

# Formation Webpack, Grunt, Gulp et Bower : Créer un environnement de développement

<b>Durée :</b>	2 jours
<b>Public :</b>	Développeurs Javascript
<b>Pré-requis :</b>	Bonne connaissance de Javascript et de NodeJS
<b>Objectifs :</b>	Utiliser un outil pour créer un environnement de développement automatisé
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	SIT100488-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

## Présentation

- Historique des versions
- Les avantages de Webpack
- Gulp vs Grunt vs Webpack
- La documentation
- Rappel node et npm

### Atelier : Installer et créer un projet avec Webpack

## Les bases

- Configuration de l'environnement: webpack.config
- Gestion des points d'entrées et des sorties
- Utiliser les loaders et les plugins
- Démarrer une application à l'aide des scripts npm
- Utiliser les syntaxes ES6: babel loader

### Atelier : Gérer un projet avec typescript

## Environnement et optimisation

- Mode dev et mode prod
- Créer un serveur local avec webpack-dev-server
- Les sources map
- Mise à jour automatique: watch mode
- Minification des sources
- Utiliser le lazy loading

## **Atelier : Configurer un projet pour l'environnement de développement et de production**

### **Présentation Grunt / Gulp / Bower**

#### **Gulp**

Undertaker, le système d'enregistrement des tâches automatisées

Création de tâches

Vyniles, les objets de fichiers virtuels

Globbering : localiser les fichiers à l'aide de globs

Modules de Gulp : publication de correction avec Semver

#### **Atelier : installer, créer un projet et configurer l'environnement de développement**

#### **Grunt**

gruntfile.js(ou Gruntfile.coffee) et package.json

Configurer et créer les tâches automatisées

Charger des tâches externes

Alertes et erreurs

#### **Atelier : installer, créer un projet et configurer l'environnement de développement**

#### **Bower ou Yarn**

Comparaison Bower - npm

installer des packages

créer son propre package

utiliser les variables d'environnement

Hooks

#### **Atelier : installer, créer un projet et tester**