<<Flex 3 Cookbook中文版>>

图书基本信息

书名: <<Flex 3 Cookbook中文版>>

13位ISBN编号: 9787121085857

10位ISBN编号:7121085852

出版时间:2009年

出版时间:电子工业出版社

作者: Joshua Noble, Todd Anderson

页数:673

字数:900000

译者:肖娜,董龙飞

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 3 Cookbook中文版>>

前言

对于当今Flex技术的火热程度我无需再多言。

在数年前第一次接触到Flex技术时,我就认定了其茁壮的生命力,而今天仍然惊诧于其不断衍生出来的各种新特性。

本书是精编版的"菜谱",作者结构化地从Flex的各个重要主题人手,通过解决实际应用中的各种问题,系统地介绍、归纳和扩展了Flex技术中的精华。

本书是一本手册类型的书籍,是Flex发者日常工作中的帮手。

本书作为Flex专家负责实时答疑,而并不是担当初学者的启蒙导师。

使用本书的最佳方式是启动FlexBuildei,然后尝试运行书中的大量珍贵的示例程序。

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

内容概要

Flex技术可以分为UI技术、数据技术和服务器端技术三大部分。

本书覆盖了Flex应用开发者可能遇到的绝大部分技术主题,包括:如何使用各类Flex组件;如何使用视图状态、样式单、特效以及拖拽技术进行美化设计和加强应用;如何在客户端处理诸如集合数组、XML数据等;如何应用数据表格,同时深入介绍了Flex的服务器端技术。

本书还特别介绍了如何使用Flex技术开发Adobe Integrated Runtime(简称AIR)应用。

除此之外,本书专门讨论了许多开发者容易忽略的Flex应用的编译、调试及部署技巧。

本书遵循O['] Reilly Cookbook系列丛书的惯用格式,第一步提出问题,第二步提供解决方案,第三步详细阐述、解释问题和解决方案的上下文,提供大量示例代码展示解决方案的实施。

本书不是初学者的启蒙导师,书中涉及的技巧也不是简单的入门指南,而是针对Fl... (展开全部) Flex技术可以分为UI技术、数据技术和服务器端技术三大部分。

本书覆盖了Flex应用开发者可能遇到的绝大部分技术主题,包括:如何使用各类Flex组件;如何使用视 图状态、样式单、特效以及拖拽技术进行美化设计和加强应用;如何在客户端处理诸如集合数组 、XML数据等;如何应用数据表格,同时深入介绍了Flex的服务器端技术。

本书还特别介绍了如何使用Flex技术开发Adobe Integrated Runtime (简称AIR)应用。

除此之外,本书专门讨论了许多开发者容易忽略的Flex应用的编译、调试及部署技巧。

本书遵循O[,]Reilly Cookbook系列丛书的惯用格式,第一步提出问题,第二步提供解决方案,第三步详细阐述、解释问题和解决方案的上下文,提供大量示例代码展示解决方案的实施。

本书不是初学者的启蒙导师,书中涉及的技巧也不是简单的入门指南,而是针对Flex开发者可能 遇到的开发难题提供的高级技巧及相应的程序代码。

因此请读者将本书看作是一位贴身顾问,置于手边以便经常查阅。

Flex 3 Cookbook适用于那些希望更深入理解Flex Framework的开发者或那些需要解决特定技术问题的读者。

书中的代码示例及其说明适用于熟悉MXML和ActionScript的中级开发者。

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

作者简介

Joshua Noble,是纽约的一位开发顾问,《ActionScript 3.0 Bible》(Wiley, 2007)的合著者。在过去6年中,他一直致力于在各种平台上的广泛Web应用中使用Flex和Flash技术,同时也具有丰富的PHP、Ruby、Erlang和C#编程经验。

业余时间,他喜欢用C++和OpenCV以及微控制器和传感器搭建电抗环境。 他的网站是http://thefactoryfactory.com。

Todd Anderson,是Infrared5的一位高级软件工程师。 他在RIA和游戏开发领域中具有5年多的Flash平台开发经验,为很多公司(例如McGraw-Hill、Thomson 、Motorola和Cond é Nast)实现了多个用于出版和娱乐行业的Web和桌面解决方案。 Todd目前居住在波士顿,在不编程时,他喜欢艺术创作,在纸上绘制作品。 Anderson的网站是http://www.custardbelly.com/blog/,内容主要是Flash平台上的开发。

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

书籍目录

前言第1章 Flex与ActionScript基础第2章 菜单和控件 第3章 容器第4章 Text型组件第5章 List型、Tile型和Tree型组件第6章 DataGrid和Advanced DataGrid控件 第7章 渲染器和编辑器第8章 图像、位图、视频、声音第9章 皮肤与样式第10章 拖放操作第11章 状态第12章 效果第13章 集合第14章 数据绑定 第15章 验证、格式化和正则表达式第16章 应用服务和服务器端通信第17章 游览器通信第18章 模块和运行时共享库第19章 Adobe集成运行环境API第20章 使用FlexUnit进行单元测试第21章 编译和调试第22章 配置、国际化和打印 索引

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

章节摘录

1.1在FlexBuilder中创建Flex项目 讨论 FlexBuilder构建于Eclipse之上, Eclipse是一种著名的、广受好评的集成开发环境(integrateddevelopmentenvironment, IDE), 主要用于Java开发。 尽管对于Flex开发, FlexBuilder的确不是必需的,但它却是用来创建Flex应用程序的最佳工具,它提供的大量功能可以帮助你更有效地设计和开发应用程序。

你可以将FlexBuilder作为一个独立的应用来对待,也可以作为现有Eclipse安装的一个插件来使用。 作为Flex开发者,你要做的第一件事就是创建一个FlexIq页目。

在FlexBuilder中,FlexJ页目不同于其他类型的项目,因为它包含Flex库文件SWC(不同于ActionScript项目),并且它被编译成能够在FlashPlayer中观看的SWF文件(不同于Flex类库项目)。

如果要创建一个项目,可在FlexBuilderl的项目导航栏中右键点击,或者控制点击(Mac)以显示上下文菜单(图1.1),或者使用应用程序顶部的"文件"菜单。

在这两处菜单的任何一个中,选择"新建一Flex项目",即出现一个对话框,引导你创建一个Flex项目

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

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