

## <<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

出版单位：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的各个重要主题入手，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FlexBuldeir，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Flex... (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Condé 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 浏览器通信第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（integrated development environment，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Flex项目。在FlexBuilder中，Flex项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FlexBuilder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>