

<<Adobe Flex高级编程>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Flex高级编程>>

13位ISBN编号：9787115177711

10位ISBN编号：7115177716

出版时间：2008-7

出版时间：Rich Tretola、Simon Barber、Renaun Erickson、郝刚 人民邮电出版社 (2008-07出版)

作者：(美)特托拉, (美)巴伯, (美)埃里克森 著

页数：639

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>

<<Adobe Flex高级编程>>

内容概要

《Adobe Flex高级编程》全面系统地介绍了Adobe Flex2的功能。全书共分为7个部分，内容包括：Flex基础知识以及FlexBuilder的使用方法；使用Flex2.0创建用户界面、自定义界面，通过Flex应用程序访问数据以及Flex图表组件；创建和扩展Flex组件；ActionScript编程和数据类型；创建和部署Flex2.0应用程序；Cairngorm框架、FlexAjax桥、ActionScript3.0类库的使用方法以及ColdFusion/Flex的互访；Flex2.0集成技术的相关知识等。附录A中概述了Flex2.0.1，并讨论这个升级版本相对Flex2的新特性。

<<Adobe Flex高级编程>>

作者简介

作者：(美国)Rich Tretola (美国)Simon Barber (美国)Renaun Erickson 译者：郝刚 袁永刚

书籍目录

- 第1章 Flex 2.0概述 1.1 富互联网应用程序 1.1.1 OpenLaszlo 1.1.2 Ajax 1.1.3 XUL 1.1.4 Windows Presentation Foundation 1.1.5 RIA的历史 1.1.6 RIA的优点 1.2 Flex概述 1.2.1 Flex 2 1.2.2 Flash Player 9 1.2.3 Flex Builder 2 1.2.4 免费的Flex SDK 2 1.2.5 Flex数据服务(Flex Data Services, FDS) 1.2.6 Flex图表 1.3 小结 第2章 Flex Builder 2.0概述 2.1 概述 2.2 Flex Builder 2.0 Eclipse独立安装方式和插件安装方式 2.3 创建Flex项目 2.4 Flex Builder视图 2.4.1 开发视图之源模式 2.4.2 开发视图之设计模式 2.4.3 调试视图 2.4.4 调试应用程序 2.4.5 启动调试器 2.5 编译应用程序 2.6 运行应用程序 2.7 小结 第3章 Flex 2.0基础 3.1 Flex 2编程模型 3.1.1 MXML 3.1.2 ActionScript 3.1.3 Flex类库 3.2 Flex图表组件 3.3 Flex数据服务 3.3.1 数据管理服务 3.3.2 消息服务 3.3.3 发布-订阅消息 3.3.4 数据推送(Data Push) 3.3.5 RPC服务 3.3.6 FDS备选方案 3.4 小结 第4章 使用Flex Builder 2.0 4.1 Flex Builder概述 4.1.1 了解Flex Builder 4.1.2 Flex Builder基础 4.2 Flex Builder基础 4.2.1 使用项目 4.2.2 运行应用程序 4.2.3 导航和自定义Flex Builder工作平台 4.3 使用Design模式进行开发 4.3.1 创建Flex用户界面 4.3.2 添加视图状态和事务 4.3.3 使用行为添加交互性 4.4 编写Flex应用程序 4.5 小结 第5章 编程语言 5.1 开发MXML应用程序 5.1.1 使用容器实现UI布局 5.1.2 UI控件 5.1.3 XML命名空间 5.1.4 使用组件实现数据绑定 5.1.5 RPC服务 5.1.6 数据验证 5.1.7 格式化数据 5.1.8 级联样式表 5.1.9 皮肤 5.1.10 添加效果 5.1.11 自定义MXML组件 5.2 MXML 5.2.1 MXML基本语法 5.2.2 MXML命名约定 5.3 ActionScript 5.3.1 Flex组件 5.3.2 从MXML中分离ActionScript 5.3.3 开发ActionScript组件 5.3.4 执行反射 5.4 处理事件 5.4.1 事件流 5.4.2 Event类 5.4.3 EventDispatcher类 5.4.4 使用Event 5.4.5 事件传播 5.4.6 优先级 5.4.7 Event子类 5.4.8 键盘事件 5.5 小结 第6章 创建用户界面 6.1 可视化组件 6.1.1 类层次 6.1.2 UIComponent类 6.1.3 组件大小 6.1.4 事件处理 6.1.5 组件样式 6.1.6 添加行为 6.1.7 应用皮肤 6.1.8 在运行时修改组件 6.1.9 扩展组件 6.2 数据提供程序和集合 6.2.1 数据提供程序 6.2.2 集合 6.2.3 IList接口 6.2.4 ICollectionView接口 6.2.5 集合发生变化引发的事件 6.2.6 分层数据提供程序 6.2.7 远程数据提供程序 6.3 组件的位置和大小 6.3.1 组件的布局 6.3.2 组件大小 6.3.3 组件定位和布局 6.4 了解Flex控件 6.5 小结 第7章 自定义用户界面 7.1 应用行为 7.2 应用样式 7.2.1 使用样式 7.2.2 使用本地,应用程序和全局选择器 7.3 应用字体 7.3.1 设备字体 7.3.2 内嵌字体 7.3.3 FlashType字体 7.4 应用程序的皮肤 7.4.1 图形化皮肤 7.4.2 编程化皮肤 7.5 项呈现器 7.6 项编辑器 7.6.1 单元格编辑过程概述 7.6.2 可编辑单元格 7.6.3 从项编辑器中返回数据 7.6.4 设置项编辑器的大小和位置 7.6.5 单元格编辑事件 7.7 工具提示 7.7.1 创建工具提示 7.7.2 ToolTipManager类 7.8 指针管理器 7.8.1 添加和移除指针 7.8.2 忙指针 7.9 小结 第8章 Flex UI主题 8.1 Repeater控件和容器 8.1.1 使用Repeater组件 8.1.2 Repeater组件执行过程 8.2 使用视图状态 8.3 使用过渡 8.3.1 将过渡应用于视图状态 8.3.2 过渡的事件处理 8.3.3 过渡的行为效果 8.3.4 效果和滤镜 8.4 使用拖放管理 8.4.1 List控件的拖放函数 8.4.2 为其他组件添加拖放支持 8.5 内嵌资源 8.5.1 图片 8.5.2 字体 8.5.3 SWF和音频文件 8.6 使用历史管理器 8.6.1 包括内置历史管理器的组件 8.6.2 向组件添加历史管理器 8.7 Flex打印 8.7.1 基本打印 8.7.2 打印多页 8.7.3 打印表格数据 8.8 与封装器交互 8.8.1 实现Flex与JavaScript交互 8.8.2 确认已经加载JavaScript 8.9 使用共享对象 8.10 设置应用程序的可用性 8.10.1 启用应用程序中的可用性功能 8.10.2 具有内置可用性的组件 8.10.3 自定义组件的可用性 8.11 小结 第9章 Flex数据基础 9.1 数据绑定 9.1.1 使用mx:Binding 9.1.2 使用[Bindable]绑定变量 9.1.3 直接绑定组件属性 9.1.4 使用Flex实现数据模型 9.1.5 基本数据模型 9.1.6 使用外部XML文件 9.1.7 将数据模型绑定到自定义组件 9.1.8 将数据绑定到数据模型 9.2 数据验证 9.2.1 Flex内置的验证类 9.2.2 验证数据模型 9.2.3 使用errorString进行数据验证 9.2.4 测试验证事件 9.2.5 使用ActionScript实现验证 9.3 数据格式化 9.3.1 Flex内置的格式化组件 9.3.2 格式化组件的错误信息 9.4 小结 第10章 Flex图表 10.1 Flex图表示例 10.1.1 面积(Area)图表 10.1.2 条形(Bar)图表 10.1.3

气泡(Bubble)图表 10.1.4 柱状(Column)图表 10.1.5 线形(Line)图表 10.1.6 饼形(Pie)图表 10.1.7
标绘形(Plot)图表 10.1.8 烛台形(Candlestick)图表 10.1.9 高开低合形(HighLowOpenClose
, HLOC)图表 10.2 图表类 10.2.1 坐标轴标签 10.2.2 坐标轴标题 10.2.3 坐标轴呈现器
10.2.4 网格线 10.2.5 坐标轴类型 10.2.6 ChartItem 10.2.7 ChartItemEvent 10.2.8 HitData
10.2.9 Legend 10.3 图表的高级功能 10.3.1 图表事件 10.3.2 钻取(Drill-Down)图表数据
10.3.3 混合序列类型 10.3.4 多坐标轴图表 10.3.5 坐标轴旋转 10.4 图表效果 10.4.1
SeriesInterpolate效果 10.4.2 SeriesSlide效果 10.4.3 SeriesZoom效果 10.5 图表样式示例 10.6
小结 第11章 数据访问 11.1 服务器端数据 11.1.1 Flex数据访问 11.1.2 RPC服务 11.1.3 数
据管理服务 11.1.4 消息服务 11.2 数据服务配置 11.2.1 服务配置文件 11.2.2 消息通道
11.2.3 数据序列化 11.2.4 接收点和安全 11.2.5 配置日志 11.2.6 软件群集 11.2.7 自定义
错误处理 11.3 RPC服务组件 11.3.1 定义RPC组件 11.3.2 调用服务和处理结果 11.4 RPC服
务配置 11.4.1 接收点配置 11.4.2 接收点属性 11.5 Flex消息 11.5.1 Flex消息基础 11.5.2
Flex消息架构 11.5.3 Producer组件 11.5.4 Consumer组件 11.6 消息服务配置 11.6.1 消息服
务配置 11.6.2 消息服务接收点配置 11.6.3 生成自定义消息服务适配器 11.7 数据管理服务
11.7.1 数据管理服务vs.RPC功能 11.7.2 数据管理服务的流数据流 11.7.3 数据同步冲突 11.8
分布式数据 11.8.1 分布式数据应用程序 11.8.2 类映射 11.8.3 数据同步处理 11.9 数据管理
服务配置 11.9.1 数据管理服务接收点配置 11.9.2 将数据从服务器推送到客户端 11.10 小结
第12章 创建MXML组件 12.1 创建简单的MXML组件 12.2 界定组件 12.3 设置组件样式 12.4
高级MXML组件 12.5 创建复合组件 12.6 模板组件 12.6.1 创建模板组件 12.6.2 使用模板
组件 12.7 MXML接口 12.7.1 创建接口 12.7.2 使用接口 12.8 使用IMXMLObject 12.9 小结
第13章 Flex组件特性 13.1 组件元素 13.1.1 package语句 13.1.2 import语句 13.1.3 定义类
名称 13.1.4 默认构造函数 13.1.5 定义属性 13.1.6 定义方法 13.1.7 使用super重写方法 13.2
使用ActionScript创建简单组件 13.3 实现和重写UIComponent的方法 13.4 使用ActionScript创建
高级组件 13.5 小结 第14章 Flex组件 14.1 自定义组件中的事件 14.2 在组件中使用元数据
标签 14.2.1 [ArrayElementType] 14.2.2 [Bindable] 14.2.3 [DefaultProperty] 14.2.4 [Embed]
14.2.5 [Event] 14.2.6 [Effect] 14.2.7 [IconFile] 14.2.8 [Inspectable] 14.2.9 [InstanceType]
14.2.10 [NonCommittingChangeEvent] 14.2.11 [RemoteClass] 14.2.12 [Style] 14.3 编译组件
14.3.1 使用Flex SDK编译组件 14.3.2 使用Flex Builder编译组件 14.3.3 使用SDK部署RSL 14.3.4
使用Flex Builder部署RSL 14.3.5 使用SDK部署SWC 14.3.6 使用Flex Builder部署SWC 14.4 小结
第15章 自定义格式化, 验证和效果组件 15.1 自定义格式化组件 15.1.1 自定
义SwitchSymbolFormatter类 15.1.2 扩展Formatter类 15.1.3 自定义格式化组件示例 15.1.4 格式化
错误 15.2 自定义验证组件 15.3 创建效果组件 15.3.1 扩展Effect类 15.3.2 扩展EffectInstance
类 15.3.3 自定义效果组件示例 15.3.4 扩展TweenEffect类 15.3.5 扩展TweenEffectInstance类
15.3.6 自定义TweenEffect示例 15.3.7 自定义效果触发器 15.4 小结 第16章 ActionScript 3.0程
序设计 16.1 ActionScript概述 16.1.1 ActionScript 3.0的新功能 16.1.2 对早期版本的兼容性 16.2
ActionScript简介 16.2.1 ActionScript 3.0比Flex更丰富 16.2.2 ActionScript 3.0编码约定 16.2.3 运
行ActionScript应用程序 16.3 显示编程 16.3.1 理解显示架构 16.3.2 使用显示对象 16.3.3 使
用核心显示类 16.4 小结 第17章 数据类型和类 17.1 值类型 17.1.1 基本数据类型 17.1.2
复杂数据类型 17.2 日期和时间 17.2.1 创建日期和时间 17.2.2 通过单元获取时间 17.2.3 操
作日期 17.3 字符串 17.3.1 Length属性 17.3.2 字符串中的字符 17.3.3 字符串比较 17.3.4
获取对象的字符串表示 17.3.5 合并 17.3.6 模式和子字符串 17.3.7 大小写转换 17.4 数组
17.4.1 数组索引 17.4.2 复合数组 17.4.3 多维数组 17.4.4 克隆数组 17.5 错误处理 17.5.1
错误类型 17.5.2 自定义错误类 17.5.3 异常处理 17.6 正则表达式 17.6.1 正则表达式和字
符串 17.6.2 使用RegExp类 17.6.3 使用组集合 17.7 XML 17.7.1 XML简介 17.7.2 简介E4X
17.7.3 E4X Classes 17.8 小结 第18章 生成和部署Flex应用程序 18.1 Flex Framework和应用程
序目录结构 18.2 Flex和Flash Player的安全和技术问题 18.2.1 网络安全问题 18.2.2 开放技术的
问题 18.2.3 Flash Player安全特性 18.3 生成和部署应用程序 18.3.1 为Flex 2 SDK生成应用程序

<<Adobe Flex高级编程>>

18.3.2 为Flex Data Services 2生成应用程序 18.3.3 编译应用程序 18.3.4 部署目录结构 18.4 应用Flex安全 18.5 改善启动性能 18.5.1 启动顺序 18.5.2 使用延迟创建 18.5.3 延迟组件创建 18.5.4 使用创建顺序 18.5.5 使用callLater()方法 18.6 小结 第19章 调试和测试 19.1 日志概述 19.1.1 Flash Player调试版 19.1.2 日志API 19.1.3 编译器日志 19.1.4 Web层日志 19.2 客户端日志 19.2.1 使用日志API 19.2.2 自定义日志程序 19.3 Flex Builder调试工具 19.3.1 调用 19.3.2 配置 19.3.3 断点和步进调试 19.4 命令行调试器 19.4.1 调用 19.4.2 配置 19.4.3 调试器命令 19.5 小结 第20章 部署Flex应用程序 20.1 部署需要考虑的事项 20.2 服务器端和客户端缓存 20.3 部署选项 20.4 RSL部署 20.5 部署使用RSL的Flex 2 SDK应用程序 20.6 为部署而编译 20.7 疑难提示和常见部署问题 20.7.1 资源和相关文件 20.7.2 运行时数据访问 20.7.3 代理服务器 20.7.4 从不同域访问服务器端资源 20.8 在Tomcat下部署Flex数据服务应用程序 20.9 配置FDS 20.10 创建封装器 20.10.1 迁移和传送文件 20.10.2 定义功能 20.10.3 mxmmlc编译器 20.10.4 向封装器添加功能 20.10.5 创建支持Web标准的封装器 20.10.6 object和embed标签 20.11 使用快速安装 20.12 编辑封装器 20.13 在Flex数据库中配置快速安装 20.14 不使用快速安装实现更新 20.15 小结 第21章 使用Cairngorm框架 21.1 Cairngorm框架 21.2 理解框架 21.2.1 应用程序框架 21.2.2 架构框架 21.3 使用Cairngorm框架生成应用程序 21.3.1 值对象(Value Object)和Model Locator模式 21.3.2 视图 21.3.3 Front Controller, Cairngorm Event Broadcaster和Command模式 21.3.4 Business Delegate和服务Locator模式 21.4 小结 第22章 使用Flex-Ajax桥 22.1 为什么使用Flex和JavaScript 22.2 FA桥的需求 22.3 内存使用问题 22.4 Flex-Ajax桥的示例 22.4.1 通过JavaScript使用Flex验证组件 22.4.2 使用JavaScript创建Flex组件 22.5 小结 第23章 使用ActionScript 3.0库 23.1 库的类型 23.2 如何在应用程序中包含SWC 23.3 使用库生成简单的应用程序 23.4 小结 548第24章 实现ColdFusion/Flex互联 24.1 使用Flash Remoting Update 24.2 使用Flex消息事件网关 24.3 使用ColdFusion事件网关适配器 24.4 使用Flex数据服务程序集 24.5 配置ColdFusion 24.5.1 值对象(Value Object, VO)CFC 24.5.2 EmployeeAssembler.cfc 24.5.3 DAO.cfc 24.6 针对Flex Builder 2的ColdFusion扩展 24.6.1 Eclipse的RDS支持插件 24.6.2 安装 24.6.3 创建CFC向导 24.6.4 ActionScript到CFC向导 24.6.5 CFC到ActionScript向导 24.6.6 服务浏览器 24.7 小结 第25章 集成富媒体 25.1 集成 25.1.1 音频 25.1.2 视频 25.1.3 使用Camera类 25.2 构建集成富媒体的应用程序 25.3 小结 第26章 集成外部应用程序 26.1 使用External API 26.2 ExternalInterface和LocalConnection类 26.3 构建自定义跟踪程序 26.3.1 Flash Player处理结构 26.3.2 使用LocalConnection类和C#.NET Windows应用程序 26.4 小结 附录A Flex 2.0.1 A.1 运行时CSS支持 A.2 ASDoc工具 A.2.1 ASDoc标记和语法 A.2.2 文档编制记录类 A.2.3 使用ASDoc编译器 A.2.4 文档编制记录类——续 A.3 创建模块化Flex应用程序 A.4 小结

章节摘录

第1章 Flex 2.0概述 Flex 2.0是目前发布的最为重要的新的互联网开发技术之一。

该技术使得互联网加速升级到Web2.0。

Adobe公司不仅发布了易于使用的开发环境Flex Builder 2.0，而且还发布了完全免费的，用于开发Flex富互联网应用程序的SDK。

下文将展开讲解什么是富互联网应用程序。

1.1 富互联网应用程序 富互联网应用程序（Rich Internet Application，缩写为RIA）是一种运行于传统浏览器中的应用程序，然而，这种应用程序可利用中间层避免传统的页面刷新，而页面刷新在当前多数Web应用程序中很常见。

最常见的从中间层获取数据的工具包括，在异步JavaScript和XML（Asynchronous JavaScript and XML，缩写为Ajax）应用程序中使用的JavaScript，以及Flash Player中使用的Flash。

其他RIA解决方案包括OpenLaszlo（利用Flash Player和Ajax）、XUL（依赖于兼容Mozilla的浏览器）和Windows Presentation Foundation（Microsoft.NET Framework 3.0的一部分）。

1.1.1 Open Laszlo类似于Flex，OpenLaszlo可编译为SWF文件，同时由于它是开源的，所以还可免费为开发人员使用。

OpenLaszlo应用程序使用JavaScript和基于可扩展标记语言（Extensible Markup Language，缩写为XML）的编程语言LZX构建，其结果编译为SWF文件。

OpenLaszlo与Flex非常类似，因为它是免费使用的，且具有很多与Flex 1.5类似的功能。

由于OpenLaszlo编译为SWF，所以它具有与使用Flex技术构建的Flash应用程序相同的，一次编写到处运行（write-once-run-anywhere）的特点。

OpenLaszlo超越Flex的一点是，下一个版本的Open Laszlo（命名代码为legals）将允许用户编写一次代码，可选择编译生成SWF文件，动态HTML（DHTML）或者Ajax应用程序。

但是，OpenLaszlo的内建组件比Flex少，同时它总是至少需要一个经过优化的，落后于当前主要Flash Player的完整版本。

<<Adobe Flex高级编程>>

编辑推荐

《Adobe Flex高级编程》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。
《Adobe Flex高级编程》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。

<<Adobe Flex高级编程>>

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>