

Kurs:	Ruby on Rails is smart.
Inhalte:	Grundlagen, Konzepte, Mixins, Designpatterns
Dauer:	3 Tage
Kurzbeschreibung:	<p>Ruby on Rails – in der Entwicklerszene in aller Munde, aber in Deutschland leider immernoch viel zu selten eingesetzt. Dabei bietet gerade diese Programmiersprache in Verbindung mit dem Rails Framework mächtige Möglichkeiten für webbasierte Applikationen. Neben den grundlegenden Konzepten des Rails Frameworks werden auch Designpatterns und Metaprogrammierung des Frameworks vermittelt. Darüber hinaus gründen Sie mit diesem Kurs eine solide Basis für Ihren Erfolg mit “Ruby on Rails” – für Ihren Erfolg als Entwickler.</p>
Kurs-Ziel:	<p>Nach diesem Seminar haben Sie die Konzepte des MVC Framework Rails mit Ruby von der Analyse bis zur Implementierung verstanden und können eigene Projekte mit Ruby on Rails umsetzen. Die Teilnehmer programmieren während des Kurses selbst eine kleine Ruby on Rails Anwendung und lernen somit interaktiv das Gelernte umzusetzen.</p>
Voraussetzungen:	<p>Entwickler mit Ruby-Kenntnissen, die sich die Grundlagen des Frameworks Rails in Verbindung mit der Programmiersprache Ruby aneignen wollen. Grundlegende Kenntnisse in einer anderen (objektorientierten) Programmiersprache sind empfohlen, aber nicht zwingend erforderlich. Was eine Methode oder Klasse ist, sollten Sie jedoch wissen, grundlegende Kenntnisse der Objektorientierung und eines MVC Frameworks werden vorausgesetzt.</p> <p>Jeder Teilnehmer sollte über einen Laptop verfügen. Auf diesem sollte vor Beginn des Kurses eine lauffähige Ruby 1.9.X Version, eine Rails-version 3.2.X und mindestens ein Texteditor installiert sein. Installationen werden nicht in der Schulung besprochen und vermittelt.</p>
Teilnehmerzahl:	mind. 3, max. 8 Personen
Technologien:	Ruby on Rails
Dozent:	Unser Dozent entwickelt seit über 7 Jahren in Ruby und veröffentlichte bereits zahlreiche Plug-In's und Gems für Ruby On Rails.

Trainingsagenda

Zeit	Aktivität
Tag 1	
09:00	Vorstellung Lernziele
	Einführung in das Framework Rails und seine Konzepte
10:30	Pause
10:45	Objektorientierte Denkweise
	Methoden
	Klassen
12:30	Mittagspause
13:15	Einführung Module
	Einführung Mixins
15:15	Pause
15:30	Vertiefung Mixins
	Designpatterns und Konzepte
17:00	Zusammenfassung Tag 1 und Fragerunde
17:15	Ende
Tag 2	
09:00	Wiederholung Tag 1
09:10	Vertiefung Designpatterns und Konzepte
10:30	Pause
10:45	Einführung Metaprogrammierung
	Beispiele
12:30	Mittagspause
13:15	Vertiefung Metaprogrammierung
	Übungen
15:15	Pause
15:30	Zusammenfassung
	Auswertung der Übungen
16:45	Zusammenfassung Tag 2 und Fragerunde
17:00	Ende

Tag 3	
09:00	Wiederholung Tag 2
09:10	Vertiefung Designpatterns und Konzepte
10:30	Pause
10:45	Einführung Metaprogrammierung
	Beispiele
12:30	Mittagspause
13:15	Vertiefung Metaprogrammierung
	Übungen
15:15	Pause
15:30	Zusammenfassung
	Auswertung der Übungen
16:45	Zusammenfassung Tag 2 und Fragerunde
17:00	Ende

Anmerkung: Auf Wunsch erstellen wir gern Ihre persönliche Trainingsagenda und gehen gern auf Ihre persönlichen Anforderungen und Wünsche ein. Sprechen Sie uns an.

Kontakt: Datenspiel GmbH
 Neumarkt 26
 04109 Leipzig
 Herr Tim Kersken / Herr Daniel Schmidt
 Telefon: 0341 - 60 47 293
 Email: info@datenspiel.com