

Formation Dojo

Durée :	3 jours
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 stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
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 `l18nWidget`
- Déclarer les fichiers de traduction
- Gérer la pluralisation des chaînes

Atelier : Traduire l'application

Persister des données

- Persister des données en locale
- Présentation du service Stores
- Les méthodes d'accès aux données
- Liste des commandes et des opérations disponibles
- 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 extérieures
- Comprendre la gestion des assets

Atelier : Compiler un projet pour la publication