

PHP Developer (kod: K-PHP)

Opis i cel kursu

Nasz kurs przeznaczony jest dla tych, którzy:

- chcą znaleźć dobrą pracę jako programista,
- chcą od podszewki poznać działanie WWW,
- już pracują na stanowisku informatyka, ale chcą podwyższyć swoje kwalifikacje.

Programowania nie sposób nauczyć się teoretycznie lub tylko z książek. Na naszym kursie najważniejsza jest praktyka - już od pierwszych zajęć uczestnicy zaczynają pisać proste skrypty, stopniowo przechodząc do coraz bardziej skomplikowanych programów. Wszystko to odbywa się pod okiem doświadczonych programistów, dzięki czemu kursanci od początku nabywają dobrych programistycznych nawyków.

Wszystkie zajęcia prowadzone są przy komputerach i mają charakter warsztatowy, zgodnie z naszym motto: *teorię też da się pokazać na praktycznym przykładzie.*

Program

Podstawy

1. Wstęp do PHP, HTML, CSS, XML
 - projektowanie witryn od strony programisty – HTML i CSS
 - elementy formularza, metody POST i GET, żądania HTTP
 - zmienne, warunki i pętle (podstawowa składnia if ... else, while)
 - najważniejsze funkcje PHP
2. Praca z bazami danych
 - pobieranie danych z MySQL-a i Postgresa
 - modyfikacja danych
 - ochrona przed atakami typu SQL Injection i Cross Site Scripting

Zarządzanie danymi

1. Wykorzystanie relacyjnych baz danych
 - typy danych w języku SQL
 - agregaty, podkwerendy, różne rodzaje złączeń
 - różnice między MySQL-em a Postgresem
2. Projektowanie baz danych
 - diagramy ERD (Entity Relationship Diagram)
 - tworzenie projektu bazy na podstawie prostej specyfikacji problemu
 - baza w postaci normalnej
 - polecenia DDL dla MySQL-a i Postgresa
3. Przetwarzanie i pozyskiwanie danych w formacie XML
 - budowa dokumentu XML; instrukcje przetwarzania, terminologia, kodowanie
 - przestrzenie nazw w dokumentach XML

PHP w praktyce

1. Zmienne, funkcje, tablice, napisy
 - przekazywanie zmiennych przez wartość i przez referencję
 - operacje na tablicach (wyszukiwanie, sortowanie, zaawansowane sortowanie)
 - operacje na łańcuchach znaków, wyrażenia regularne (Regexp)
 - rzutowanie i problem niejawnego rzutowania
2. Programowanie obiektowe

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-10-03 (Zdalnie)

2026-10-03 (Warszawa)

2026-10-08 (Zdalnie)

2026-10-08 (Warszawa)

- składnia obiektowa i wykorzystanie istniejących bibliotek
- praktyki dotyczące wczytywania klas
- projektowanie programów obiektowych: składnia definicji klas, widoczność, asercja typu parametrów w metodach i funkcjach, użycie interfejsów i klas abstrakcyjnych
- przykładowe interfejsy i klasy biblioteki SPL (Standard PHP Library; np. Iterator, ArrayAccess, DirectoryIterator)
- podstawy diagramów klas UML
- wzorce projektowe charakterystyczne dla aplikacji PHP
- stworzenie prostej aplikacji w modelu MVC (w wariancie Front Controller)

Techniki warstwy prezentacji

1. Javascript
 - język Javascript: funkcje, zmienne, sposób użycia w kontekście dokumentu HTML
 - model DOM, efekty i animacja
 - przykładowe popularne skrypty dostępne w sieci (efekty)
 - dynamiczna walidacja formularza
2. Systemy szablonowe, ich użycie w aplikacjach MVC
 - użycie systemu Smarty (bądź podobnego, np. Twig)

Środowisko pracy

1. Użycie wincsp i prostych edytorów programistycznych do edycji i wdrażania witryn internetowych na serwerach hostingowych

Przeznaczenie i wymagania

Od zapisujących się nie wymagamy umiejętności programowania w żadnym języku, a jedynie dobrego opanowania z Windows (sprawna obsługa systemu, typowych programów), codziennego korzystania i rozumienia podstaw działania Internetu.

Certyfikaty

Uczestnicy kończą nasz kurs z umiejętnościami wystarczającymi do stworzenia sklepu internetowego, dyskusyjnego forum i witryn intranetowych. Zajęcia kończą się wydaniem certyfikatu **ze szczegółową listą zdobytych umiejętności.**

Zapytaj o szczegóły

tel. 22 63 64 164

akademia@alx.pl

Najbliższe terminy

2026-10-03 (Zdalnie)

2026-10-03 (Warszawa)

2026-10-08 (Zdalnie)

2026-10-08 (Warszawa)