

Développeur - React

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Appréhender les dernières avancées d'ECMAScript
- Maîtriser le framework React
- Gérer un état applicatif avec Redux

PUBLIC

Développeur·euse·s

PRÉ-REQUIS

Cette formation nécessite d'avoir quelques connaissances sur les bases de javascript, idéalement une expérience sur un framework frontend (AngularJS, VueJS...)

PROGRAMME

- **Petit rappel sur le Javascript (ES7)**
Quelles sont les nouveautés du standard ECMAScript 2016/2017/2018 ?
- **React, qu'est ce que c'est ?**
Les fondamentaux de React, pourquoi et comment l'utiliser ?
- **Outils et workflow**
Présentation des outils utiles pour développer une application avec React
- **JSX**
Qu'est ce que la syntaxe "JSX", quelles sont ses spécificités ?
- **Components**
Présentation du concept de "Component", et la spécificité des composants React
- **State & props**
Gestion des état interne et externe des component
- **Cycle de vie**
Quels sont les cycles de vie dans une application React, quelles possibilités nous offres t-il ?

- **Communiquer entre composants**

Application des des concepts vu précédemment pour commencer à développer une application faisant communiquer plusieurs composants ensembles

- **Installer un composant externe**

Pourquoi réinventer la roue alors que npm est là pour nous ?

- **Redux**

Gérer un état applicatif avec Redux

- **Récupérer des datas**

Comment récupérer des données externes à l'aide d'API, d'asynchrone et fetch !

- **RxJS**

L'asynchrone version HULK !

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Alternance de cas pratiques et de théorie. Chaque section est associée à des travaux pratiques.

MOYENS TECHNIQUES

Salle de formation standard équipée, accès internet. Les participant·e·s devront être muni·e·s d'ordinateurs avec leur éditeur de texte préféré.

ÉVALUATION

Via des travaux pratiques tout au long de la formation.

INTERVENANT

Johan Soulet découvre le développement d'application front-end au cours de ses études à l'Université de Technologie de Compiègne. Une fois diplômé, il s'installe à Nantes où il rencontre plusieurs start-ups et une communauté active qui lui permettent de continuer à apprendre et à se perfectionner.

Johan transforme des maquettes en véritables expériences interactives, tout en mettant l'utilisateur final au centre du processus de création. Il est passionné de roller derby, de cuisine et la recherche perpétuelle du gif parfait.

DURÉE DE LA FORMATION

2 jours, soit 14 heures de formation