



### Sedinta 1

#### Introducere

Cursul incepe cu o introducere in JS, un mic istoric al limbajului si contextele aplicarii lui.

### Sedinta 2

#### Consola Browserului. Exemple initiale.

Cursul continua cu informatiile din sedinta anterioara prezentand consola browserului, comenzi simple si terminand cu un exemplu functional al unui script pentru introducerea cursantilor in ecosistemul browserelor.

### Sedinta 3

#### Primul script

Cursul studiaza diferitele moduri in care se poate adauga cod JavaScript in documentele HTML si implicatiile fiecarei tehnici.

### Sedinta 4

#### Instructiuni de baza

Cursul pregateste introducerea expresiilor prin detalierea operatorilor de baza a limbajului cum ar fi operatorii matematici, de comparare sau logica booleana.

### Sedinta 5

#### Tipuri de date

Cursul introduce tipurile de date de baza prezente in JavaScript, de la primitive la obiecte, modul in care se poate interactiona cu variabilele si anumite particularitati ale limbajului.

### Sedinta 6

#### Expresii si declaratii

Cursul prezinta notiunile de expresie in programare in general cu particularitatile JavaScript aplicate practic.



## Sedinta 7

### Bucle si iteratii

Cursul introduce si conceptul de flow control, scheme logice si debugging prin uneltele browserului apoi pune accent pe bucle si pe cateva mecanisme de iteratie prezente in limbaj; metodele forEach, map, etc.

## Sedinta 8

### Blocuri de decizie. Contextul variabilelor.

Cursul continua prezentarea notiunii de flow control, prezentand blocurile de decizie (if, switch), trecand apoi prin exemplificarea conceptului de context al variabilelor.

## Sedinta 9

### Introducere in functii

Sedinta incepe cu prezentarea conceptului de functie in programare in general, apoi aplicat in contextul limbajului JavaScript, exemplificand modurile variate in care se pot declara functii in acesta si particularitatile fiecarei tehnici.

## Sedinta 10

### Functii

Cursul continua studierea functiilor, prin exemple practice de utilizare a functiilor pentru a afla raspunsuri la probleme din lumea reala.

## Sedinta 11

### Modelarea obiectelor. Scurta introducere in OOP.

Sedinta debuteaza cu notiuni simple de OOP, context, beneficii si dezavantaje, bazandu-se pe exercitii teoretice de modelare de date.

## Sedinta 12

### Obiecte built-in

Cursul incheie modulul cu prezentarea obiectelor predefinite in browser care pot fi folosite pentru crearea aplicatiilor avansate prin facilitatea lucrurilor cu notiuni matematice, date calendaristice, salvarea datelor si altele.