

## HARMONOGRAM SZKOLENIA

<b>Tytuł projektu</b>	<b>„Zawodowy PO WER - program zwiększania aktywności zawodowej osób biernych zawodowo poniżej 30 roku życia w województwie śląskim”</b>			
<b>Nazwa szkolenia</b>	<b>PROGRAMOWANIE</b>			
<b>Numer grupy</b>	<b>1/PR/08/2018</b>			
<b>Ilość osób</b>	<b>12</b>			
<b>Ilość godzin szkolenia</b>	<b>Programowanie aplikacji: WEB – internetowych – 30 h</b> <b>Programowanie aplikacji mobilnych Android – 44 h</b> <b>Programowanie aplikacji mobilnych iOS – 44 h</b>			
<b>Miejsce organizacji szkolenia</b>	<b>EMM Consulting</b> <b>ul. Mickiewicza 29, Katowice</b> <b>(biurowiec Węglokoks S.A.)</b>			
<b>Termin szkolenia</b>	<b>od</b>	<b>08.08.2018</b>	<b>do</b>	<b>30.08.2018</b>

<b>Data</b>	<b>Godziny*</b>	<b>Tematyka zajęć</b>	<b>Liczba godzin szkolenia</b>
08.08.2018	10.00-16.45	Podstawy HTML – podstawowy wygląd dokumentu, główne atrybuty HTML, omówienie Meta Tagów oraz podstawowe kodowanie znaczników HTML. Formatowanie tekstu, listy, tabele, wstawianie obrazków, tworzenie formularzy. Omówienie: co to jest CSS oraz jakie są jego style, omówienie różnicy pomiędzy klasą a ID, formatowanie tekstu, dodawanie tła obramowania, podstawowe atrybuty CSS. Pozycjonowanie elementów na stronie, omówienie marginesów, wytłumaczenie pojęć: Box Model, Flex Model oraz różnice pomiędzy modelami. Czym są warstwy oraz jak z nich korzystać.	8
09.08.2018	09.00-15.45	Czym są selektory w CSS 3, transformacje tekstu, cienie, przezroczystość, Gradienty, transformacje 2D, animacje. Wytłumaczenie pojęcia Responsive Web Design oraz metody uzyskiwania efektów responsywności. Wytłumaczenie pojęcia JavaScript oraz jego podstawy. Tworzenie projektu i ustalanie jego struktury, komentarze, zmienne, operatory arytmetyczne, operatory logiczne oraz instrukcje warunkowe. Frameworki Front-end Bootstrap- czym jest bootstrap oraz do czego służy Podstawy bootstrapa– dodawania bootstrapa do projektu oraz korzystanie z gotowych klas. Framework Jquery- wprowadzenie do jquery, korzystanie z gotowych funkcji	8

		Jquery takich jak animacje automatyczne, dodawanie treści bez przeładowań.	
10.08.2018	09.00-15.45	Budowanie Aplikacji mobilnej. Instalacja środowiska xampp . Wprowadzenie do języka PHP. Zasady wprowadzania kodu PHP w plikach. Składnia językowa, dodawanie komentarzy w kodzie, zmienne, typy zmiennych, zmienne lokalne, globalne różnice pomiędzy zmiennymi, rzutowanie zmiennych. Operatory, porównywanie zmiennych, wykonywanie prostych operacji arytmetycznych, operacje przypisywania do zmiennych. Co to są pętle w programowaniu, czym są oraz do czego służą zmienne tablicowe, przechowywanie kolekcji danych w jednym zbiorze, typy zbiorów.	8
13.08.2018	10.00-16.45	Wprowadzenie do środowiska React Native, instalacja Node JS, instalacja CLI dla komputerów Windows, pierwsze uruchomienie symulatora Android.	8
14.08.2018	09.00-15.45	Wprowadzenie do podstawowych zagadnień React Native, pierwsze kroki w programowaniu JavaScript Back-end. Wprowadzenie do widoków w React Native. Korzystanie z komponentów (Touch Event), obsługa zdarzeń, obsługa formularzy. Budowa profesjonalnych formularzy, korzystanie z komponentów takich jak Text inputs, Sliders, Pickers, Modals	8
16.08.2018	10.00-16.45	Obsługa Routingu w React Native czym jest i po co się go używa. Sposoby routingu aplikacji. Korzystanie z gotowych bibliotek React Native. Użycie kamery w aplikacji oraz bibliotek do obsługi podstawowych jej zdarzeń. Budowanie aplikacji opartej na tworzeniu zdjęć wraz z zapisem odczytem zdjęć w telefonie.	8
17.08.2018	09.00-15.45	Budowanie aplikacji opartej na tworzeniu zdjęć wraz z zapisem odczytem zdjęć w telefonie. Animacje w React Native– tworzenie przejrzystej aplikacji opartej na animacjach. Sposoby budowania przejrzystej warstwy użytkownika.	8
20.08.2018	10.00-16.45	Oprogramowanie Bazodanowe Firebase, czym różni się od standardowej relacyjnej bazy danych. Obsługa oraz tworzenia tabel w Firebase. Podstawowy CRUD(Create, Read, Update, Database). Rejestracja użytkowników do bazy danych. Debugowanie aplikacji, metody debugowania, efektywność aplikacji	8
21.08.2018	09.00-15.45	Końcowy projekt: Omówienie struktury tworzenia profesjonalnego projektu, który podzielony jest na: Tworzenie widoków aplikacji. Podłączenie bazy danych do projektu oraz optymalizacja pod kątem wydajności. Tworzenie animowanego logo.	8

22.08.2018	09.00-15.45	<p>Czym jest walidacja danych oraz jej istotność w tworzeniu aplikacji. Autoryzacja użytkowników poprzez usługę Firebase. Korzystanie z gotowych rozwiązań.</p> <p>Tworzenie automatycznego logowania do aplikacji.</p> <p>Tworzenie zakładki w aplikacji.</p> <p>Publikacja Aplikacji. Instalacja programu XCode 9. Nawigacja po programie, uruchomienie pierwszej symulacji systemu IOS. Tworzenie konstrukcji pierwszej aplikacji.</p> <p>Omówienie zmiennych w Swift 4 : m.in. czym jest: String Int Double Float. Wprowadzenie do tablic Jedno/Wiele - wymiarowych. Rodzaje pętli w Swift 4.</p>	8
23.08.2018	09.00-15.45	<p>Swift 4 – funkcje: Nauka wyświetlania tekstu w aplikacji na wiele sposobów.</p> <p>Korzystanie z klawiatury ekranowej, jak ją wywołać oraz wprowadzić tekst z klawiatury do zmiennej. Zmiana właściwości tekstu, ustawianie własnej czcionki dla zmiennych typu string. Nauka, jak stworzyć aplikację generującą tekst z opcjami w pełni konfigurowalnymi przez użytkownika wprowadzanym z formularzy.</p> <p>Omówienie jak wielokrotnie powtarzać i uruchamiać akcje za pomocą narzędzia NSTimers. Jak dostosować atrybut alfa, aby tworzyć efekty i przezroczystość na obiektach.</p> <p>Ukrywanie obiektów oraz dopasowywanie ich do widoku.</p> <p>Praca z atrybutami Enabled/Disabled, jak dostosować atrybut, aby włączyć lub wyłączyć obiekty na ekranie.</p> <p>Tworzenie mini Gry opartej na zdobytej wiedzy.</p>	8
27.08.2018	10.00-16.45	<p>Poznanie różnych rodzajów działań wykonywanych przez przyciski. Nauka, jak wyzwać dwie różne akcje z UISwitcha. Wyzwalanie wielu działań z jednego UISegmentedControl.</p> <p>Nauka korzystania z UISliders i jak kontrolować jego zawartość. Wykrywanie gestów potrząśnięcia oraz wykonywanie działań po jego wykryciu. Interpretacja gestów w kodzie Back-end. Tworzenie gry opartej na reakcji za pomocą gestów typu Shake. Programowanie oraz tworzenie w pełni funkcjonalnego programu typu kalkulator.</p>	8
28.08.2018	09.00-15.45	<p>Używanie UIViews do przechowywania i kontrolowania treści w aplikacji. Rozszerzenie widoku i wyświetlanie większej treści za pomocą UIScrollView. Wyświetlanie wielu akcji za pomocą jednego UIAlertView. Przejścia do nowego kontrolera UIViewController w głównym pliku storyboardu.</p> <p>Nauka wyświetlania strony internetowej w UIWebView oraz jej kontrolowanie. Obsługa oraz włączanie paska wyszukiwania w aplikacji, tak aby umożliwić użytkownikom wyszukiwanie adresów URL. Jak zaimportować strukturę MapKit i wyświetlić trzy różne typy map w aplikacji oraz korzystanie z lokalizacji i określanie aktualnej pozycji użytkowników w widoku mapy.</p>	8
29.08.2018	09.00-15.45	<p>Sposoby importowania plików oraz obrazów do projektu i wyświetlanie ich w aplikacji.</p> <p>Tworzenie mini galerii zdjęć do prezentacji najnowszych prac w stylu portfolio.</p>	8

		<p>Dodawanie obrazów do pierwszego planu i tła przycisków. Wyświetlanie plików PDF w aplikacji. Zmiana kolorów tła za pomocą kolorów systemowych i niestandardowych. Tworzenie i odtwarzanie plików animacji w programie. Wykrywanie gestów użytkownika (dotyk ekranu, rysowanie prostych kształtów). Zapisywanie obrazów z aplikacji na urządzeniu użytkownika. Tworzenie różnych rozmiarów ikon w aplikacji. Utworzenie uniwersalnego ekran uruchamiania w aplikacji. Implementowanie obrazów w aplikacji do utworzenia ekranu ładowania.</p>	
30.08.2018	09.00-14.00	<p>Końcowa aplikacja: Tworzenie aplikacji do rysowania i wykrywania gestów użytkownika. Nauka implementacji ustawień widoku oraz dostosowanie rozmiaru pędzla w aplikacji. Ukrywanie/odsłanianie przycisków w widoku aplikacji. Dostosowanie ustawień krycia pędzla i końcowy zapis aplikacji. Końcowa publikacja projektu na smartfony.</p>	6
30.08.2018	14.15-16.30	<b>EGZAMIN</b> - Końcowy test wiedzy.	3

\* w godzinach szkolenia uwzględniono przerwy – łączny czas 45 minut.

Jako godzinę zajęć teoretycznych należy rozumieć 45 minut.