

Spis treści

O autorze (7)

O recenzencie (9)

Wstęp (11)

Rozdział 1. Odświeżenie wiadomości o obiektach (15)

Literały obiektowe (15)

Konstruktory obiektów (19)

Prototypy obiektów (23)

Klasy (25)

Podsumowanie (27)

Rozdział 2. Zasady programowania obiektowego (29)

Zasady programowania obiektowego (30)

Czy JavaScript to obiektowy język programowania? (31)

Narzędzia abstrakcji i modelowania (31)

Przestrzeganie zasad obiektowości (34)

Obiektowość JavaScriptu a obiektowość klasyczna (42)

Podsumowanie (43)

Rozdział 3. Hermetyzacja i ukrywanie informacji (45)

Hermetyzacja i ukrywanie informacji (45)

Podejście konwencjonalne (46)

Określanie prywatności za pomocą domknięć (47)

Metadomknięcia (52)

Deskryptory własności (58)

Ukrywanie informacji w klasach ES6 (66)

Podsumowanie (68)

Rozdział 4. Dziedziczenie i domieszki (69)

Zalety dziedziczenia (69)

Obiekty i prototypy (70)

Dziedziczenie w ES6 (76)

Kontrolowanie dziedziczenia (78)

Implementacja wielodziedziczenia (85)

Tworzenie i używanie domieszek (86)

Podsumowanie (90)

Rozdział 5. Definiowanie kontraktów i kacze typizowanie (91)

Dynamiczna kontrola typów (91)

Kontrakty i interfejsy (97)

Kacze typizowanie (98)

Kacze typizowanie i polimorfizm (107)

Podsumowanie (109)

Rozdział 6. Zaawansowane techniki tworzenia obiektów (111)

Tworzenie obiektów (111)

Wzorce projektowe i tworzenie obiektów (113)

Tworzenie singletonu (113)

- Fabryka obiektów (117)
- Wzorzec Budowniczy (124)
- Porównanie wzorców Fabryka i Budowniczy (127)
- Recykling obiektów z puli (127)
- Podsumowanie (130)

Rozdział 7. Prezentowanie danych użytkownikowi (133)

- Interfejsy użytkownika (133)
- Wzorce prezentacyjne (136)
- Wzorzec Model-Widok-Kontroler (137)
- Wzorzec Model-Widok-Prezenter (143)
- Wzorzec Model-Widok-ModelWidoku (147)
- Porównanie wzorców MV* (152)
- Podsumowanie (153)

Rozdział 8. Wiązanie danych (155)

- Czym jest wiązanie danych? (155)
- Implementacja wiązania danych (157)
- Wzorce Obserwator i Publikacja-Subskrypcja (163)
- Obiekty pośrednie (167)
- Podsumowanie (170)

Rozdział 9. Programowanie asynchroniczne i obietnice (171)

- Czy JavaScript to język asynchroniczny? (171)
- Pisanie kodu asynchronicznego (173)
- Wprowadzenie do obietnic (180)
- Generatory (190)
- Podsumowanie (193)

Rozdział 10. Organizacja kodu (195)

- Zakres globalny (195)
- Tworzenie przestrzeni nazw (197)
- Moduły (200)
- Ładowanie modułów (207)
- Moduły standardu ECMAScript 6 (217)
- Podsumowanie (220)

Rozdział 11. Zasady SOLID (221)

- Obiektowe zasady projektowania (221)
- Zasada pojedynczej odpowiedzialności (222)
- Zasada otwarte/zamknięte (226)
- Zasada podstawiania Liskov (230)
- Zasada segregacji interfejsów (232)
- Zasada odwrócenia zależności (234)
- Podsumowanie (240)

Rozdział 12. Nowoczesne architektury aplikacji (243)

- Od skryptów do aplikacji (244)
- Aplikacje klasyczne i jednostronicowe (246)
- Architektura Zakasa-Osmaniego (249)
- Funkcje przekrojowe i AOP (256)
- Aplikacje izomorficzne (258)

Podsumowanie (259)

Skorowidz (261)