

<<Programming Flex 3中文>>

图书基本信息

书名：<<Programming Flex 3中文版>>

13位ISBN编号：9787121114878

10位ISBN编号：7121114879

出版时间：2010年8月

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)Chafic Kazoun,Joey Lott

页数：488

译者：张金勇,肖娜

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>

<<Programming Flex 3中文>>

前言

在计算机软件发展的历史中，Flash所创造的奇迹前无古人，激动人心，蔚为壮观。经过Adobe和Macromedia（2005年被Adobe收购）公司的辛勤耕耘，诞生于1995年的Flash现已发展成为矢量图形和Web动画事实上的标准；作为Flash内容的运行时环境，Flash Player目前已经安装于全球超过98%的互联网电脑，成为事实上最大的内容分发和部署平台；2004年，Flex框架诞生，使用Flash构建具有丰富用户体验的Web应用程序的梦想成为现实；2007年，AdobeAIR正式推出，该平台允许你利用现有的Web开发技能（包括Flash、Flex、HTML、JavaScript、Ajax）优势，构建跨平台、跨操作系统和跨浏览器的桌面互联网应用程序。

时至今日，Flash远远超越了简单技术的范畴，已然发展成为最为重要的软件开发平台之一。

自Macromedia公司提出富互联网应用（Rich Internet Application，RIA）的概念至今，RIA这个名词早已深入人心，但觊觎RIA所带来的巨大商业利益，各大软件公司之间RIA技术群雄角力的战斗从未停息。

目前，构建RIA有很多选择，不管是一度炙手可热的ajax（Asynchronous JavaScript and XML），锋芒未露的Sun JavaFx，还是现如今风头正劲的Microsoft Silverlight，甚至还有Google、Apple等公司积极倡导的HTML5，但不争的事实是，有着纯正血统的Adobe Flex已经成为开发RIA的不二选择。

Flex也理所当然成为Adobe Flash Platform战略的中坚和轴心。

随着Flex技术的日益升温，Flex相关书籍的出版可谓五花八门。

作为Flex产品文档和语言参考的绝佳补充，本书是使用Adobe Flex技术创建RIA应用程序的全面深入指南，是两位资深Flex开发工程师Chafic和Joey多年潜心研究和实践之成果，书中处处充满着使用Flex开发RIA的绝妙心得和最佳实践，不管你是资深的Flex或Flash开发人员，还是刚刚涉猎RIA开发的初学者，这本书都会给你很多意想不到的惊喜，非常值得读者收藏和阅读。

本书由宋丁敏、王瑜洁、肖娜和张金勇等4人合作翻译完成，其中，宋丁敏翻译了序言、前言、第1章至第3章；王瑜洁翻译了第4章至第6章；肖娜翻译了第7章至第10章、第12章、第13章以及作者介绍、封底文字、出版说明等内容；张金勇翻译了第11章、第14章至第22章，并撰写了内容简介和译者序。感谢电子工业出版社不遗余力地引进国外优秀IT类书籍，感谢博文视点徐定翔编辑为译者翻译本书提供的大力支持。

翻译本书的过程中，所有译者虽已尽最大努力确保专业术语的统一和准确，也尽了最大努力将原作者的意境用朴实的中文展现给读者。

但是，囿于个人的水平，书中的问题和疏漏之处仍在所难免，敬请读者朋友给予批评指正。

<<Programming Flex 3中文>>

内容概要

作为Flex产品文档和参考手册的绝佳补充,《Programming Flex 3(中文版)》是使用Adobe Flex技术创建RIA应用程序的全面指南。

书中深入介绍了使用Flex 3开发RIA应用程序所需要的几乎所有的知识点,其中包括Flex Framework、MXML、ActionScript、布局管理、自定义组件、自定义应用程序皮肤、使用媒体、管理状态、使用特效和过渡、数据校验和格式化、客户端和远程数据通信、应用程序调试和构建AIR应用程序等,最终综合各个知识点实现了一个完整的使用Flickr API的图片查看应用程序,其中对构建Flex应用程序的最佳实践进行了充分的讨论。

《Programming Flex 3(中文版)》不仅是富有经验的Flex开发工程师和Flash动画设计师的便捷参考指南,即使对于Flex应用开发的初学者,也是一本很好的入门指南。

<<Programming Flex 3中文>>

作者简介

作者：（美国）卡祖恩（Chafic Kazoun）（美国）洛特（Joey Lott）译者：张金勇 肖娜 王瑜洁
等Chafic Kazoun是Atellis的共同创始人和首席软件架构师。

他从1998年开始一直使用Flash技术，并从Flex出现就开始使用Flex。

Joey Lott是The Morphic Group的创建合伙人，专门从事：Flex应用开发。

Joey还写了很多其他有关Flex和Flash技术的重量级书籍，包括O'Reilly的《ActionScript 3.0 Cookbook》。

书籍目录

序前言第1章 Flex简述 1.1 理解Flex应用程序技术 1.2 使用Flex元件 1.3 数据服务的使用（运行时加载数据） 1.4 FlexWeb应用程序和传统Web应用程序的区别 1.5 理解Flex应用程序的工作原理 1.6 理解Flex和Flash的开发工具 1.7 Flex3引入的新内容 1.8 小结第2章 使用Flex框架构建应用程序 2.1 Flex工具集的使用 2.2 创建项目 2.3 构建应用程序 2.4 部署应用程序 2.5 小结第3章 MXML 3.1 理解MXML的语法和结构 3.2 建立MXML交互 3.3 小结第4章 ActionScript 4.1 使用ActionScript 4.2 MXML与ActionScript相互关系 4.3 理解ActionScript语法 4.4 变量和属性 4.5 继承 4.6 接口 4.7 事件处理 4.8 错误处理 4.9 使用XMI 4.10反射机制 4.11小结第5章 框架基础 5.1 理解Flex应用为何是结构化的 5.2 加载与初始化Flex应用 5.3 理解组件生命周期 5.4 向一个Flex应用加载另一个Flex应用 5.5 FlashPlayer与Flex框架的区别 5.6 框架缓存 5.7 理解应用域 5.8 本地化应用 5.9 小结第6章 管理布局 6.1 Flex布局概览 6.2 创建动态界面 6.3 组成整体 6.4 小结第7章 使用UI组件 7.1 理解UI组件 7.2 按钮 7.3 选择器 7.4 文本型组件 7.5 列表型控件 7.6 弹出控件 7.7 导航器 7.8 控制条 7.9 小结第8章 自定义应用程序外观 8.1 使用样式 8.2 对组件应用皮肤 8.3 自定义预加载器 8.4 主题 8.5 运行时CSS 8.6 小结第9章 应用程序组件 9.1 应用程序组件的重要性 9.2 MXML组件基础 9.3 组件样式 9.4 小结第10章 框架的实用功能和高级组件概念 10.1 工具提示 10.2 弹出控件 10.3 光标管理 10.4 拖放操作 10.5 自定义列表型控件 10.6 焦点管理和键盘控制 10.7 小结第11章 使用媒体 11.1 概览 11.2 添加媒体 11.3 使用不同的媒体类型 11.4 小结第12章 管理状态 12.1 创建状态 12.2 应用状态 12.3 基于现有的状态定义状态 12.4 添加和删除组件 12.5 设置属性 12.6 设置样式 12.7 设置事件处理器 12.8 使用ActionScript定义状态 12.9 管理对象创建策略（预加载对象） 12.10 处理状态事件 12.11 理解状态的生命周期 12.12 何时使用状态 12.13 小结第13章 使用效果和过渡 13.1 使用效果 13.2 创建自定义效果 13.3 使用过渡 13.4 创建自定义过渡 13.5 小结第14章 数据处理 14.1 使用数据模型 14.2 数据绑定 14.3 为自定义类添加数据绑定支持 14.4 数据绑定示例 14.5 创建数据绑定代理 14.6 小结第15章 数据验证和数据格式化 15.1 验证用户输入 15.2 子数据格式化 15.3 小结第16章 客户端数据通信 16.1 本地连接 16.2 持久化数据 16.3 与宿主应用通信 16.4 小结第17章 远程数据通信 17.1 理解数据通信策略 17.2 使用请求/响应式数据通信 17.3 Web服务 17.4 实时/套接字连接 17.5 文件上传/下载 17.6 小结第18章 应用程序调试 18.1 Flash Debug Player 18.2 使用FDB 18.3 使用Flex Builder进行调试 18.4 远程调试 18.5 在应用中使用trace() 输出日志 18.6 日志框架 18.7 调试远程数据 18.8 小结第19章 创建自定义组件 19.1 组件框架概述 19.2 组件生命周期 19.3 组件实现 19.4 添加自定义属性和事件 19.5 添加样式支持 19.6 小结第20章 将Flex应用程序嵌入Web浏览器 20.1 将Flex应用程序嵌入HTML中 20.2 整合浏览器按钮和深度链接（Deep Linking） 20.3 Flash Player安全 20.4 使用运行时共享库（Runtime Shared Library, RSL） 20.5 小结第21章 构建AIR应用程序 21.1 了解AIR 21.2 构建AIR应用程序 21.3 使用AIR特性 21.4 部署AIR应用程序 21.5 小结第22章 构建Flex应用程序 22.1 示例应用程序简介 22.2 使用最佳实践 22.3 使用蓝图和微架构 22.4 抽象公共模式 22.5 小结索引

章节摘录

插图：布局容器Flex应用程序支持高度可配置的屏幕布局。

开发人员可以利用布局容器在屏幕里放置需要的内容，并且决定它们如何随着时间或者Flash播放器窗口尺寸的变化而变化。

利用这套互异的容器组件，如网格（grid）、表格（form）、框体（IDOX）等，可以创造出精致的外观布局。

开发人员可将内容的各个部分按绝对或相对的坐标值放置，以便于它们能够正确地校正，来适应变化的Flash播放器窗口。

数据组件和数据绑定Flex应用程序是对驻留在服务器上的数据服务进行远程过程调用的一般分布式应用程序。

数据组件包括简化过程调用的连接器、存储返回数据的数据模型，以及用来自动关联表单控件数据和数据模型的数据绑定功能。

格式器和校验器远程过程调用返回的数据经常需要在显示给用户前进行格式化。

因此，Flex类库提供了一套健全的格式化功能（例如，将日期格式化为若干字符串形式，将数字格式化到某个特定的精确度，或者将一串数字格式化成电话号码字符串等）来完成这一任务。

同样地，当通过用户输入发送数据到数据服务时，开发人员需要事先进行频繁的数据验证，以保证其格式的正确性。

所以：Flex类库包括了一套校验器以达到验证的目的。

光标管理与传统的Web应用不同，Flex应用程序是状态可监控的，同时，每当从数据服务发送或请求数据时，也无须刷新整个页面。

然而，由于远程数据调用经常导致网络和系统的延时，所以当客户端正在等待数据服务响应时，提醒用户变得尤为重要。

指针管理允许Flex应用程序通过改变光标外观来通知用户这些变化。

状态管理Flex应用程序需要频繁地请求状态（state）变换。

例如，注册一个新账户、网上交易等标准操作经常需要几个页面才能完成。

Flex类库提供了管理这些状态变化的类。

状态管理不仅适用于宏观上的屏显变化，还适用于微观上各组件的状态变化。

例如，一个产品显示组件可以具有几个不同的状态：只显示一幅图片和一个产品名称的基本状态，以及在此基础上添加了详细解释、价格和运输有效性等内容的细化状态。

此外，Flex还提供了方便地实施过渡（transition）的能力，使得状态变化栩栩如生。

效果Flex应用程序不被传统的Web应用程序的约束所限制。

由于所有Flex应用程序都运行在Flash Player上，所以它们能利用Flash动画功能。

因此，Flex类库提供了各式各样的效果，如色彩渐弱、放大缩小、模糊、发光等。

深层链接和浏览器向前/向后按钮的合成Flex的浏览器集成功能允许深层链接（针对不同应用程序状态的唯一URL，允许直接链接到某个状态），同时，允许浏览器向前/向后按钮在Flex应用程序不同的状态之间准确无误地实现导航。

<<Programming Flex 3中文>>

媒体关注与评论

“ Chafic和Joey是真正的Flex专家，他们为新加入Flex阵营的开发者或非开发者提供了极好的资源。”
——MattChotin，Adobe公司Flex高级产品经理

<<Programming Flex 3中文>>

编辑推荐

《Programming Flex 3(中文版)》：如果你想尝试使用Adobe的Flex 3开发富互联网应用，那么这是一本帮助你开始行动的理想图书。

《Programming Flex 3(中文版)》帮助你深刻理解Flex 3的核心概念，并帮助你判断如何、为什么，以及何时使用特定的Flex特性。

大量的示例和代码展示了如何使用开放的Flex SDK构建完整的、功能丰富的Web应用，以及如何使用Adobe AIR构建桌面RIA应用。

《Programming Flex 3(中文版)》是Adobe Flex 3参考文档极好的伴读物。

从《Programming Flex 3(中文版)》中你将学会：Flex框架的底层实现细节使用MXML和ActionScript编程UI组件的架构和布局使用媒体的最佳实践管理应用程序和组件的状态使用过渡和效果的技巧调试Flex应用程序将Flex应用嵌入Web浏览器中构建桌面AIR应用Flex 3将让你置身于Web和桌面RIA变革的最前沿。

Programming Flex 3将帮助你最有效地使用这种复杂和强大的技术。

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>