

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

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