

<<Flex 3.0程序开发技术详解>>

图书基本信息

书名：<<Flex 3.0程序开发技术详解>>

13位ISBN编号：9787302236788

10位ISBN编号：730223678X

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：王黎 等编著

页数：596

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 3.0程序开发技术详解>>

前言

Flex是Adobe为满足希望开发RIA（Rich Internet Application，富互联网应用程序）的企业级程序员的需求，而推出的表示服务器和应用程序框架。

Flex无缝整合了Flash、ActionScript以及MXML，并提供了丰富的可扩展用户界面及数据访问组件。

目前已广泛应用于各种商业领域，如电子商务、行政管理、企业业务流程自动化等方面。

1.本书内容全书共20章分为四篇，各篇主要内容简介如下。

第1篇：Flex基础入门（第1～4章）。

主要介绍Flex中脚本语言ActionScript的知识，如ActionScript的运算符、控制语句、面向对象编程和内置类等。

其中，第1、2章向读者介绍Flex环境的配置以及FlexBuilder3的基本操作。

第3章主要介绍ActionScript的语法和面向对象的支持，如常量、变量、数据类型、运算符、对象、类、属性和方法等。

第4章介绍如何处理字符串、处理数组以及处理日期和时间。

第2篇：构建Flex界面（第5～10章）。

主要介绍如何使用Flex创建RIA程序的界面。

其中，第5章对Flex的组件模型进行了概括介绍。

第6章介绍了Flex的标准组件、布局组件以及窗口组件等。

第7章则对有关导航的组件进行了介绍。

第8章深入探讨了Flex组件之间的事件机制。

第9、10章重点介绍如何创建一个用户自定义组件，以及为组件添加动画效果，像淡入淡出、旋转缩放等。

第3篇：Flex数据处理（第11～15章）。

主要针对数据交互方面进行介绍。

其中第11章介绍Flex 3.0中的数据绑定、验证和格式化。

第12章对DataGrid显示数据的方法进行详细介绍。

第13章则介绍与后台服务器通信的几种方式。

第14、15章对Flex的图表显示、设计模式、共享对象以及部署方式等高级操作有简单介绍。

第4篇：Flex综合实例（第16～20章）。

这一篇包括5个实例，分别是：电子相册、RSS阅读器、用户登录模块、留言本和投票系统。

其中每一个实例都针对了Flex实际应用的一个重要功能，特别是最后的投票系统，采用AS.NET作为服务器端语言，SQL Server 2005作为数据存储。

<<Flex 3.0程序开发技术详解>>

内容概要

flex无缝整合了flash、actionscript以及mxml，并提供了丰富的可扩展用户界面及数据访问组件。本书内容分为四篇，包括：flex基础入门篇(第1~4章)，介绍actionscript的运算符、控制语句、面向对象编程和内置类等知识；构建flex界面篇(第5~10章)，介绍如何使用flex创建ria程序的界面；flex数据处理篇(第11~15章)，主要针对数据交互方面进行介绍；flex综合实例篇(第16~20章)，这一篇包括5个实例，分别是电子相册、rss阅读器、用户登录模块、留言本和投票系统。

其中每一个实例都针对了flex实际应用的一个重要功能，特别是最后的投票系统，采用asp. net作为服务器端语言，sql server 2005作为数据存储。

随书光盘提供了本书实例的完整源代码和视频教学文件。

本书可以作为flex学习的入门书籍，也可以帮助中级学者提高技能，对java开发从业人员也有一定的参考意义。

<<Flex 3.0程序开发技术详解>>

书籍目录

第1篇 flex基础入门 第1章 flex概述 第2章 熟悉开发环境flex builder 3 第3章 actionscript 3. 0基础
第4章 actionscript 3. 0核心类 第2篇 构建flex界面 第5章 flex组件介绍 第6章 使用组件 第7章 设计
导航 第8章 flex中的事件 第9章 行为、效果和视图状态 第10章 使用自定义组件 第3篇 flex数据处
理 第11章 flex数据处理 第12章 datagrid组件 第13章 数据传输与服务器交互 第14章 flex图表
第15章 flex高级应用 第4篇 flex综合实例 第16章 电子相册 第17章 rss阅读器 第18章 用户登录模块
第19章 留言本 第20章 投票系统

<<Flex 3.0程序开发技术详解>>

章节摘录

插图：ActionScript3.0提供了可靠的编程模型，具备面向对象编程基本知识的开发人员对此模型会感到似曾相识。

ActionScript3.0中的一些主要功能包括如下几方面：一个新增的Action Script虚拟机，称为.AVM2，它使用全新的字节码指令集，可使性能显著提高。

一个更为先进的编译器代码库，它更为严格地遵循ECMA Script（ECMA.262）标准，并且相对于早期的编译器版本，可执行更深入的优化。

一个扩展并改进的应用程序编程接口（API），拥有对对象的低级控制和真正意义上的面向对象的模型。

一种基于即将发布的ECMA-262第4版草案语言规范的核心语言。

一个基于：ECMA Script for XML。

（E4x）规范（ECMA.357第2版）的XMLAPI。

E4x是ECMA Script的一种语言扩展，它将XML，添加为语言的本机数据类型。

一个基于文档对象模型（DOM）第3级事件规范的事件模型。

ActionScript3.0引入了新的高度优化的ActionScriptVirtualMachine2（AVM2）。

与A、州1相比，AVM2的性能有了显著的提高。

这使ActionScript3.0代码的执行速度几乎比以前的Action Script代码快了10倍。

为了向后兼容现有的内容，Flash Player将继续支持AVML。

<<Flex 3.0程序开发技术详解>>

编辑推荐

《Flex 3.0程序开发技术详解》：Flex是Adobe为满足希望开发RIA（Rich Internet Application、富互联网应用程序）的企业级程序员的需求，而推出的表示服务器和应用程序框架。

Flex无缝整合了Flash，ActionScript以及MXML，提供丰富的可扩展用户界面及数据访问组件。

目前已广泛应用于各种商业领域，如电子商务、行政管理，企业业务流程自动化等方面。

58段全程配音语音教学视频，全书实例源代码，使学习、分析、调试程序更方便。

窗内网是基于Web2.0的真实社区，结合多位一线计算机教师实际教学经验，提供大量免费视频教程，旨在推进无纸化教学进程，打造免费开放的网络学院。

<<Flex 3.0程序开发技术详解>>

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>