

Drupal 9

Duración: 20 horas



Dirigido a

Los alumnos deberán ser conocedores de los principios básicos de programación en entornos LAMP (Linux-Apache-MySQL-PHP) así como programación orientada a objetos. Los alumnos deberán de conocer de forma aproximada el funcionamiento de Drupal como CMS, dando por sabidos conceptos como Tipo de contenido, Vista, Bloque, etc. No obstante se hará un repaso inicial en grano grueso, pero no suficiente como para que se interioricen todos los conceptos si no son conocidos con anterioridad.

Requisitos Técnicos

Objetivos

El objetivo del curso es salir con los conocimientos suficientes para abordar de forma profesional proyectos con Drupal 9, incluyendo tareas propias de desarrolladores como desarrollo de módulos a medida o personalización de plantillas. Así mismo se consideran objetivos del curso conocer flujos de trabajo profesionales y escalables con Drupal así como localizar los recursos necesarios para continuar el aprendizaje una vez finalizado el mismo.

Lugar y fecha

El curso se realizará de forma telepresencial a través de la aplicación Zoom. Horarios a convenir con el formador.

Temario

BLOQUE 1: Introducción

1. Drupal 9: conceptos básicos

Se hará un repaso de los principales conceptos de Drupal 9 así como de los módulos comunes más utilizados. Revisaremos qué son las entidades y sus bundles, tipos de contenido, campos, vistas, bloques, modos de visualización y configuraciones básicas.

2. Trabajando con Drupal de forma segura y profesional

En este punto se repasan las tecnologías auxiliares con las que se trabaja Drupal de una manera profesional y nos permiten tener entornos estables, reproducibles, seguros y cómodos para el desarrollador. Revisaremos las principales opciones de git, composer y docker, enfocadas siempre al trabajo con Drupal.

3. Gestión de configuración

Drupal, al ser un CMS tiene gran parte de la configuración almacenada en la base de datos; es la manera de poder crear estructuras y elementos configurables con un interfaz sin necesidad de programar. Sin embargo eso es un problema cuando se tienen varios entornos donde no se puede desplegar un cambio. Veremos cómo se gestiona esto entre entornos y se hacen los cambios persistentes gracias a Configuration Manager.

4. La línea de comandos: Drush

Drush es una herramienta que viene en el core de Drupal y nos permite interactuar con el portal a través de la línea de comando. Sus opciones son infinitas y es requisito indispensable para ciertas tareas de automatización, así como una potente y rápida forma de realizar tareas comunes de forma sencilla. En algunos casos, imprescindible dependiendo de cómo esté el servidor configurado.

BLOQUE 2: Desarrollo básico de módulos

5. Estructura de ficheros de Drupal

Repasaremos la estructura de ficheros de Drupal para acometer el desarrollo de módulos de forma correcta poniendo cada fichero en su lugar correcto.

6. Rutas y controladores

Estudiaremos cómo se crean rutas (paths) y cómo se asocian a un controlador PHP que devuelva el resultado.

7. Menús

Veremos cómo crear ítems de menús por código, así como los tipos de lugares donde se pueden crear, tanto de manera estática como dinámica.

8. Arrays de renderización

Estudiaremos el concepto de render array y como se utilizan en Drupal para exponer HTML de forma sencilla.

9. Formularios

Trabajaremos con las distintas formas de crear formularios personalizados en Drupal 9.

10. Entidades personalizadas

Estudiaremos la forma de crear entidades personalizadas, así como sus bundles asociados y los elementos necesarios para su funcionamiento.

11. Servicios

Veremos cómo declarar servicios y cómo usarlos, así como gestionar las dependencias entre los mismos con inyección de dependencias.

12. Plugins

Trabajaremos el concepto de plugin dentro de Drupal y como se pueden crear plugins de los tipos más comunes como Blocks.

13. Eventos

Estudiaremos el funcionamiento de los eventos en Drupal (y los pocos hooks que quedan) y veremos como suscribirnos a los eventos más frecuentes para poder añadir operaciones reactivas.

BLOQUE 3: Theming

14. Estructura de un theme en Drupal

Repaso de la estructura de un tema así como de las configuraciones comunes del mismo, los temas básicos para heredar, etc.

15. Activación del modo debug en Twig

Activaremos las opciones de desarrollador en Twig para poder realizar plantillas con la máxima información posible.

16. Twig como motor de plantillas

Repasaremos los puntos más relevantes de las plantillas de Twig y las operaciones que se permiten.

17. Preprocesador de plantillas en php usando hook_preprocess_x

Veremos como realizar preprocesados de datos dentro del tema utilizando las herramientas que Drupal tiene para hacerlo como las funciones preprocess en el .theme.

BLOQUE 4: Otras APIs y funcionalidades de interés

18. Database API

Repasaremos las distintas maneras de interactuar con la base de datos (a varios niveles de abstracción).

19. Entity API

Haremos un poco de hincapié en las distintas funciones y métodos relacionados con el trabajo con entidades, dada la frecuencia y utilidad de los mismos.

20. Migrate

Estudiaremos la estructura de la suite de módulos Migrate y las principales estrategias y herramientas de migración que nos proporciona.

21. Algunos módulos y herramientas interesantes

Pequeño capítulo con algunos módulos interesantes o suite de módulos que quizá sean de utilidad a los desarrolladores. Sin entrar en mucho detalle, veremos herramientas y utilidades para buscadores, integraciones varias, etc.

22. Drupal: Comunidad y recursos.

Cerramos mostrando un poco las distintas formas de continuar con el aprendizaje de Drupal, los mejores foros para resolver dudas y los puntos de acceso a la comunidad de desarrolladores de Drupal tanto nacionales como internacionales, dando así una vía de escape para la resolución de dudas o preguntas futuras.

Contacto:

Info@traingit.es

656276504

www.trainingit.es