

Spis treści

O autorze (11)

O recenzencie (12)

Przedmowa (13)

Rozdział 1. Projektowanie dla przyjemności i zysku (17)

Droga do powstania języka JavaScript (17)

Początki (18)

Przerwa (21)

Pojawienie się aplikacji GMail (21)

Wszechobecność języka JavaScript (23)

Czym jest wzorzec projektowy? (25)

Antywzorce (28)

Podsumowanie (29)

CZĘŚĆ I. KLASYCZNE WZORCE PROJEKTOWE (31)

Rozdział 2. Organizacja kodu (33)

Porcje kodu (33)

O co tak w ogóle chodzi z zasięgiem globalnym? (35)

Obiekty w języku JavaScript (37)

Tworzenie prototypu (41)

Dziedziczenie (44)

Moduły (45)

Klasy i moduły standardu ECMAScript 2015 (49)

Najlepsze procedury i rozwiązywanie problemów (50)

Podsumowanie (50)

Rozdział 3. Wzorce kreacyjne (53)

Fabryka abstrakcyjna (54)

Implementacja (58)

Budowniczy (60)

Implementacja (61)

Metoda wytwórcza (63)

Implementacja (63)

Singleton (66)

Implementacja (67)

Mankamenty (68)

Prototyp (68)

Implementacja (69)

Wskazówki i zabiegi (70)

Podsumowanie (70)

Rozdział 4. Wzorce strukturalne (73)

Adapter (73)

Implementacja (75)

Most (77)

Implementacja (78)

Kompozyt (81)

- Przykład (82)
- Implementacja (83)
- Dekorator (85)
 - Implementacja (86)
- Fasada (87)
 - Implementacja (87)
- Pyłek (89)
 - Implementacja (90)
- Pełnomocnik (91)
 - Implementacja (92)
- Rady i wskazówki (93)
- Podsumowanie (94)

Rozdział 5. Wzorce operacyjne (95)

- Łańcuch odpowiedzialności (96)
 - Implementacja (96)
- Polecenie (100)
 - Komunikat polecenia (100)
 - Element wywołujący (Invoker) (102)
 - Element odbierający (Receiver) (103)
- Interpreter (103)
 - Przykład (104)
 - Implementacja (104)
- Iterator (106)
 - Implementacja (106)
 - Iteratory standardu ECMAScript 2015 (107)
- Mediator (108)
 - Implementacja (109)
- Memento (110)
 - Implementacja (111)
- Obserwator (113)
 - Implementacja (114)
- Stan (116)
 - Implementacja (117)
- Strategia (119)
 - Implementacja (121)
- Metoda szablonowa (123)
 - Implementacja (124)
- Odwiedzający (125)
- Rady i wskazówki (129)
- Podsumowanie (130)

CZĘŚĆ II. INNE WZORCE (131)

Rozdział 6. Programowanie funkcyjne (133)

- Funkcje w programowaniu funkcyjnym są pozbawione efektów ubocznych (134)
- Przekazywanie funkcji (134)
 - Implementacja (136)
- Filtry i potoki (138)
 - Implementacja (139)
- Akumulatory (141)
 - Implementacja (142)

- Zapamiętywanie (142)
 - Implementacja (143)
- Niezmiennosc (145)
- "Leniwe" tworzenie instancji (146)
 - Implementacja (146)
- Rady i wskazówki (148)
- Podsumowanie (149)

Rozdział 7. Programowanie reaktywne (151)

- Zmiany stanu aplikacji (152)
- Strumienie (152)
- Filtrowanie strumieni (155)
- Scalanie strumieni (157)
- Strumienie powiązane z multipleksowaniem (159)
- Rady i wskazówki (160)
- Podsumowanie (160)

Rozdział 8. Wzorce aplikacji (161)

- Najpierw trochę historii (162)
- Model View Controller (162)
 - Kod oparty na wzorcu MVC (167)
- Model View Presenter (171)
 - Kod oparty na wzorcu MVP (172)
- Model View ViewModel (174)
 - Kod oparty na wzorcu MVVM (176)
 - Lepszy sposób przenoszenia zmian między modelem i widokiem (177)
 - Obserwacja zmian widoku (179)
- Rady i wskazówki (180)
- Podsumowanie (180)

Rozdział 9. Wzorce internetowe (181)

- Wysyłanie kodu JavaScript (181)
 - Łączenie plików (182)
 - Minifikacja (185)
 - Sieci CDN (186)
- Dodatki (187)
 - Biblioteka jQuery (187)
 - Biblioteka d3 (189)
- Jednoczesne realizowanie dwóch działań - wielowątkowość (192)
- Wzorzec Wyłącznik (194)
 - Wycofanie (195)
 - Ograniczanie funkcjonalności aplikacji (196)
- Wzorzec obiektów Promise (197)
- Rady i wskazówki (199)
- Podsumowanie (200)

Rozdział 10. Wzorce przesyłania komunikatów (201)

- Czym w ogóle jest komunikat? (202)
 - Polecenia (203)
 - Zdarzenia (204)
- Żądanie-odpowiedź (206)
- Publikowanie-subskrybowanie (209)

- Rozprzestrzenianie (212)
- Kolejki utraconych wiadomości (215)
- Ponawianie komunikatu (216)
- Potoki i filtry (217)
- Tworzenie wersji komunikatów (218)
- Rady i wskazówki (219)
- Podsumowanie (220)

Rozdział 11. Mikrouługi (221)

- Fasada (223)
- Selektor usługi (224)
- Usługi agregujące (225)
- Potok (226)
- Aktualizator komunikatów (227)
- Wzorce niepowodzeń (229)
 - Ograniczanie funkcjonalności usługi (229)
 - Magazyn komunikatów (229)
 - Ponawianie komunikatów (230)
 - Idempotentność obsługi komunikatów (231)
- Rady i wskazówki (231)
- Podsumowanie (232)

Rozdział 12. Wzorce używane do testowania (233)

- Piramida testowania (234)
- Testowanie po trochu za pomocą testów jednostkowych (234)
- Technika Arrange-Act-Assert (236)
 - Asercja (237)
- Obiekty fałszywe (237)
- Szpiedzy testów (239)
- Elementy zastępcze (240)
- Atrapa obiektu (242)
- Technika monkey patching (243)
- Interakcja z interfejsem użytkownika (243)
 - Testowanie przy użyciu przeglądarki (243)
 - Oszukiwanie modelu DOM (244)
 - Opakowywanie operacji modyfikowania (245)
- Rady i wskazówki (246)
- Podsumowanie (247)

Rozdział 13. Wzorce zaawansowane (249)

- Wprowadzanie zależności (249)
- Przetwarzanie końcowe w czasie rzeczywistym (253)
- Programowanie aspektowe (255)
- Kody mixin (257)
- Makra (258)
- Rady i wskazówki (260)
- Podsumowanie (260)

Rozdział 14. ECMAScript 2015/2016 - obecne rozwiązania (261)

- TypeScript (261)
 - Dekoratory (262)
 - Słowa kluczowe async i await (263)

Typowanie	(264)
BabelJS	(265)
Klasy	(267)
Parametry domyślne	(269)
Literały szablonu	(270)
Powiązania bloków za pomocą słowa kluczowego let	(271)
Środowisko produkcyjne	(272)
Rady i wskazówki	(272)
Podsumowanie	(272)
Skorowidz	(275)