Formation Dojo

Durée :	3 jours (21 heures)
Tarif :	2 125,00 CHF (standard) 1 700,00 CHF (remisé)
Public :	Développeurs JavaScript
Pré-requis :	Bonnes maîtrises de l'environnement JavaScript
Objectifs :	Apprendre à développer une application à l'aide du framework Dojo
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence:	SIT101192-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Introduction

Historique et version
Présentation de l'environnement de développement NodeJS
Présentation de Dojo CLI

Atelier : Créer un projet Dojo

Maitriser l'environnement de dojo

Rappels HTML5, JavaScript, DOM
Rappels des normes EcmaScript
Présentation de TypeScript
Utilisation de la syntaxe jsx/tsx
Le DOM Virtuel

Utiliser les Widgets

Structure de base d'un Widget
Syntaxe basé sur les fonctions et les classes

Afficher un widget: la fonction render()
Travailler avec le vdom et les types de noeuds
Configurer les widgets à l'aide des WidgetProperties
Gérer les évènements
Liste des widgets prédéfinis

Atelier : Créer plusieurs pages avec des widgets

Configurer le routage

Déclarer un fichier de routes
Gestion des paramètres dynamiques
Définir une route et des paramètres par défaut
Ajouter des routes enfants
Exploiter l'API de la classe Router
Tester les routes à l'aide de MatchDetails

Atelier : Mettre en place une application multi-vues

Internationaliser les widgets

Définir la langue de l'application
Internationaliser un widget : la classe I18nWidget
Déclarer les fichiers de traduction
Gérer la pluralisation des chaines

Atelier : Traduire l'application

Persister des données

Persister des données en locale
Présentation du service Stores
Les méthodes d'accès aux données
Liste des commands et des operations disponible
Persister des données sur un serveur distant
Fonctionnement des promesses et async/await
Requêtes asynchrones : API fetch
Traitement des réponses

Atelier : Enregistrer des données

Configurer l'application

Compiler l'application pour l'environnement de prod et de dev
Configurations additionnelles, le fichier .dojorc
Définir le Base Path de l'application
Charger des ressources extérieurs
Comprendre la gestion des assets

Atelier : Compiler un projet pour la publication