

<<Flex 3宝典>>

图书基本信息

书名：<<Flex 3宝典>>

13位ISBN编号：9787115205049

10位ISBN编号：7115205043

出版时间：2009-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：David Gassner

页数：532

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

Macromedia于2002年首次发布FlashMX时，该产品成为了构建富．Internet应用程序（简称为RIA）的全新方式。

Macromedia使用这个术语来描述一类新的应用程序，这类应用程序能够提供连接到Internet的好处，包括访问各类基于Web的服务，而且还能够解决从20世纪90年代中期就在基于浏览器的应用程序中出现的大量烦人问题。

通过。

Flash。

Player来图形化地托管以．Flash文档形式提供的富应用程序，可以克服许多问题，比如不同Web浏览器上的层叠样式表（CSS）和JavaScript实现的差异。

并且由于这类应用程序能够利用Flash Player自有的强大功能，包括动画以及向桌面提供富媒体（音频和视频），所以这些应用程序在功能和视觉上都非常引人注目。

第一批进入RIA领域的产品取得了巨大成功。

使用Flash MX和ColdFusion MX（Macromedia当时推荐的中间件应用服务器软件）构建和交付的产品引起了人们的极大关注。

或许广为人知的一个此类出色案例就是iHotelier旅馆预订应用程序，全球许多大型旅馆现在仍使用它来提供基于Flash的界面，允许客户从一个非常直观的单屏幕界面查找和预订旅馆房间。

用户能够输入信息并几乎实时地得到答复，无需像使用经典的基于HTML，的Web应用程序那样在多页面界面上进行导航。

与此同时，创建这类应用程序的开发人员都快要发疯了。

使用Flash构建以数据为中心的应用程序意味着处理一个二进制源文件，很难将其与源控制系统集成到一起。

在当时，ActionScript还不完全是面向对象的（但是在Flash MX 2004的ActionScript 2中，这种情形已经得到了明显改善），而且没有任何代码放置标准可遵循。

它的数据类型松散，而且缺乏强大的编译时错误检查或调试工具，这导致了一种称为“静默失败”的现象：预期将发生的事情并没有发生，也没有提供关于原因的任何信息。

在大型的多开发人员环境中，确定在Flash文档的哪个位置放置代码是应用程序规划的一个重要组成部分，因为设计产品的目的其实不是用于应用程序开发。

而且构建到Flash中的ActionScript编辑器使经验丰富的开发人员难以适应，尤其是Java开发人员，他们习惯于使用复杂的代码编辑器，在Flash中工作降低了他们的效率，并且增加了开发人员的挫折感。

<<Flex 3宝典>>

内容概要

Adobe Flex是一种基于标准编程模型的高效RIA开发产品集，而Adobe Flex 3是Adobe Flex的一个成熟版本。

本书全面系统地介绍了Adobe Flex 3的功能。

全书分为4部分，内容包括Flex的基础知识以及Flex Builder 3的使用方法；Flex类库包含的组件(容器和控制件)、管理类、数据服务类以及其他特性的类；处理数据的各种控件和数据输入表单，以及Flex应用程序与应用程序服务器和桌面的集成。

本书提供的示例简练易懂，书中代码示例很容易应用到现实的应用程序中。

本书适合应用Flex进行开发的各类读者阅读，尤其适合作为相关开发的参考手册。

<<Flex 3宝典>>

作者简介

David Gassner是Bardo Technical Services的总裁，该培训中心也是Adobe Systems授权培训合作伙伴。他荣获了Adobe的Flex、AIR、ColdFusion、Flash#IIDreamweaver等方面的证书。David Gassner是Lynda.com(www.lynda.com)上针对Adobe Flex、AIR、ColdFusion以及Dreamweaver的技术培训视频的创作者。也是《ColdFusionJournal》和《XML Journal》的定期撰稿人。

<<Flex 3宝典>>

书籍目录

第1部分 Flex基础 第1章 关于Flex 3 第2章 使用Flex Builder 3 第3章 构建基本的Flex应用程序
第4章 剖析Flex应用程序 第5章 使用绑定和组件 第6章 调试Flex应用程序 第7章 处理事件
第2部分 Flex的类库 第8章 使用Flex控件 第9章 使用布局容器 第10章 使用层叠样式表
第11章 处理文本 第12章 管理应用程序导航 第13章 使用弹出窗口 第14章 控制动画
第15章 管理视图状态 第3部分 处理数据 第16章 模型化和数据管理 第17章 使用列表控件
第18章 使用高级列表控件 第19章 使用Flex图表控件 第20章 使用数据输入表单 第21章
使用HTTPService控件和XML 第22章 使用E4X表达式管理XML对象 第4部分 将Flex应用程序与
应用程序服务器和桌面集成起来 第23章 使用基于SOAP的Web服务 第24章 Flex应用程序
与BlazeDS及Java集成 第25章 通过BlazeDS使用消息服务 第26章 Flex应用程序与ColdFusion集成
第27章 使用ColdFusion Extensions for Flex Builder 第28章 Flex应用程序与ASP.NET集成 第29
章 集成Flex应用程序与PHP 第30章 使用AIR部署桌面应用程序 术语表

章节摘录

第1部分 Flex基础 第1章 关于Flex 3 Flex是在Adobe Flash Player上运行的应用软件的一种开发和部署平台，而Flex 3是该平台的最新版本。

尽管这类工具已经存在多年，但是对于拥有面向对象背景的编程人员，来自Adobe Systems的最新的工具集允许他们使用已经掌握的其他编程语言和平台技能快速提高效率。

从Flex 2开始，Flex开发环境就提倡采用一种与其他桌面开发环境（如Visual Studio、Delphi和JBuilder）所使用的工作流类似的开发工作流。

开发人员编写源代码并在本地编译应用程序，然后将完成后的应用程序上传到Web服务器供用户访问。

然而，这不是Flex最初采用的方式。

Flex最初是由Macromedia发布的一种基于服务器的应用程序部署和托管平台。

在Flex产品线的早期版本中，Java 2 Enterprise Edition（J2EE）服务器上托管的基于Java的Web应用程序中包含一个MXML / ActionScript编译器。

应用程序源代码存储在服务器上。

用户向服务器发出请求时，服务器“根据请求”对应用程序进行编译并将其传递到用户浏览器，并且由Flash Player托管。

现在最新的服务器软件版本LiveCycle Data Services ES中仍然提供这种基于服务器的编译和应用程序部署模型。

但是LiveCycle Data Services中提供的编译器版本不一定与Flex 3 Software Developers Kit（SDK）和Flex Builder 3中提供的版本相同。

而且大多数开发人员发现，使用原始的“本地编译”开发模型更加简单。

<<Flex 3 宝典>>

编辑推荐

使用熟悉的工作流编写程序。

交付使用Web或桌面的富应用程序。

与使用ColdFusion、PHP等的各种应用服务器集成——所有这些功能都包含在Flex Builder 3工具箱中，《Flex3宝典》全面地介绍了这些功能。

您将学习Flex 3的基础知识，然后使用MXML、ActionScript、CSS和其他工具，迅速开始创建能够在任何浏览器或操作系统上运行的应用程序。

- 安装并了解如何使用Flex Builder 3；
- 探索MXML和ActionScript 3，剖析Flex应用程序；
- 布局Flex控件和容器，并使用层叠样式表创建外观；
- 混合使用高级列表控件、Flex图表组件和数据项表单；
- 将Flex应用程序与各种应用服务器集成；
- 使用Adobe集成运行时（Adobe Integrated Runtime，AIR）创建跨操作系统桌面应用程序。

<<Flex 3宝典>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>