

- Stwórz swojego robota
- Nadaj mu styl
- Wpraw robota w ruch

## **Poznaj język komputerów**

Nabywanie umiejętności programowania przypomina uczenie się języka obcego. Ta książka to świetny poradnik, który sprawi, że zaczniesz pisać w dziwnie wyglądających językach tworzących globalną sieć. Dzięki prostym wskazówkom nauczysz się pracować z prawdziwym kodem i zbudujesz własnego przeglądarkowego robota.

W książce:

- Kod, który tworzy ciało i strukturę robota
- Zmiana kolorystyki i kształtu maszyny
- Uczymy robota tańczyć!

## **Spis treści**

### **Wprowadzenie (5)**

- O książce (5)
- Wymagania technologiczne (7)
- O Tobie (7)
- Ikony użyte w tej książce (8)
- Pierwszy krok (8)

### **PROJEKT 1: Zostajemy programistą (9)**

- Co to takiego programowanie? (9)
  - Jak rozmawiać z komputerem? (14)
  - Jakich języków się nauczysz? (18)
- Narzędzia, których potrzebujesz (22)
  - Przygotowanie przeglądarki (22)
  - Poznajemy JSFiddle (23)
- Dzielenie się z innymi (31)
- Podsumowanie (32)

### **PROJEKT 2: Gromadzimy części do budowy robota (33)**

- Mów to, co myślisz (34)
  - Piszemy instrukcje (35)
  - Trzymaj się zasad (37)
- Przekazywanie i odbieranie danych (38)
- Argumenty i operatory (43)
  - Przygoda z Superkalkulatorem (44)
  - Rozwidlamy kalkulator (45)
  - Używanie Superkalkulatora (46)

- Superkalkulacje z tekstem (48)
- Podsumowanie (51)

### **PROJEKT 3: Budujemy ciało robota (52)**

- Piszemy kod HTML (52)
  - Jak wygląda tekst bez HTML? (53)
  - Praca z HTML - wszystko sprowadza się do znaczników (54)
  - Zagnieżdżanie znaczników HTML (56)
  - Twój pierwszy dokument HTML (59)
  - Znaj swoje elementy HTML (60)
- Poznaj robota Douglasa (62)
- Zmieniamy HTML z użyciem JavaScript (68)
- Podsumowanie (70)

### **PROJEKT 4: Nadajemy robotowi styl (71)**

- Nadajemy Douglasowi styl (72)
- Poznajemy podstawy CSS (73)
  - Selektory CSS (74)
  - Deklaracje CSS (78)
  - Właściwości CSS (80)
- Kolorowanie Douglasa (82)
  - Używanie kolorów CSS (83)
  - Zmieniamy kolory (85)
- Modyfikowanie robota (89)
- Podsumowanie (90)

### **PROJEKT 5: Uczymy się animowania robota (91)**

- Zmiana CSS za pomocą JavaScript (91)
- Modyfikowanie Douglasa za pomocą JavaScript (93)
- Eksperymentujemy z Douglasem (96)
- Tańczący Douglas (98)
- Tworzenie animacji za pomocą JavaScript (101)
  - Animowanie innego elementu (104)
  - Używanie drugiej funkcji animacji (104)
- Podsumowanie (108)

### **PROJEKT 6: Tworzymy grę w słówka w języku JavaScript (109)**

- Tworzenie zmiennej historyjki (109)
- Tworzenie gry (110)
- Piszemy HTML (112)
- Stylowanie gry (115)
- Piszemy kod JavaScript (118)
- Kończenie programu (121)