

<<基于Flex技术的手机开发与实>>

图书基本信息

书名：<<基于Flex技术的手机开发与实践>>

13位ISBN编号：9787121132773

10位ISBN编号：712113277X

出版时间：2011-5

出版时间：电子工业出版社

作者：翟大坤

页数：265

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>

## <<基于Flex技术的手机开发与实>>

### 内容概要

本书全面介绍用于手机应用程序开发的富客户端的最新技术。内容以应用开发案例为基础，详细介绍了flex手机开发的集成平台、实用技术和应用模式，并通过大量有代表性的编程实例，向读者展示了flex技术在移动应用开发方面的强大功能及特色。

本书中的实例大多具有很强的实用价值，从最简单的flex程序开始，到完整的网络、gps综合应用程序，形成了一个覆盖flex移动应用的程序集。只需略加修改就可以在移动商务应用中使用。因为这些实例，可以实现大多数移动软件所需要的开发功能。

本书适用于对手机编程感兴趣的初学者或手机应用开发的工程师。

# <<基于Flex技术的手机开发与实>>

## 书籍目录

### 第1章 手机应用程序开发概述

- 1.1 flex概述
  - 1.1.1 flex版本释义
  - 1.1.2 flex程序构成
- 1.2 elips概述
- 1.3 flex与j2me手机应用程序开发比较
  - 1.3.1 开发环境的比较
  - 1.3.2 开发原理的比较
  - 1.3.3 可视化界面的比较
- 1.4 ria与rma

### 第2章 flex手机应用程序开发环境配置

- 2.1 flash builder 环境配置
- 2.2 搭建基于flex的手机应用程序开发平台
- 2.3 flex手机程序开发平台界面介绍
  - 2.3.1 主菜单
  - 2.3.2 工具栏
  - 2.3.3 flash builder 的主要窗体
- 2.4 基于elips studio平台手机模拟器配置
  - 2.4.1 symbian模拟器配置
  - 2.4.2 windows mobile模拟器配置
  - 2.4.3 android 模拟器配置
  - 2.4.4 iphone os模拟器配置
  - 2.4.5 其他模拟器

### 第3章 第一个flex手机应用程序开发实例详解

- 3.1 flex手机应用程序开发原理
- 3.2 flex手机应用程序开发流程
- 3.3 剖析第一个flex手机应用程序

### 第4章 flex手机编程基础——actionscript编程

- 4.1 actionscript .0编程基础
  - 4.1.1 使用变量
  - 4.1.2 数据类型
  - 4.1.3 作用域及访问修饰符
  - 4.1.4 常用运算符
  - 4.1.5 运算符的优先级
  - 4.1.6 逻辑结构
- 4.2 actionscript .0中的字符串及数组操作
  - 4.2.1 字符串
  - 4.2.2 数组
- 4.3 actionscript面向对象编程
  - 4.3.1 对象
  - 4.3.2 对象的属性和方法
  - 4.3.3 类
  - 4.3.4 类和对象的区别与关系
  - 4.3.5 封装
- 4.4 actionscript中面向对象编程的技术实现

## <<基于Flex技术的手机开发与实>>

- 4.4.1 如何建类
- 4.4.2 如何建包
- 4.4.3 面向对象的actionscript实现——属性、方法及封装
- 4.4.4 面向对象的actionscript实现——继承
- 4.4.5 面向对象的actionscript实现——多态
- 4.4.6 面向对象的actionscript实现——接口
- 第5章 flex事件处理机制
  - 5.1 了解 flex事件
    - 5.1.1 flex事件概述
    - 5.1.2 eventdispatcher类概述
  - 5.2 flex事件处理方式
    - 5.2.1 使用mxml创建事件处理器
    - 5.2.2 使用事件监听addeventlistener()方法
    - 5.2.3 使用事件转发dispatchevent()方法
  - 5.3 自定义事件
  - 5.4 常用事件类型
    - 5.4.1 creationcomplete事件
    - 5.4.2 触屏事件
  - 5.5 综合示例
- 第6章 flex手机开发常用可视化组件
  - 6.1 windowedapplication
  - 6.2 容器类组件
    - 6.2.1 canvas组件的用法
    - 6.2.2 box组件的用法
    - 6.2.3 hbox组件
    - 6.2.4 vbox
    - 6.2.5 viewstack组件
  - 6.3 按钮组件
    - 6.3.1 普通按钮button组件
    - 6.3.2 导航按钮togglebuttonbar组件
  - 6.4 常用显示文本组件
    - 6.4.1 静态文本组件
    - 6.4.2 交互式文本组件
  - 6.5 列表框
    - 6.5.1 list组件
    - 6.5.2 grouplist组件
  - 6.6 导航组件
    - 6.6.1 navigationbar组件
    - 6.6.2 tabnavigator组件
  - 6.7 其他组件
    - 6.7.1 图像显示组件image
    - 6.7.2 消息框显示控件alert
    - 6.7.3 视频播放videodisplay组件
    - 6.7.4 activityindicator 组件
    - 6.7.5 html组件
    - 6.7.6 screenview组件
  - 6.8 自定义组件

## <<基于Flex技术的手机开发与实>>

- 6.9 综合示例
- 第7章 手机应用程序开发特效
  - 7.1 手机应用程序开发特效介绍
  - 7.2 常用特效介绍
    - 7.2.1 addchildaction/removechildaction类
    - 7.2.2 resize特效
    - 7.2.3 fade特效
    - 7.2.4 move特效
    - 7.2.5 parallel特效
  - 7.3 使用特效行为及触发器
  - 7.4 综合示例
- 第8章 层叠样式
  - 8.1 层叠样式释义
    - 8.1.1 常用的样式属性
  - 8.2 flex样式分类
    - 8.2.1 样式表
    - 8.2.2 内嵌样式表
    - 8.2.3 外部样式表
  - 8.3 项显示器
  - 8.4 综合示例
- 第9章 flex手机应用程序数据通信
  - 9.1 与数据通信相关的重要函数和类
    - 9.1.1 navigatetourl函数
    - 9.1.2 urlrequest类
  - 9.2 httpservice 通信
  - 9.3 urlloader
  - 9.4 综合示例
- 第10章 基于位置服务 (lbs) 的 flex程序开发
  - 10.1 基于位置服务 (lbs) 的程序开发价值分析
  - 10.2 移动定位服务概述
  - 10.3 gps和北斗卫星导航系统概述
    - 10.3.1 gps概述
    - 10.3.2 北斗卫星导航系统
    - 10.3.3 北斗卫星导航系统与gps的比较
  - 10.4 基于位置服务 (lbs) 的flex技术实现
    - 10.4.1 技术实现方案
    - 10.4.2 基于位置服务 (lbs) 的flex程序开发
- 第11章 m/s开发模式及综合案例
  - 11.1 软件开发模式概述
    - 11.1.1 c/s模式
    - 11.1.2 b/s模式
    - 11.1.3 m/s开发模式
  - 11.2 基于elips平台的移动商务导游系统
    - 11.2.1 移动商务导游系统的需求分析
    - 11.2.2 移动商务导游系统的技术实现原理
    - 11.2.3 移动商务导游系统的技术实现
- 附录a 代码编写规范

附录b 服务器端配置——eclipse+myeclipse+tomcat平台搭建步骤  
参考文献

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>