第一图书网, tushu007.com

<<Adobe Flex 3程序设计指南>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Flex 3程序设计指南>>

13位ISBN编号：9787121082290

10位ISBN编号：7121082292

出版时间：2009-3

出版时间：电子工业出版社

作者：孙晗波

页数：436

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

第一图书网, tushu007.com

<<Adobe Flex 3程序设计指南>>

内容概要

本书通过许多程序实例，详细介绍了Adobe Flex 3开发包安装、构建工具的运用，对其语言技术核心进行翔实的阐释，包含许多同类书籍所没有的技术技巧和细节，并对Adobe Flex 3所提供的大多数标准控件进行了详尽的说明，通过可运行的程序实例来展示这些控件的使用。
本书还通过实例演示来讲解模块化程序设计、可重复利用开发库的编译和使用、互动界面的风格主题和动画效果、数据交换等高级开发技术。
只要根据本书提供的例程，循序渐进地学习、练习和实践，读者就能迅速掌握Adobe Flex的开发技术。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

孙晗波:2002年毕业于伊利诺伊州立大学香槟分校，主修计算机科学，拥有Sun MicroSystem的SXJP认证。
曾任NetObjectives INC.全职咨询师，向微软的多用户互动界面开发组和MSN登入系统开发组提供咨询服务。
现任美国INTUIT公司（全美最大的个人和中小企业财税软件提供商）高级软件

第一图书网, tushu007.com

<<Adobe Flex 3程序设计指南>>

书籍目录

第1章 Adobe Flex 3程序设计简介 1.1 安装Adobe Flex 3 1.2 设计程序“ Hello Wbrld ” 1.3 编译程序“ Hello World ” 1.4 调试程序 1.4.1 使用Flash播放器调试程序 1.4.2 使用网页浏览器调试Flex程序 1.5 使用ActionScript改写“ Hello World ” 1.6 结束语 1.7 参考资料第2章 MXML应用语法分析 2.1 MXML语言背景和工作原理 2.2 使用MXML 2.2.1 使用MXML来定义一个应用程序对象 2.2.2 使用MXML建立互动界面 2.2.3 使用MXML建立数组对象 2.2.4 使用MXML为自定义类对象设定属性值 2.3 结束语 2.4 参考资料第3章 ActionScript 3.0基础语法分析 3.1 语言特性简介 3.1.1 ActionScript语言发展历史 3.2 ActionScfipt 3.0数据类型和变量定义 3.3 ActionScript 3.0基本语法 3.3.1 操作符 3.3.2 条件判断、循环和函数定义 3.4 结束语 3.5 参考资料第4章 ActionScript 3.0面向对象程序设计 4.1 包裹的使用 4.1.1 使用ActionScfipt定义包裹 4.1.2 在MXML文件中引进ActionScript包裹 4.1.3 避免同名对象类型冲突 4.2 对象类型的定义和使用 4.2.1 定义对象类型 4.2.2 对象类型标识的使用 4.2.3 对象属性和方法的定义和使用 4.3 名域的使用 4.3.1 定义名域 4.3.2 名域标注对象类型属性和方法 4.3.3 利用名域访问属性和方法 4.4 继承 4.4.1 访问权限设定和继承 4.4.2 继承关系中的静态属性和方法 4.4.3 “ super ”和“ this ” 4.4.4 覆盖父类型中的私有型方法 4.4.5 对象不可继承性质 4.4.6 界面 4.5 对象类型操作符 4.5.1 对象与类型比较操作符 4.5.2 对象属性摧毁操作符“ delete ” 4.6 枚举类型 4.7 错误的处理 4.7.1 错误截取和处理 4.7.2 发射错误，重投错误 4.7.3 自定义错误和使用 4.8 结束语 4.9 参考资料第5章 简单互动控件的使用 5.1 Adobe Flex 3控件常见属性设定 5.2 简单控件的使用 5.2.1 多行输入框的使用 5.2.2 按钮控件的运用 5.2.3 标题条控件的运用 5.2.4 提示框的使用 5.3 三种常见类控件的使用 5.3.1 文字输入或显示控件 5.3.2 各种按钮型控件的使用 5.3.3 菜单类控件的使用 5.4 结束语 5.5 参考资料第6章 复杂互动控件的使用 6.1 数据驱动的列表型控件的使用 6.1.1 数据项的管理 6.1.2 名单控件的使用 6.1.3 横向列表和图标数据列表的使用 6.1.4 下拉框的使用 6.1.5 数据格的使用 6.1.6 树形列表的使用 6.2 内嵌多媒体控件的使用 6.2.1 动画播放控件 6.2.2 图像文件显示操作的实现 6.3 日期选择控件的使用 6.3.1 挂历控件 6.3.2 日期选择框 6.4 数字增减和状态显示控件的使用 6.4.1 数字增减控件 6.4.2 横向滑拉条和纵向滑拉条 6.4.3 状态显示条 6.5 其他控件的使用 6.5.1 调色板控件 6.6 结束语 6.7 参考资料第7章 容器控件和导航容器 7.1 容器对象的使用 7.1.1 “ Application ”容器对象 7.1.2 面板控件 7.1.3 长方体容器控件 7.1.4 网格控件 7.1.5 砖板分区控件 7.1.6 画布容器控件 7.1.7 控制板和应用程序控制板 7.1.8 区域分切控件 7.1.9 表格框容器控件和相关子控件 7.1.10 标题框控件 7.2 导航容器的使用 7.2.1 卡片堆 7.2.2 分页导航控件 7.2.3 区域分切导航 7.3 结束语 7.4 参考资料第8章 风格、效果与自定义控件设计 8.1 控件的动画效果设计 8.1.1 动画效果的使用原理 8.2 风格运用 8.2.1 使用MXML定义控件风格 8.2.2 风格定义文件和MXML互动界面设计 8.2.3 使用ActionScript动态设定控件风格 8.3 展示状态和过渡的运用 8.4 自定义控件类型的设计 8.4.1 简单的自定义控件设计 8.4.2 自定义控件属性、风格和方法 8.4.3 使用事件 8.5 结束语 8.6 参考资料第9章 数据的存取和使用 9.1 数据提供者 9.2 集合对象类型 9.2.1 添加和删除数据项 9.2.2 数据项排序的操作 9.2.3 过滤数据项 9.2.4 索引箭头 9.2.5 数据项对象的“ UID ”属性 9.3 数据捆绑 9.3.1 简单数据捆绑的实现 9.3.2 提供可捆绑的数据源 9.3.3 使用ActionScript进行数据捆绑 9.4 数据模型 9.4.1 用MXML创建数据模型 9.4.2 用ActionScript创建数据模型 9.5 数据检测 9.5.1 检测机制原理 9.5.2 数据检测的使用 9.5.3 设计自定义检测对象类型 9.5.4 尽可能随时检测数据 9.6 数据格式化 9.6.1 数据格式化操作的实现 9.6.2 自定义数据格式化对象类型 9.7 客户端与服务器端数据交换 9.7.1 服务器端设置 9.7.2 通过HTTP和XML进行的数据交换 9.7.3 复杂的HTTP数据传输实例 9.7.4 深入学习 9.8 结束语 9.9 参考资料第10章 Flex程序编译与部署 10.1 资源管理 10.1.1 内嵌资源操作的回顾 10.1.2 高级资源管理 10.2 单元测试 10.3 模块化应用程序设计 10.3.1 设计简单的程序模块 10.3.2 动态加载和卸载模块 10.3.3 模块和互动界面的数据传输 10.3.4 部件库的设计和使用 10.4 Flex程序编译 10.4.1 程序编译器（mxmlc.exe）和部件编译器（compc.exe） 10.4.2 编译属性定义文件 10.4.3 使用阿帕奇“ Ant ”构建系统进行编译 10.5 Flex程序部署和安全设定 10.5.1 简单的Flex程序部署 10.5.2 复杂的Flex程序部署 10.5.3 设计安全的应用程序 10.6 结束语 10.7 参考资料

第一图书网, tushu007.com

<<Adobe Flex 3程序设计指南>>

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