第一图书网, tushu007.com

<<Flex 3程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Flex 3程序设计>>

13位ISBN编号：9787115210715

10位ISBN编号：7115210713

出版时间：2009-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：布朗

页数：458

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

<<Flex 3程序设计>>

前言

1954年Fortran语言的发明，使软件业跨入了高级语言时代；1972年Smalltalk的发布，标志着“面向对象”语言时代的到来；2004年Adobe公司推出的Flex框架，预示着富因特网应用程序（RJA）浓墨重彩地登上了历史舞台，从此网络应用程序的表示层只能基于单调的HTMI，页面的时代一去不复返了。
Flex从诞生到现在，已经历了5年时间，版本从1.0发展到了现在的3.3，功能也从仅支持J2EE（Java 2 Platform，Enterprise Edition）应用，到现在支持几乎所有的动态网页技术。
可以说，Flex已经成为了开发富因特网应用程序的首选工具。
Flex框架无缝集成了Flash、ACtionScript以及MXML，并提供了丰富的可扩展用户界面及数据访问组件，使开发人员能够快速构建出具有丰富数据表现、强大客户端逻辑和集成多媒体的富因特网应用程序，从而极大地提高了Web界面的用户体验和人机交互性。
作为一本面向初中级读者的Flex教程，本书通过一些简单却典型的示例向读者展示了Flex的方方面面。
作者在其多年教学经验的基础上，总结出一套独到的授课方式。
一些晦涩的专业术语在作者的笔下变得通俗易懂，书中的示例在讲明要点的同时也尽量简单。
此外，作者还为读者留下了大量思考和练习的空间。
作者的这些精心安排一定会使读者在较短的时间内获得最佳的学习效果。
希望读者能够借助此书成为RIA的开发先锋。
本书的大部分章节由张骥翻译，涂颖芳完成了部分章节的初译和全部的文档整理工作，熊炜、胡沙、史维、蒋宇轩、陈兴道、顾崇元、王谦、张颖、芦彤彤和周正歌对部分译文亦有贡献。
在整个翻译和统稿过程中，译者尽可能地保证术语翻译的准确和统一，但错误和疏漏恐难避免，欢迎并感谢读者斧正。

第一图书网, tushu007.com

<<Flex 3程序设计>>

内容概要

本书通过简明易懂的示例向读者展示了如何使用Flex和ActionScript 3.0创建强大的富因特网应用程序。书中首先介绍了相关软件的安装及Flex和ActionScript的基本知识，然后结合各种练习深入讲解了Flex的各种强大的功能：容器、事件与组件、打印和图表功能等。
本书最后还提供了专业的案例研究，展示了如何构建完整的Flex应用程序。
本书是一本适合初、中级读者阅读的Flex教程。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

布朗（Charles E.Brown），世界知名的Adobe技术专家，有多年技术咨询、培训和写作镜验。
除本书外，他撰写的有关Dr6amweaver和Fireworks的著作都成为畅销书，并获得了广泛赞誉。
他是Adobe认证培训师，并为许多著名的大型网站应用Adobe技术提供咨询。
他还是一位小有名气的古典

第一图书网, tushu007.com

<<Flex 3程序设计>>

书籍目录

第1章 Flex基础知识 1.1 因特网今昔 1.2 Flex与RIA 1.3 Flex、Flex Builder和ActionScript 3.0 1.4 安装Flex Builder 3 1.4.1 将Flex Builder作为Eclipse插件安装 1.4.2 安装Flex Builder 3 1.5 小结第2章 Flex与Flex Builder 3 2.1 从Flex Builder 3出发 2.1.1 创建一个Flex项目 2.1.2 创建一个Flex应用程序 2.1.3 更改属性 2.2 剖析Flex应用程序 2.2.1 MXML 2.2.2 寻求帮助 2.3 走进幕后 2.3.1 部署文件 2.3.2 查看生成的ActionScript代码 2.4 小结第3章 ActionScript 3.1 ActionScript编程概念 3.1.1 理解什么是类文件 3.1.2 和以前版本的兼容性 3.1.3 开始使用ActionScript 3.0 3.1.4 MXML与ActionScript 3.2 混合MXML和ActionScript代码 3.2.1 注释 3.2.2 使用trace()函数 3.2.3 函数 3.2.4 传递参数 3.2.5 处理事件 3.2.6 使用[Bindable]标签 3.2.7 添加交互性 3.3 访问修饰符 3.4 重构 3.5 Flex调试 3.6 小结第4章 容器 4.1 应用程序容器 4.2 布局管理器 4.3 布局容器 4.3.1 HBox和VBox容器 4.3.2 Form容器 4.3.3 Panel容器 4.3.4 ControlBar容器 4.4 导航容器 4.4.1 ViewStack容器 4.4.2 使用ActionScript实现导航功能 4.4.3 TabNavigator和Accordion容器 4.5 状态 4.5.1 更改状态 4.5.2 状态与代码 4.5.3 状态与鼠标悬停效果 4.5.4 向项目中导入资产 4.6 过渡 4.6.1 构建容器 4.6.2 构建状态 4.6.3 创建过渡 4.7 小结第5章 事件与组件 ……第6章 Flex与XML第7章 格式化和CSS第8章 Repeater组件第9章 拖放操作第10章 案例研究Ⅰ第11章 案例研究Ⅱ第12章 Flex与数据第13章 打印第14章 图表功能第15章 AIR附录A 安装ColdFusion 8索引

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：当数据库返回被请求的信息时，应用程序服务器实际上就会根据模板编写一个全新的XHTML页面。
该页面会包含最新版本的数据。
然后，应用程序服务器会把新创建的XHTML页面返回给Web服务器，Web服务器又会像以前那样把页面发送回你的浏览器。
第1个例子和第2个例子之间的唯一不同是XHTML页面的编写时间。
在第1个例子中，页面是由开发人员编写的，除非开发人员或其他什么人作出修改，否则页面是不会改变的。
在第2个例子中，页面是即时编写的，它会反映数据库中的最新数据。
在这两种情况下，每次请求新数据时，整个过程都必须再次从头开始。
因为所有这一切是在瞬间发生的，且大多数时候都会成功，所以我们感觉不到什么。
不过，在后台，这需要大量的服务器时间，并需要在各个服务器和你自己的客户端计算机上占用大量的资源。
所有图片都需要分别下载并保存在你的计算机内存中，下载的全部页面会存储在计算机的一个文件夹里。
让我们再前进一步。
请前往Adobe网站：http：／／examloles.adobe.com／flex2／inproduct／sdk／flexstore／flexstorehtml。
看看这个网站，它与前两个页面的差别非常明显。
注意在单击选项卡时，我们会从一个页面平滑地移动到另一个页面，且没有在前面的例子中看到的重载过程。
另外，在ProduCts选项卡中，如果更改手机的价格范围，就会看到手机自动重新排列的动画。
这是Flex网站的原型，其内部机制当然就是本书的主题。
不过，就其最简单的形式来说，我们真正加载的只有一个文件，即HashSWF文件。
这之后，当信息需要改变时，我们刷新的是所改变的内容而不是整个页面。
这就意味着潜在错误更少、数据显示更快，用户体验更完美。
另外，大家还会在书中看到它所占据的资源也会更少，因而成为今天新兴的便携式因特网设备的理想之选。

第一图书网, tushu007.com

媒体关注与评论

“本书详细介绍了用Flex3开发应月程相关的相关知识……强烈推荐想快速入门的Fiex初学者使用”——JPBader，PlumtreeGroup和Flexpeeschocago.com的高级业务开发经理、芝加哥大学的Flex程序员“本书是开启Flex大门的钥匙。
”——RichRodecker，F1Flash开发公司总裁

第一图书网, tushu007.com

<<Flex 3程序设计>>

编辑推荐

《Flex3程序设计》由人民邮电出版社出版。

第一图书网, tushu007.com

<<Flex 3程序设计>>

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