第一图书网, tushu007.com

<<精通Flex 3.0>>

图书基本信息

书名：<<精通Flex 3.0>>

13位ISBN编号：9787115176905

10位ISBN编号：7115176906

出版时间：2008-6

出版时间：吕晓鹏 人民邮电出版社 (2008-06出版)

作者：吕晓鹏

页数：198

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

内容概要

《精通Flex 3.0：基于ActionScript 3.0实现》Flex技术是目前最流行的RIA开发技术之一。《精通Flex 3.0：基于ActionScript 3.0实现》由浅入深，循序渐进地指导读者如何使用Flex开发RIA应用。
全书共18章，分5篇，主要内容包括认识Flex、开发环境配置和Flex Builder安装、ActionScript基本语法、Flex基本类库、Flex组件的使用、Flex动画与样式、Flex与ASP.NET通信、Flex与PHP通信、Flex与J2EE的通信、Flex与LCDS的通信、AIR的开发和Flex与Ajax通信等。
为了便于读者学习，《精通Flex 3.0：基于ActionScript 3.0实现》最后两章分别给出小型应用实例和基于RIA的BBS的实例。

书籍目录

第1篇 Flex技术概述第1章 Flex概述1.1 Flex简介1.2 Flex的技术框架1.2.1 MXML语言1.2.2 ActionScript语言1.2.3 Flex类库1.2.4 Flex框架模型1.3 Flex与Flash1.3.1 Flex与Flash的联系1.3.2 Flex与Flash的区别1.3.3 Adobe的RIA平台1.4 Flex与AJAX1.5 Flex与服务端通信1.6 小结第2章 搭建第一个Flex应用2.1 搭建开发环境2.1.1 对系统的要求2.1.2 对软件环境的要求2.1.3 安装Flex Builder 3.02.1.4 安装LiveCycle Data Service2.2 Flex Builder 3.0开发环境介绍2.3 第一个Flex应用2.3.1 创建Flex项目2.3.2 编辑First.mxml文件2.3.3 添加组件2.3.4 编写ActionScript2.3.5 测试程序第2篇 Flex语言篇第3章 ActionScript 3.0入门3.1 ActionScript 3.0语言介绍3.1.1 ActionScript 3.0语言运行环境3.1.2 ActionScript 3.0语言模型3.2 ActionScript 3.0基本元素3.2.1 对象与类3.2.2 包3.2.1 数据类型3.2.4 变量3.3 ActionScriptG 3.0语法3.3.1 语法标记的使用3.2.2 操作符3.3.3 条件语句3.3.4 循环语句3.3.5 函数3.4 使用ActionScript 3.0面向对象编程3.4.1 类3.4.2 接口3.4.3 继承3.5 ActionScript 3.0面向对象设计实例3.5.1 实例概述3.5.2 类图3.5.3 代码实现3.5.4 从Flex Builder环境中调用实例第4章 ActionScript 3.0常用类4.1 显示内容类4.1.1 FlashPlayer显示架构4.1.2 核心显示类4.2 使用显示内容类4.2.1 动态显示文字——TextField类4.2.2 动态加载资源——Loader类4.2.3 动态添加按钮——SimpleButton类4.2.4 动态添加音频和视频——Video类4.3 文本类String4.3.1 创建字符串——String类4.3.2 String的字符处理4.3.3 字符串的比较4.3.4 连接字符串4.3.5 字符串查找4.3.6 字符串替换4.3.7 字符串大小写转换4.3.8 其他对象转换为String4.4 日期与时间类4.4.1 Date类4.4.2 Timer类4.5 Array类4.5.1 创建Array4.5.2 向Array中插入和删除元素4.5.3 连接Array4.5.4 访问Array元素4.5.5 Array的排序4.6 使用操作XML相关的类4.6.1 创建XML对象4.6.2 通过XML对象构建XML内容4.6.3 访问XML子节点4.6.4 访问XML属性4.6.5 查找XML节点4.6.6 遍历XML节点4.6.7 XML的类型转换4.7 ActionScript 3.0网络编程4.7.1 加载服务端数据4.7.2 基于Socket的连接4.8 使用事件处理类4.8.1 EventObjects(事件对象)4.8.2 Event Flow(事件流)4.8.3 Event Listeners(事件监听)4.8.4 事件监听管理第3篇 Flex组件篇第5章 Flex组件介绍5.1 Flex组件简介5.1.1 Flex组件分类5.1.2 Flex组件继承关系5.1.3 Flex组件模型5.2 Flex组件使用环境介绍5.2.1 使用MXML标签方式进行开发5.2.2 使用设计视图方式进行开发第6章 页面布局设计6.1 页面布局组件简介6.2 划分Flex页面布局6.2.1 页面布局常见形式6.2.2 布局常用控件6.3 垂直拆分结构布局实现6.4 使用模块划分应用6.4.1 MXML Module应用简介6.4.2 ModuleLoader组件简介6.5 加载外部模块的实现6.6 使用表单划分应用的输入6.6.1 表单相关组件介绍6.6.2 表单应用的结构6.7 表单应用的实现6.8 对话框模式扩展Flex应用6.8.1 Flex应用对话框模式简介6.8.2 Flex应用对话框模式结构6.9 对话框模式的实现6.9.1 TitleWindow对话框模式的实现6.9.2 Alert对话框的完整使用第7章 用户交互设计7.1 用户交互组件简介7.2 接收用户数据输入的简单应用7.2.1 用户数据输入应用的结构7.2.2 简单用户交互组件介绍7.2.3 数据条目录入结构的实现7.3 列表交互结构7.3.1 列表显示的结构7.3.2 列表显示组件介绍7.3.3 List交互的实现7.3.4 下拉列表交互实现7.4 弹出菜单扩展应用7.4.1 弹出菜单结构7.4.2 弹出菜单结构使用组件介绍7.4.3 弹出自定义菜单结构的实现7.5 复杂用户交互应用7.5.1 复杂用户交互应用结构7.5.2 复杂用户交互组件介绍7.5.3 一个查看邮件的用户交互简单实现7.5.4 学生数据编辑器的实现7.6 基于Flex的多媒体应用7.6.1 多媒体应用的结构7.6.2 多媒体应用常用的组件7.6.3 一个视频播放器的实现第8章 导航容器和导航菜单组件的设计8.1 导航容器和导航菜单组件简介8.2 多视图切换的简单应用8.2.1 多视图切换的显示结构8.2.2 多视图切换功能容器的介绍8.2.3 ViewStack容器交互的实现8.3 利用Tab导航菜单实现多视图切换的简单应用8.3.1 Tab导航菜单实现多视图切换的显示结构8.3.2 Tab导航菜单组件介绍8.3.3 TabNavigator容器交互的实现8.4 视图折叠显示的简单应用8.4.1 视图折叠显示的结构8.4.2 视图折叠显示组件介绍8.4.3 Accordion容器交互的实现8.5 简单应用8.5.1 按钮菜单栏组件的显示结构8.5.2 按钮菜单栏的简介8.5.3 ButtonBar组件交互的实现8.6 LinkBar组件简单应用8.6.1 LinkBar组件的显示结构8.6.2 LinkBar组件的简介8.6.3 LinkBar组件交互的实现第9章 统计图表设计9.1 统计图表组件简介9.2 饼状图应用9.2.1 饼状图应用结构9.2.2 饼状图组件介绍9.2.3 构建一个简单的饼状图应用9.3 柱状图的应用9.3.1 柱状图应用的结构9.3.2 柱状图组件介绍9.3.3 物价上涨分类显示的柱状图实现9.4 数据分析图应用9.4.1 数据分析图应用结构9.4.2 数据分析图应用组件介绍9.4.3 股票K线图应用的实现9.5 数据说明组件应用9.5.1 数据说明组件应用结构9.5.2 数据说明组件简介9.5.3 彩票开奖号码分布以及数据说明应用的实现第10章 组件表现与动画效果10.1 组件样式简介10.2 本地样式设定10.2.1 直接设定组件的样式属性10.2.2 通过mx:Styles设

定组件样式10.3 通过样式管理类设定样式10.3.1 样式管理类简介10.3.2 样式管理类设定样式的实例10.4 全局样式设定10.4.1 通过mx:Styles标签设定全局样式10.4.2 通过样式管理类设定全局样式10.5 扩展样式菜单设定组件样式10.6 一个使用样式菜单文件的例子10.7 动画效果简介10.7.1 Flex动画效果结构10.7.2 组件的动画属性10.7.3 动画效果类10.8 几个常见动画效果的实现10.8.1 设定组件大小改变的动画效果10.8.2 设定alpha值组件透明度改变的动画效果10.8.3 组件位置移动动画效果的实现10.8.4 多个动画效果的组合使用第4篇 Flex通信篇第11章 Flex与服务端通信介绍11.1 Flex与服务端通信方式简介11.1.1 Flex与服务端通信方式的分类11.1.2 Flex与服务端通信的架构11.1.3 Flex与服务端通信类库11.2 Flex与服务端通信开发环境11.2.1 HTTP方式与服务端通信的开发环境11.2.2 使用LCDS与服务端通信的开发环境第12章 Flex与服务端简单通信12.1 Flex与服务端简单通信介绍12.1.1 Flex访问WebService介绍12.1.2 Flex访问HTTPService介绍12.2 Flex访问WebService组件12.2.1 Flex访问WebService类库介绍12.2.2 Flex访问WebService的标签12.3 一个Flex访问WebService的例子12.3.1 使用的WebService介绍12.3.2 构建一个访问WebService的Flex项目12.4 Flex访问HTTPService的组件12.4.1 Flex访问HTTPService类库介绍12.4.2 Flex访问HTTPService的标签12.4.3 一个Flex访问HTTPService的例子第13章 基于服务器的Flex应用13.1 基于服务器的Flex应用介绍13.2 基于ASP.NET服务端的Flex应用开发13.2.1 基于ASP.NET服务端的Flex应用的运行环境13.2.2 创建一个基于IIS服务器的Flex应用13.3 Flex与ASP.NET服务端通信实例13.3.1 整体结构13.3.2 数据库设计13.3.3 使用Flex Builder 3.0向导生成数据访问项目13.3.4 生成的Flex项目文件解析13.3.5 生成的.NET服务端文件解析13.3.6 运行应用13.4 基于PHP服务端的Flex应用开发13.4.1 基于PHP服务端的Flex应用的运行环境13.4.2 创建一个基于Apache服务器的Flex应用13.5 Flex与PHP服务端通信实例13.5.1 整体结构13.5.2 数据库设计13.5.3 使用Flex Builder 3.0向导生成数据访问项目13.5.4 生成的Flex项目文件解析13.5.5 生成的服务端PHP文件解析13.5.6 运行应用13.6 基于J2EE服务端的Flex应用开发13.6.1 基于J2EE服务端的Flex应用运行环境13.6.2 创建一个基于Tomcat服务器的Flex应用13.7 Flex与J2EE服务端通信实例13.7.1 整体结构13.7.2 使用Flex Builder 3.0向导生成数据访问项目13.7.3 生成的服务端Java文件解析第14章 使用LCDS与服务端通信14.1 LCDS介绍14.1.1 LCDS与服务端通信方式介绍14.1.2 ActionScript与Java数据类型的转换14.1.3 LCDS的内容结构14.2 一个最基本的LCDS应用14.3 通过Remoting访问服务端的应用14.3.1 Remoting服务介绍14.3.2 创建通过Remoting访问服务端的Flex应用14.4 DataManagement的Flex应用14.4.1 DataManagement服务介绍14.4.2 创建基于DataManagement的Flex应用14.4.3 DataManagement的Flex应用的客户端代码14.4.4 DataManagement的Flex应用的服务端代码14.4.5 运行LCDSFlexStu应用14.5 Message服务的Flex应用14.5.1 基于Message服务的Flex应用架构14.5.2 JMS介绍14.5.3 使用Message服务的Flex类库和标签介绍14.5.4 Message服务的配置14.5.5 建立一个Message服务的Flex应用第15章 使用Flex Ajax Bridge15.1 Flex Ajax Bridge介绍15.1.1 Flex Ajax Bridge结构15.1.2 Flex Ajax Bridge程序结构15.2 Flex Ajax Bridge实现15.2.1 创建Flex Ajax Bridge项目15.2.2 Flex端与Ajax通信代码15.2.3 Ajax端与Flex通信代码15.2.4 运行Ajax与Flex通信项目第16章 AIR应用的开发16.1 AIR介绍16.1.1 AIR的结构16.1.2 AIR常用的扩展类库16.2 使用Flex Builder 3.0创建AIR应用16.3 使用AIR应用访问本地文件16.3.1 文件访问组件简介16.3.2 构建一个MP3播放器16.4 使用AIR应用访问Internet16.5 AIR应用的打包第5篇 Flex实战篇第17章 一个完整的Flex应用——学习成绩管理系统17.1 学生成绩管理系统介绍17.1.1 功能需求17.1.2 系统结构17.2 数据库设计17.2.1 表结构设计17.2.2 数据库创建17.3 数据访问代码设计17.3.1 Hibernate介绍17.3.2 通过Hibernate映射对象到数据库17.3.3 构建通过Hibernate访问数据库的代码17.4 Flex代码设计17.4.1 服务访问配置17.4.2 学生管理系统主界面Flex代码结构17.4.3 学生管理系统班级管理Flex代码结构17.4.4 学生管理系统学生管理界面Flex代码结构17.4.5 学生管理系统学生成绩界面Flex代码结构17.5 运行学生成绩管理系统应用第18章 基于Flex的BBS实例18.1 基于Flex技术的BBS介绍18.1.1 BBS的功能需求18.1.2 系统结构18.2 数据库设计18.2.1 表结构设计18.2.2 数据库创建18.3 数据库访问代码18.3.1 Hibernate映射对象到数据库18.3.2 构建通过Hibernate访问User数据的代码18.3.3 构建通过Hibernate访问Catalog数据的代码18.3.4 构建通过Hibernate访问ContentVO数据的代码18.4 Flex端代码设计18.4.1 服务端访问配置18.4.2 构建初步的主界面18.4.3 构建显示版块的代码18.4.4 构建显示话题列表的代码18.4.5 构建用户登录和注册代码18.4.6 构建显示话题和回复代码18.4.7 构建发表新话题代码18.4.8 BBS系统Flex端代码结构18.5 运行FlexBBS项目18.5.1 运行FlexBBS的主界面18.5.2 运行登录和注册界面18.5.3 运行创建新话题界面18.5.4 运行查看话题和回复界面

章节摘录

第2章 搭建第一个Flex应用开发一个Flex应用需要使用Flex的集成开发环境。
本章将通过一个简单的Flex应用，让读者初步了解Flex的开发环境和开发过程。
2.1 搭建开发环境开发Flex首先要搭建起一个开发环境，Flex应用只需要一个文本编辑环境和FlexSDK就可以了。
但对于开发人员来说，这样的开发过程效率过于低下。
Adobe公司推出的Flex Builder3.0是一个非常优秀的Flex IDE工具。
如果要开发基于服务端的数据访问应用，还需要安装Live Cycle Data Service。

编辑推荐

《精通Flex 3.0:基于ActionScript 3.0实现》适合广大Flex初学者、RIA网站开发人员、RIA应用开发人员和大专院校相关专业师生阅读，尤其适用于有一定J2EE开发背景技术的人员。
以Flex 3.0为核心，介绍Flex在RIA领域的应用结合最新的Flex Builder 3环境，深入讲解MXML技术提供60余个应用实例，全面覆盖Flex的4大应用领域详细讲解Flex与Ajax通信详细展现AIR在Flex Builder 3中的开发过程提供了完整的基于LCDS的Flex应用实例

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