslider kann via npm installiert oder als Script heruntergeladen werden. Anschliessend kann man ihn direkt verwenden.

3.2 Angular EventManager

Der Eventmanager ist eine Funktionalität, welche sich mit Angular realisieren lässt. Eigentlich ist er nur eine Klasse. Ich habe bei mir auf der Arbeit einen solchen geschrieben. Der EventManager ist dafür da, dass verschiedene Komponenten miteinander kommunizieren können, ohne voneinander abhängig zu sein. Man kann via den EventManager einen Broadcast mit einem String auslösen. Z.B. 'User Logged Out'. Anschliessend kann man in anderen Komponenten auf dieses «Event» subscriben / warten. Sobald der String gebroadcastet wird, werden alle Methoden ausgeführt, welche auf diesen String gewartet haben.

3.3 [Menu Button Animation](#)

Dieses kleine Code Snippet bietet eine Animation für das Menu Icon an. Ist vor allem für die Mobile Ansicht nützlich, da dort sehr häufig solche Menus vorhanden sind. Die Animation macht das ganze aufklappen flüssiger und die User Experience verbessert sich.

3.4 [Lightbox](#)

Lightbox ist ein Script, mit welchem man Bilder gross anzeigen lassen kann. Klickt man auf ein Bild, öffnet sich ein Overlay, welches seine Grösse dem Bild anpasst. Dass ganze ist hübsch animiert, schlicht und responsive.