

Spis treści

Słowo wstępne (7)

Rozdział 1. Zanim zaczniemy (9)

Kilka słów o technologiach (9)

PHP 7 (9)

MySQL 5.7 (10)

Symfony 3 (11)

Angular 2 (11)

OAuth2 (11)

REST (12)

Git (12)

Sencha Touch (12)

Podział aplikacji na back-end i front-end (13)

Techniki programowania (14)

Agile (14)

Zasady programowania zorientowanego obiektowo (20)

MVC (23)

Jak pisać przejrzysty kod? (24)

Programowanie ekstremalne (27)

Zasady ciągłego wytwarzania kodu (28)

Refaktoryzacja (34)

Optymalizacja (39)

Monitorowanie i debugowanie działającego systemu (40)

Rozdział 2. Pierwszy projekt (43)

Założenia do projektu (43)

Pierwsza historyjka użytkownika (44)

Założenia do pierwszej historyjki użytkownika (44)

Rozdział 3. Tworzenie back-endu za pomocą Symfony 3 (47)

Konfiguracja środowiska (47)

Instalowanie gotowych paczek i rozszerzanie ich według swoich wymagań (48)

Tworzenie struktury bazy danych (49)

Jak działa Symfony? (54)

Instalowanie i konfiguracja Symfony 3 (63)

Instalowanie i konfiguracja rozszerzenia FOSRestBundle (64)

Tworzenie testów jednostkowych dla pierwszego kontrolera (66)

Tworzenie klas encji dla aplikacji (68)

Tworzenie pierwszego kontrolera w standardzie REST (70)

Przeprowadzanie testów (74)

Refaktoryzacja kodu (75)

Optymalizacja kodu (77)

Publikacja kodu w środowisku testowym (77)

Rozdział 4. Tworzenie front-endu za pomocą Angulara 2 (79)

Jak działa Angular 2? (80)

Moduł (80)

Komponent (81)

Szablon widoku (81)

Dyrektywy (82)

Serwis (82)	
Wstrzykiwanie zależności (83)	
Tworzenie struktury projektu (87)	
Plik router.js (88)	
Plik module.js (89)	
Schemat MVC dla Angulara (89)	
Pierwszy model (93)	
Pierwszy kontroler (93)	
Pierwszy widok (94)	
Testowanie aplikacji (96)	
Jak nie pisać aplikacji w Angularze (97)	
 Rozdział 5. Tworzenie front-endu dla urządzeń mobilnych w Sencha Touch 2 (101)	
Zanim rozpoczniemy projekt (101)	
Opis frameworka Sencha Touch 2 (103)	
Instalacja (103)	
Pierwsza aplikacja (104)	
Tworzenie aplikacji w Sencha Touch 2 (106)	
Pierwszy model (114)	
Pierwszy kontroler (117)	
Pierwszy widok (119)	
Testowanie aplikacji (121)	
 Rozdział 6. Zapewnienie prywatności i ograniczenie dostępu dla niektórych aplikacji (123)	
OAuth2 (123)	
Budowa serwera OAuth2 (125)	
Rozszerzenie back-endu o funkcjonalność OAuth2 (126)	
Aplikacja napisana w Angularze jako klient OAuth2 (129)	
Aplikacja napisana w Sencha Touch jako klient OAuth2 (129)	
Testowanie aplikacji (130)	
OAuth2 - łączą awaryjne jako dodatkowe zabezpieczenie (131)	
OAuth3 (132)	
SSO (single sign-on) (132)	
 Rozdział 7. Rozwijanie działającej aplikacji (135)	
Druga historyjka użytkownika (135)	
Dodawanie funkcjonalności do back-endu (135)	
Testowanie aplikacji (138)	
Integracja aplikacji w środowisku RC (138)	
Testy w środowisku RC (139)	
Integracja w środowisku produkcyjnym (140)	
Jak być dobrym Scrum Masterem i bezpiecznie poprowadzić projekt IT do końca (141)	
 Rozdział 8. Zasady dobrej współpracy z klientem (149)	
Klient to nasz najlepszy tester (149)	
Wsluchiwanie się w potrzeby klienta (150)	
Realizacja projektu a postawa prokliencka (151)	
Trzy rodzaje trudnych klientów (152)	
 Skorowidz (155)	