



Labforweb

nerd academy

**Il programma del
Corso Full Stack Developer**

**+650 ore
dal 22 gennaio 2025**

HTML5

Il linguaggio HTML

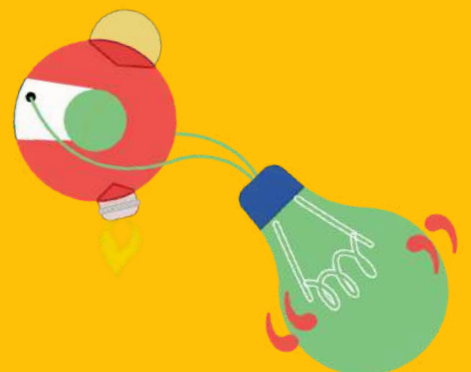
- Introduzione al linguaggio HTML
- Sintassi di base
- Concetto di tag, attributo e valore
- Problemi di compatibilità tra browser
- La formattazione del documento web - i paragrafi e la titolazione
- Gli elenchi puntati e numerati
- I collegamenti ipertestuali
- Inserire immagini in un documento web
- I formati grafici per il web
- La realizzazione delle tabelle
- Il Tag IFRAME per incorporare contenuti web esterni al proprio sito (Youtube, Google Maps, Facebook, etc.)

HTML5 semantico

- La sintassi HTML5
- Il supporto dei browser
- Fallback e Polyfill per gestire retrocompatibilità dei browser
- I nuovi TAG e gli attributi introdotti in HTML5

Le form e la multimedialità con HTML5

- Creazione dei Form (moduli)
- Analisi ed utilizzo dei campi form HTML
- Le novità introdotte per le form in HTML5
- I tag AUDIO e VIDEO e i loro attributi
- I formati audio e video supportati



CSS3

Introduzione ai fogli di stile CSS

- Separare lo stile dai contenuti
- Le regole della sintassi CSS
- Differenti tipologie di fogli di stile: in linea, incorporati, esterni
- Analisi degli stili principali: gli stili del testo, gli stili per lo sfondo
- Utilizzare le Classi e le pseudoclassi CSS
- ID univoco
- Caso pratico: realizzazione di una barra di navigazione complessa
- Le immagini in Background
- Il box Model CSS tradizionale
- La proprietà box-sizing
- Tre proprietà speciali: display, float e clear
- Il Layout Fluido o Liquido a due e tre colonne
- Il Layout elastico per adattare il proprio sito a differenti risoluzioni e dimensioni del monitor
- Impostare un CSS Reset
- La proprietà @font-face
- I nuovi formati per i font: Woff e Woff2, SVG
- Le pseudoclassi introdotte dai CSS3
- Risorse utili e casi pratici

CSS Flexbox

- Creare griglie monodimensionali
- Le proprietà justify-content, flex-direction, flex-wrap e flex-flow
- La proprietà shorthand degli item del flexbox: FLEX
- Creare colonne affiancate con la stessa altezza
- Modificare l'ordine degli item di un flexbox e nidificare i Flexbox

Le Media Queries CSS

- Riconoscere un dispositivo mobile
- Definire i breakpoint con le Media Queries CSS3
- Impostare Script e Markup HTML per un progetto "responsive"
- Ottimizzare un layout per smartphone, tablet e PC desktop
- Orientare lo schermo: Landscape e Portrait
- Il meta tag 'Viewport'

JAVASCRIPT

Introduzione a JavaScript

- Le regole di base della sintassi
- I tipi di dato primitivi: stringhe e numeri
- Uno strumento di lavoro indispensabile: la console del Browser
- Introduzione alle variabili
- Il concetto di funzione
- I controlli condizionali if/else
- I dati booleani
- Introduzione agli array
- Il ciclo for e il concetto di contatore
- Le funzioni parametriche e il "return" di valori

JavaScript e i tag HTML: il DOM

- Introduzione al DOM
- Il concetto di oggetto
- Gli oggetti window e document
- Metodi e proprietà
- Il metodo getElementById()
- Alcuni metodi e proprietà che permettono a JavaScript di manipolare il codice HTML: innerHTML, style, getAttribute, setAttribute, ecc...
- Il metodo querySelector()
- Il metodo querySelectorAll() e il concetto di nodeList
- "Manipolare" gli elementi HTML grazie ai nodeList e al ciclo for()
- L'oggetto location

Gli eventi in JavaScript

- Introduzione agli eventi
- L'evento window.onload
- L'evento per antonomasia: click()
- Il concetto di funzione anonima
- Il parametro event delle funzioni e il metodo preventDefault()
- Gli eventi scroll e resize
- Il metodo addEventListener()

JAVASCRIPT AVANZATO ES6+

Concetti di programmazione in Javascript ES6+

- Dichiarazioni di variabili e costanti: Let / Const
- Funzioni built-in di Javascript (filter, map, find, indexOf, splice, slice)
- Funzioni anonime
- Funzioni ricorsive
- Callback: Funzioni passate come argomento
- Arrow function (=>)
- Lavorare con i dati in formato JSON (Javascript Object Notation)

JavaScript OOP – Programmazione a oggetti in Javascript

- Gli oggetti in Javascript: oggetti predefiniti ed oggetti custom
- I concetti principali di javascript OOP
- Classi e Oggetti
- Ambiti di visibilità: public, private, protected, static
- Proprietà e Metodi
- I paradigmi della OOP in Javascript: Incapsulamento, ereditarietà

Programmazione asincrona (Ajax)

- Introduzione ad AJAX (Asynchronous Javascript and XML)
- L'interazione asincrona client - server: come aggiornare una pagina web senza ricaricarla
- L'oggetto XMLHttpRequest
- Le Promise
- Realizzare chiamate Ajax
 - API Fetch
 - Axios
 - Async/Await

TypeScript

- Introduzione a TypeScript
- Tipi di Dati (number, string, array, boolean, any, Tuple, Union Types)
- Proprietà e Metodi
- Le classi in TypeScript
- Ereditarietà
- Interfaces, Classi astratte

RESPONSIVE WEB DESIGN

Introduzione al 'Responsive Design'

- Stili per il mobile: layout, dimensioni, font
- 3 approcci: Desktop First, Mobile First, Content First
- 10 regole da rispettare per realizzare un layout responsive

Organizzare i contenuti in modalità responsive

- Realizzare immagini responsive con il tag PICTURE
- Caricare dati esterni con la libreria Ajax Include
- Realizzare video elastici e responsive
- Le tabelle responsive
- Creare sprite CSS per aumentare le performance del proprio sito web
- Web Icon Font
- Il formato di file Data URIs per la rappresentazione di icone
- La Tecnica off-canvas

CSS Grid

- Creare griglie bidimensionali con grid-template-columns e grid-template-rows
- Utilizzare le percentuali e il metodo css repeat()
- Utilizzare l'unità di misura Fractional Units
- Utilizzare grid-template-areas e grid-area per definire zone della griglia
- Creare layout con griglie nidificate

CSS SASS

- Installare Sass
- Lavorare con Sass da riga di comando
- Lavorare con i partial files
- Dichiarare variabili
- Nesting, Extend, Placeholders e Mixins

ANGULAR

Generalità su Angular

- Il set up dell'ambiente Angular, il CLI (Command Line Interface)
- Costruzione, compilazione ed esecuzione di un progetto in Angular

Anatomia di un'applicazione Angular

- Moduli, Componenti, Selettori, Template
- Il Template e la rappresentazione visiva dell'interfaccia utente
- Il binding di Angular tra i dati dell'applicazione e il layout
- Applicazioni "mono component" ed applicazioni "multi component"
- Direttive strutturali (NgIf, NgFor, NgSwitch) e di attributo (NgStyle, NgClass)
- Gestione degli Eventi in Angular (click, submit, keydown etc)
- Interpolazione, Event Binding, Property Binding
- Doppio Binding, le Template Reference Variables
- Passaggio dei dati tra Component Parent e Component Child: @Input e @Output

Le Form in Angular

- Approccio Template Driven legato al controllo dei markup della form
- Validazione dei dati (NgValid, NgTouched, NgDirty, etc)

I Service in Angular

- I Service come classi condivise tra più Component
- La Dependency Injection: Il meccanismo di "iniezione" del Service nei Component dell'applicazione

Gli Angular Signals

Il Routing in Angular

- le Single Page Application
- La gestione delle rotte di un'applicazione: rotte singole e rotte parametriche
- L'oggetto Router e la metodologia per creare / navigare tra le varie "rotte"

Richieste http Ajax in Angular

- Get Request e Post Request
- Utilizzo degli Observables nel processo di richiesta e di ricezione delle risposte

IL DATABASE MYSQL

I database

- Tipologie di database (Gerarchico, NO SQL, Relazionale)
- Database e DBMS (Data Base Management System)
- Livelli di astrazione di un DBMS: livello concettuale e livello fisico
- DB relazionali

Progettare e realizzare un database

- Tabelle
- Indici e chiavi primarie
- Relazioni (uno a molti, uno a uno, molti a molti)

Il linguaggio Sql

- Definizioni
- Istruzioni del linguaggio SQL
- Le Query
- Query di selezione (Select)
- Query di comando (Insert, Update, Delete)
- Query di definizione dati (Creazione database, creazione e modifica della struttura, eliminazione elementi del database)
- Esempi ed esercitazioni con MySql

Introduzione a JDBC e JDBC Driver Manager

- Connessione alle basi di dati: le classi Driver e Connection
- La classe Statement
- Prepared Statements e vulnerabilità SQL Injection
- Acquisire il risultato di una query SQL con ResultSet
- Gestione degli errori con JDBC: ClassNotFoundException, SQLException

LA PROGRAMMAZIONE IN JAVA

Introduzione a Java e le sue tecnologie

- Compilazione e JVM
- Tipi primitivi e tipizzazione
- Variabili e i loro tipi, casting
- Compilazione ed esecuzione di applicazioni
- Problem solving (diagrammi funzionali)
- Classi Wrapper: boxing, unboxing e autoboxing
- Operatori e manipolazione di dati
- Diagrammi funzionali e controllo del flusso
- If, else, elseif, switch case
- Cicli
- Eccezioni ed errori in Java
- Array

Programmazione OOP e astrazione

- Le classi Java e le istanze di classi
- Gestione della memoria: inizializzazione, distruzione, duplicazione di oggetti
- Metodi e attributi (campi)
- Eccezioni
- Package Java e organizzazione del codice
- Incapsulamento
- Estendere le classi: ereditarietà
- Overriding
- Polimorfismo
- Interfacce
- Oggetti, attributi e metodi statici
- Classi astratte
- Overloading
- Il controllo dell'errore
- Collection framework



JAVA BACKEND

Sviluppo di applicazioni web con Java EE

- Introduzione e componenti di Java EE
- Struttura di un progetto Java EE
- JavaServer Pages e scriptlets
- Introduzione a HTTP: Request e Response HTTP
- GET e POST methods
- Servlet Java
- JavaBeans
- JSP Action Tags
- Tag personalizzati
- Architetture e organizzazione del codice
- Persistenza dei dati: sessioni e cookies
- Fornire dati in output con interfacce REST e JSON

IL FRAMEWORK SPRING

Introduzione, Architettura, Dependency Injection
Controller, Model, View

Java e i Database

- JDBC
- DAO pattern
- JPA e Hibernate
- Configurare un data source
- Hibernate con Spring

Web service in Java

- Introduzione ai web services e cenni sui web services SOAP
- Web services REST
- Interrogare un web service da Java
- Web Service con Spring
- REST e Spring MVC

+70 ore di

VIDEO CORSI ON DEMAND

Intro a UX/UI Design

- Ricerca e Analisi del progetto
- Concept
- Design
- Testing
- Usabilità e Accessibilità
- Digital Styleguide e consegna

Algoritmi e strutture dati

- La programmazione del calcolatore: modalità logiche per la risoluzione di problemi software
- Differenza tra algoritmi e programmi
- I diagrammi di flusso (flow charts): traduzione visiva della logica per la risoluzione di un programma
- Tipi di dati: numerici, stringhe, booleani, array, oggetti
- La programmazione strutturata e le strutture dei dati
- La programmazione procedurale: risoluzione dei problemi "dal generale al particolare"
- Il concetto di funzione e il passaggio dei parametri
- Strutture dinamiche complesse: Alberi, Grafi e reti di dati complesse
- Dalla programmazione strutturata procedurale alla programmazione ad oggetti (OOP - Object Oriented Programming): cenni
- I "pattern" della programmazione nelle web application

La libreria jQuery

- L'operatore \$ e la sintassi jQuery: selettori, attributi, classi e metodi base
- Le funzioni html(), text(), css()
- Manipolazione degli elementi della pagina e dei CSS
- Effetti e Animazioni: spostare e animare gli oggetti della pagina
- Realizzare siti web "one page" con effetti di menu a scorrimento
- I plugin jQuery per realizzare effetti d'animazione

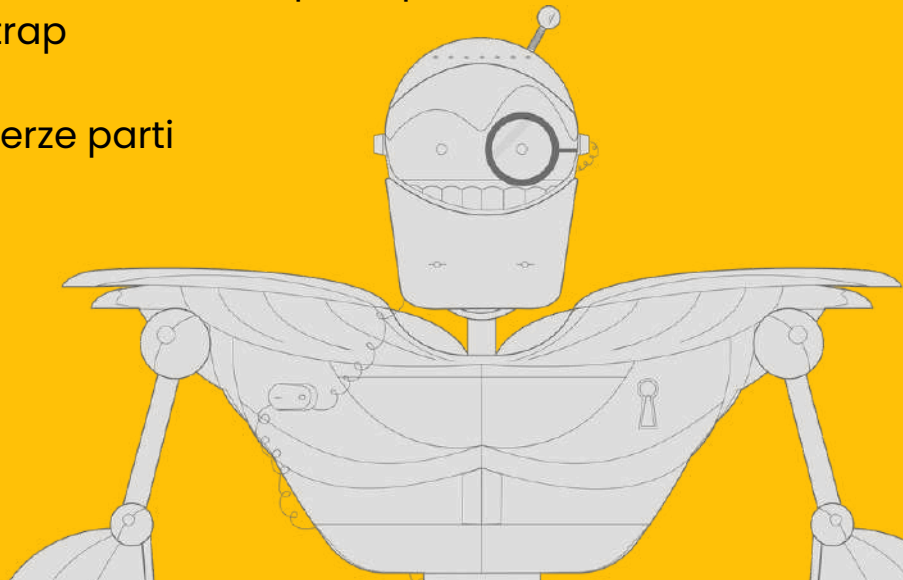
+70 ore di VIDEO CORSI ON DEMAND

GIT

- Introduzione al versioning: lavorare in team in una web application
- Software per installazione/ utilizzo di web application
- Composer e Vagrant
- Git Hub
- Introduzione a Git e ai sistemi di versioning
- Repository esterni (NPM - Node Package Manager)
- CLI (Command Line Interface)
- Installazione di GIT
- I progetti GIT
- Inizializzazione e configurazione di un progetto Git
- Clonare un progetto GIT ed aggiungere componenti
- Repository remoti: GIT HUB e suo utilizzo
- Branches: ramificare un progetto GIT
- Creare un nuovo branch
- Operazioni sui branches: navigazione, merge, commit

Bootstrap

- Responsive bootstrap
- Bootstrap per il mobile
- Elementi di bootstrap
 - CSS di base e avanzato
 - Componenti JS (Accordion, Tabs, Tooltips, Popover, Carousel...)
- Personalizzazione di bootstrap
- Temi
- Componenti aggiuntivi di terze parti



+30 ore di WORKSHOP IN DIRETTA

Intro a UX/UI Design

Intelligenza Artificiale, stato dell'arte

Introduzione al prompt engineering

ChatGPT per la generazione di testo, immagini, text-to-speech

Potenziare Angular con l'Intelligenza artificiale

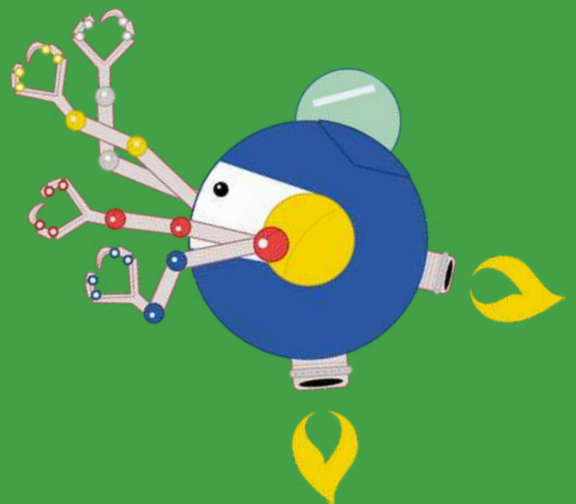
Teoria del colore, lettering e tipografia

Il formato SVG: la grafica vettoriale per il web

Trovare il lavoro è un lavoro: il Curriculum Vitae

Trovare il lavoro è un lavoro: il profilo LinkedIn

Trovare il lavoro è un lavoro: il colloquio di lavoro





Labforweb

nerd academy

Corso Full Stack Developer

+650 ore

dal 22 gennaio 2025

In aula a Roma, in Live Streaming, o video On Demand

Frequenza part-time

Orario mattutino o serale a scelta

Per tutte le info



www.labforweb.it



hello@labforweb.it



06.58205135



3519392372

