

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 kacje typizowanie	91
Dynamiczna kontrola typów	91
Kontrakty i interfejsy	97
Kacje typizowanie	98
Kacje 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