

Kotlin ile Spring Boot Eğitimi

Eğitim Hakkında

Bu Spring Boot ile Kotlin eğitim kursu, geliştiricilere Kotlin'in tüm özelliklerini nasıl kullanacaklarını, IntelliJ'de Kotlin kod tabanlarını yeniden düzenlemeyi, KotlinTest kullanarak TDD gerçekleştirmeyi ve Mockito kullanarak sahte nesneler oluşturmayı öğretir.

Neler Öğreneceksiniz

- Spring Boot, MVC ve WebFlux aracılığıyla Kotlin'de RESTful hizmetleri yazmayı
- Otomatik sahte enjeksiyon dahil Spring için birim testleri yazmayı
- Veri erişimi ve güvenliği için Spring Boot başlangıçlarını kullanmayı
- Spring Boot uygulamaları oluşturmayı basitleştirmek için Kotlin'den yararlanmayı

Eğitim İçeriği

JVM'de Kotlin ile tanışın

Modern Java'da dört kodlama paradigması
Geriye dönük uyumluluğun getirdiği sınırlar
Dil tasarımında yeni fikir birliği
Kotlin dilinin kısa bir tarihi
Kotlin'i Scala ve Clojure ile Karşılaştırmak
Kotlin'i Swift ve TypeScript ile Karşılaştırmak

Kotlin ile İlk Adımlar

Bildirimler ve tür çıkarımı
Kotlin tipi sistem ve dönüşümler
Paketler, erişim seviyeleri ve varsayılan içe aktarmalar
Boş güvenlik için null yapılabilir türler ve operatörler
Seçim ve yineleme için anahtar sözcükler
Temel işlevleri bildirme seçenekleri
Aşırı yükleme, infix fonksiyonları ve aralıkları

Nesne Yönelimi

Kotlin sınıflarını 'javap' kullanarak kaynak koda dönüştürme
Özellikleri ve destek alanlarını anlama
Birincil kurucuların ayrıntılı açıklaması
Ekstra alanlar ve ikincil oluşturucular ekleme
Veri sınıflarına otomatik olarak eklenen ekstra özellikler
Geçersiz kılma, soyut sınıflar ve arayüzler
Nesne ifadelerini olay işleyicileri olarak kullanma

Nesne bildirimleri ve eşlik eden nesneler

Çevik Geliştirme

Çevik geliştirmenin temel ilkelerinin gözden geçirilmesi
IntelliJ içinde Kotlin kodunu yeniden düzenleme
KotlinTest kullanarak Kotlin'de TDD gerçekleştirme
Türleri bağımlılıklardan ayırmak için Mockito kullanma
BDD ve Mülkiyet Bazlı Test Seçenekleri

Jenerikler ve Tür Parametreleri

Kovaryans ve kontravaryans revizyonu
Java'da sınırlı joker karakterlerle ilgili genel sorunlar
Beyan sitesi varyansı jenerikleri nasıl basitleştirir?
Kullanım alanı varyansı desteği (aka tip projeksiyonu)
Türler üzerinde tekli ve çoklu kısıtlamalar bildirme

Koleksiyonlarla Çalışma Bölüm 1

Kotlin koleksiyon kitaplığının tanıtımı
Değişken ve değişmez koleksiyonlarla çalışmak
Türleri ve koleksiyonları yok etme desteği

Fonksiyonel Programlama

İşlev referansları ve kod bloklarıyla çalışma
İşlevleri parametreler ve dönüş türleri olarak bildirme
Dahili yinleme için daha yüksek dereceli işlevleri kullanma
Kendi 'filtre', 'harita' vb. Sürümlerinizi oluşturmak...
Yinelemeyi önlemek için daha yüksek dereceli işlevleri kullanma
Kısmi çağırıcı ve köriyi anlama
Kod blokları ve yerel işlevler arasında seçim yapma
Muhafaza ile ilgili yaygın yanlış anlamalar

Koleksiyonlarla Çalışma Bölüm 2

'Filter', 'map' ve 'forEach' kullanarak temel kodlama
"Tümü", "herhangi biri" vb. Kullanılarak bir koşula karşı test ediliyor ...
Neden 'flatMap' FP'de değerli bir işlemdir
'Katla', 'Sağa Katla' ve 'Azalt' arasında ayrım yapmak
FP içindeki koleksiyon türleri arasında dönüştürme

Kotlin ve Java Arasında Birlikte Çalışabilirlik

Karma dil kod tabanları için genel yönergeler
Kotlin'den Java kitaplıklarını çağırırken dikkat edilecek noktalar
Kotlin'de java.lang.Class nesnelerini edinme ve kullanma
Java kodundan Kotlin kitaplıklarını çağırarak için ipuçları ve deyimler

Kotlin'de Spring Mikro Hizmetleri Oluşturma

Spring Framework ve RESTful mimarisinin revizyonu
Spring Initializr ile Kotlin'de Spring Boot projeleri oluşturma
Ek açıklamalar kullanarak Spring MVC tabanlı RESTful hizmetlerini bildirme
Bağımlılıkları enjekte etme ve istisna işlemeyi yapılandırma
Spring WebFlux kullanarak reaktif mikro hizmetler oluşturma
Kotlin'e özgü yönlendirme DSL'den yararlanma

Kotlin'de Mobil Uygulamalar Oluřturma

Android platformunun ve Dalvik VM'nin revizyonu

Android Studio'yu ykleme ve ykncleri yapılandırma

Gider takibi iin rnek proje tanıtımı

rnek faaliyetleri ve dzenleri tersine mhendislik

Dagger 2 ile Android'de bağımlılık enjeksiyonu gerekleřtirme

Realm veritabanını kullanarak uygulama durumunu srdrme