

<<Flex 4权威指南>>

图书基本信息

书名：<<Flex 4权威指南>>

13位ISBN编号：9787115252821

10位ISBN编号：7115252823

出版时间：2011-6

出版时间：人民邮电

作者：[美]Michael Labriol,[美]Jeff Tapper,[美]Matthew Boles

页数：351

译者：张翠芬,杨博,杜昱宏

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>

<<Flex 4权威指南>>

内容概要

本书是Adobe公司的官方教程，以课程的形式逐步讲解了如何用Flex 4开发一个完整的网上杂货商店应用程序，这个杂货商店能够动态显示数据和图像，并帮助用户完成结账流程，到数据提交至服务器为止。

书中详细介绍了Flex

4的相关知识点，具体包括构建、部署和调试RIA，使用功能强大的MXML语言编写了应用程序，使用MXML和ActionScript快速构建自定义用户界面，以及通过样式和皮肤自定义应用程序的外观等。

本书适合各层次Flash和Flex开发人员阅读。

<<Flex 4权威指南>>

作者简介

作者:(美)拉布里奥拉

<<Flex 4权威指南>>

书籍目录

第1课 理解RIA

- 1.1 理解计算机应用程序的演化过程
- 1.2 超越基于页面的架构
- 1.3 明确RIA的优势
 - 1.3.1 企业经理
 - 1.3.2 IT 组织
 - 1.3.3 终端用户
- 1.4 各种RIA技术
 - 1.4.1 AJAX
 - 1.4.2 Java虚拟机
 - 1.4.3 微软Silverlight
 - 1.4.4 Adobe Flash Platform地
- 1.5 学习收获

第2课 开始

- 2.1 开始Flex应用程序开发
- 2.2 创建项目和MXML应用程序
- 2.3 理解Flash Builder工作空间
- 2.4 运行应用程序
- 2.5 探索Flash Builder调试器
- 2.6 准备下一课
- 2.7 学习收获

第3课 布置界面

- 3.1 学习布局
 - 3.1.1 理解容器
 - 3.1.2 理解布局对象
 - 3.1.3 组合容器和布局对象
 - 3.1.4 滚动内容
 - 3.1.5 MXML标签解密
- 3.2 布置电子商务应用程序
 - 3.2.1 在Source视图中开始布局
 - 3.2.2 继续在设计视图中布局
 - 3.2.3 定义商品区域
- 3.3 使用基于约束的布局
- 3.4 使用视图状态
 - 3.4.1 创建视图状态
 - 3.4.2 控制视图状态
- 3.5 重构
 - 3.5.1 使用复合容器
 - 3.5.2 重构应用程序
- 3.6 学习收获

第4课 使用简单的控件

- 4.1 简单控件简介
- 4.2 显示图片
- 4.3 建立详细信息视图
- 4.4 使用数据绑定将数据结构链接到简单的控件

<<Flex 4权威指南>>

- 4.5 使用Form布局容器布置简单的控件
- 4.6 学习收获
- 第5课 处理事件
 - 5.1 理解事件处理
 - 5.1.1 分析一个简单的例子
 - 5.1.2 用ActionScript函数处理事件
 - 5.1.3 调用事件处理函数时传递数据
 - 5.1.4 使用事件对象中的数据
 - 5.1.5 检查事件对象
 - 5.2 处理系统事件
 - 5.2.1 理解creationComplete事件
 - 5.2.2 基于创建完成事件修改数据
 - 5.3 学习收获
- 第6课 使用远程XML数据
 - 6.1 使用嵌入的XML数据
 - 6.1.1 将Model外部化
 - 6.1.2 使用对象还是使用XML
 - 6.2 使用运行时加载的XML
 - 6.2.1 创建HTTPService对象
 - 6.2.2 调用send()方法
 - 6.2.3 访问返回的数据
 - 6.2.4 理解安全问题
 - 6.3 通过HTTPService获取XML数据
 - 6.4 通过E4X搜索XML数据
 - 6.5 使用动态XML数据
 - 6.6 在Flex控件中使用XMLListCollection
 - 6.7 学习收获
- 第7课 创建类
 - 7.1 创建自定义的ActionScript类
 - 7.2 创建值对象
 - 7.3 构建一个创建对象的方法
 - 7.4 创建购物车类
 - 7.5 处理购物车中的数据
 - 7.5.1 向购物车中添加商品
 - 7.5.2 添加一件商品或者更新商品数量
 - 7.5.3 有条件地添加ShoppingCart-Item
 - 7.6 学习收获
- 第8课 使用数据绑定和集合
 - 8.1 深入理解数据绑定
 - 8.1.1 剖析一个简单的例子
 - 8.1.2 剖析一个复杂些的例子
 - 8.2 编译器
 - 8.2.1 隐式的getter和setter
 - 8.2.2 事件分发和监听
 - 8.2.3 通过事件实现数据绑定
 - 8.3 理解[Bindable]的含义
 - 8.4 使用ArrayCollection

<<Flex 4权威指南>>

- 8.4.1 填充ArrayCollection
- 8.4.2 使用ArrayCollection
- 8.4.3 排序ArrayCollection
- 8.4.4 重构并实现光标搜索
- 8.4.5 使用光标删除商品
- 8.4.6 筛选ArrayCollection
- 8.5 重构ShoppingCartItem
- 8.6 学习收获
- 第9课 将应用程序拆分成组件
 - 9.1 MXML组件简介
 - 9.1.1 创建自定义组件的基础知识
 - 9.1.2 一步一步地创建自定义组件
 - 9.1.3 在应用程序中使用自定义组件
 - 9.2 分离ShoppingView组件
 - 9.3 分离ProductItem组件
 - 9.4 创建用于管理数据加载的组件
 - 9.5 学习收获
- 第10课 使用DataGroup和List
 - 10.1 使用List
 - 10.2 在List中使用DataGroup
 - 10.2.1 实现itemRenderer
 - 10.2.2 在ShoppingView中使用DataGroup
 - 10.2.3 理解虚拟化
 - 10.2.4 实现虚拟化
 - 10.3 虚拟化与List
 - 10.4 根据选择的类别显示杂货商品
 - 10.4.1 基于类别显示杂货商品
 - 10.4.2 为类别列表添加事件处理程序
 - 10.5 学习收获
- 第11课 创建和分派事件
 - 11.1 理解松散耦合的好处
 - 11.2 分派事件
 - 11.3 为组件声明事件
 - 11.4 什么时候需要自定义事件类
 - 11.5 创建并使用UserAcknowledgeEvent
 - 11.6 理解事件流及事件冒泡
 - 11.7 创建及使用ProductEvent 类
 - 11.7.1 创建ProductList组件
 - 11.7.2 使用ProductList组件
 - 11.7.3 使用ProductEvent添加和删除商品
 - 11.7.4 处理集合变化事件
 - 11.8 学习收获
- 第12课 使用DataGrid与项目呈现器
 - 12.1 Spark与MX
 - 12.2 DataGrid和项目呈现器简介
 - 12.3 用DataGrid显示购物车
 - 12.3.1 使用CartGrid组件

<<Flex 4权威指南>>

- 12.3.2 为DataGridColumn添加内联的编辑控件
- 12.3.3 创建MXML的项目呈现器以显示商品
- 12.3.4 创建内联的MXML项目呈现器用于显示Remove按钮
- 12.3.5 重用ProductEvent类
- 12.3.6 创建一个labelFunction来显示小计
- 12.4 使用AdvancedDataGrid
 - 12.4.1 对AdvancedDataGrid排序
 - 12.4.2 以专家模式进行排序
 - 12.4.3 设置AdvancedDataGrid的样式
 - 12.4.4 对数据进行分组
 - 12.4.5 显示摘要数据
- 12.5 学习收获
- 第13课 使用拖放
 - 13.1 介绍拖放操作管理器
 - 13.2 在两个DataGrid之间拖放
 - 13.3 在DataGrid和List之间拖放
 - 13.4 在不可以直接拖曳的组件上实现拖放
 - 13.5 将商品拖进购物车
 - 13.6 学习收获
- 第14课 实现导航
 - 14.1 导航介绍
 - 14.2 使用ViewStack创建结账流程
 - 14.3 在应用程序中集成CheckoutView
 - 14.4 学习收获
- 第15课 使用格式化器和验证器
 - 15.1 格式化器和验证器简介
 - 15.1.1 格式化器
 - 15.1.2 验证器
 - 15.2 使用Formatter类
 - 15.3 双向绑定
 - 15.4 使用Validator类
 - 15.5 学习收获
- 第16课 使用样式定制Flex应用
 - 16.1 通过样式和皮肤来应用设计
 - 16.2 让外观更整洁
 - 16.3 应用样式
 - 16.3.1 通过标签属性设置行内样式
 - 16.3.2 理解样式继承
 - 16.3.3 通过标签设置样式
 - 16.3.4 通过CSS文件设置样式
 - 16.3.5 为应用程序添加样式
 - 16.4 在运行时动态修改CSS
 - 16.4.1 运行时加载CSS的优点
 - 16.4.2 基于CSS文件创建SWF
 - 16.4.3 使用StyleManager加载CSS SWF
 - 16.4.4 用加载的CSS覆盖已有样式
 - 16.5 学习收获

<<Flex 4权威指南>>

第17课 使用皮肤定制Flex应用

- 17.1 理解Spark组件中皮肤的概念
- 17.2 皮肤与状态
 - 17.2.1 在Flex中实现以编程方式绘制图像
 - 17.2.2 使用皮肤定制按钮状态
- 17.3 为应用程序创建皮肤
- 17.4 学习收获

第18课 自定义ActionScript组件

- 18.1 理解组件与ActionScript 3.0的关系
 - 18.2 构建组件并不容易
 - 18.3 理解Flex组件
 - 18.4 为什么要创建组件
 - 18.5 定义组件
 - 18.5.1 定义接口
 - 18.5.2 选择基类
 - 18.5.3 创建类
 - 18.5.4 使用自定义的类
 - 18.6 创建外观
 - 18.6.1 确定皮肤组件的需求
 - 18.6.2 创建皮肤
 - 18.7 为组件添加功能
 - 18.7.1 异步通信
 - 18.7.2 事件通信
 - 18.7.3 清理工作
 - 18.8 为皮肤创建呈现器
 - 18.9 学习收获
- 附录 安装说明

<<Flex 4权威指南>>

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>