第一图书网, tushu007.com

<<Flex 4实战>>

图书基本信息

书名：<<Flex 4实战>>

13位ISBN编号：9787302270416

10位ISBN编号：7302270414

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：[美]Tariq Ahmed,[美]Dan Orlando,[美]John C. Bland II,[美]Joel Hooks

页数：567

译者：郭俊凤

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

本书是一本全面的指南，为Web设计人员和开发人员提供了Flex的详细介绍。
本书从基础讲起，介绍了有关表单和数据的知识，然后逐渐过渡到核心概念，如导航、拖放和事件。即使读者刚刚接触Flex，在阅读本书之后也可以使用新增的Spark组件、数据服务、图表设计、特殊效果等，使自己的应用程序广受欢迎。
本书读者需要具备基本的开发技能，但是不要求以前使用过Flex。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

作者：(美国)艾哈迈德 (Tariq Ahmed) (美国)Dan Orlando (美国)Joel Hooks 等 译者：郭俊凤Tariq Ahmed是RIA工程帅和F1cX社区的积极拥护者。
Dan Orlando是RlA架构师，擅长F1ex和AIR。
Joel Hooks是Flash平台开发人员利ActionScript专家。

书籍目录

第 I 部分 应用程序基础知识
第1章 认识Flex
1.1 Web应用程序为何大行其道
1.2 RIA解决方案
1.2.1 他们什么都想要
1.2.2 RIA的解决之道
1.2.3 RIA的工作原理
1.3 RIA的竞争技术
1.3.1 Adobe公司的Flex
1.3.2 Microsoft公司的Silverlight
1.3.3 Sun公司的JavaFX
1.3.4 AJAX——终点站
1.4 熟悉Flex
1.4.1 利用Adobe Flash的优势
1.4.2 Flex与JavaScript可以一起使用
1.4.3 Flex技术体系
1.5 Flex的工作原理
1.5.1 Flex语言
1.5.2 事件驱动的环境
1.5.3 Flex的局限
1.6 Flex 的新功能
1.7 小结
第2章 从零开始
2.1 经济的Flex开发方式
2.1.1 建立编译环境
2.1.2 建立编辑环境
2.1.3 第三步(但愿读者还感兴趣)
2.2 使用Flash Builder做真正的开发
2.2.1 产品和价格表
2.2.2 获得Flash Builder
2.3 探索Flash Builder
2.4 视图与视角
2.4.1 预定义的视角
2.4.2 切换视角
2.4.3 自定义视角
2.5 第一个项目——HelloWorld
2.5.1 创建项目
2.5.2 输入代码
2.5.3 编译和运行
2.5.4 查看实际效果
2.6 使用设计模式
2.7 内置的参考和API文档
2.7.1 面向对象语言及其API
2.7.2 访问API参考
2.7.3 研读API参考

2.8 MXML与ActionScript速写
2.8.1 MXML的结构
2.8.2 MXML与ActionScript的关系
2.8.3 事件由ActionScript处理
2.9 小结
第3章 使用ActionScript
3.1 注释
3.1.1 行内注释
3.1.2 多行注释
3.2 变量
3.2.1 变量名
3.2.2 严格数据类型
3.2.3 静态类型检查与动态类型检查
3.2.4 顶级类
3.2.5 特殊数据类型
3.3 循环
3.3.1 for(初始值;条件;递增)
3.3.2 for(属性名in数组/对象)
3.3.3 for each(项in数组/对象)
3.3.4 while(条件)
3.3.5 do while(条件)
3.4 条件语句(if和switch)
3.4.1 if…else
3.4.2 switch语句
3.5 数组
3.5.1 索引数组
3.5.2 关联数组
3.6 ActionScript特色语法
3.6.1 花括号
3.6.2 逻辑操作符及快捷方式
3.7 函数、类和包简介
3.7.1 创建函数
3.7.2 将ActionScript代码保存在单独的文件中
3.8 简单的数据绑定
3.8.1 不使用绑定
3.8.2 添加绑定
3.8.3 绑定标签
3.8.4 使ActionScript变量可被绑定
3.9 小结
第4章 布局和容器
4.1 Spark与Halo(MX)
4.2 绝对布局
4.3 基于约束的布局
4.3.1 基本约束
4.3.2 增强的约束
4.4 自动布局
4.4.1 使用布局类

4.4.2 需要空间
4.5 可变大小和固定大小
4.5.1 可变大小
4.5.2 固定大小
4.6 容器
4.6.1 Application容器
4.6.2 Canvas容器
4.6.3 基于Group的容器和SkinnableContainer
4.6.4 Panel容器
4.6.5 ApplicationControlBar容器
4.6.6 DataGroup和SkinnableDataContainer
4.6.7 DividedBox、HDividedBox和VDividedBox容器
4.6.8 Form容器
4.6.9 Grid容器
4.7 小结
第5章 显示表单与捕获用户输入
5.1 id特性
5.2 Flex控件分类
5.2.1 Text控件
5.2.2 Date控件
5.2.3 Numeric控件
5.2.4 Flex的按钮组件
5.2.5 选单控件
5.3 访问控件的值
5.3.1 向函数传递值
5.3.2 向函数传递事件
5.3.3 直接访问属性
5.3.4 应该选择哪种方式
5.4 小结
第6章 验证用户输入
6.1 验证简介
6.2 内置验证器
6.2.1 Validator
6.2.2 StringValidator
6.2.3 NumberValidator
6.2.4 DateValidator
6.2.5 EmailValidator
6.2.6 CreditCardValidator
6.2.7 CurrencyValidator
6.2.8 PhoneNumberValidator
6.2.9 RegExpValidator
6.2.10 SocialSecurityValidator
6.2.11 ZipCodeValidator
6.3 实时验证
6.4 提交值验证
6.5 通过性验证

6.6 脚本式验证
6.7 验证技巧
6.7.1 验证器是否总是检查所有条件
6.7.2 控制由什么来触发验证操作
6.8 小结
第7章 格式化数据
7.1 内置格式化程序
7.1.1 Formatter
7.1.2 NumberFormatter
7.1.3 CurrencyFormatter
7.1.4 DateFormatter
7.1.5 PhoneFormatter
7.1.6 ZipCodeFormatter
7.1.7 SwitchSymbolFormatter
7.2 实时格式化
7.3 脚本式格式化
7.3.1 结合使用函数与格式化程序组件
7.3.2 结合使用函数与格式化程序类
7.4 处理格式化错误
7.5 小结
第8章 MX DataGrid、列表和树
8.1 基于列表的一系列MX组件
8.1.1 ListBase和AdvancedList
Base的属性
8.1.2 MX ListBase事件
8.2 集合与dataProvider
8.2.1 填充dataProvider
8.2.2 集合的类型
8.2.3 集合的使用者
8.3 集合的初始化
8.4 集合的填充
8.4.1 List组件
8.4.2 HorizontalList组件
8.4.3 TileList组件
8.4.4 DataGrid组件
8.4.5 Tree组件
8.5 与基于List的MX组件交互
8.5.1 列表事件
8.5.2 向函数传递事件
8.5.3 向函数中传递数据
8.5.4 直接访问被选定的行
8.5.5 绑定到被选定的行
8.6 小结
第9章 使用Spark列表控件
9.1 基于SparkList的一系列组件
9.1.1 使用名称空间标识合适的组件
9.1.2 使用基于List的Spark控件的项渲染器

9.2 基于List的Spark控件
9.2.1 ButtonBar控件
9.2.2 SparkList控件
9.2.3 DropDownList控件
9.3 与基于List的Spark组件的交互
9.3.1 选择项目时默认分发事件
9.3.2 IndexChangedEvent对象
9.4 理解Flex 基于List的组件架构
9.4.1 类层次结构
9.4.2 新的基于List的Spark组件类
9.5 在Spark架构中构建基于List的自定义组件
9.5.1 理解Group和
SkinnableContainer类
9.5.2 构建自定义SparkList组件
9.6 小结
第10章 自定义列表
10.1 自定义数据显示
10.1.1 labelField属性
10.1.2 标签函数
10.1.3 标签函数的类型
10.1.4 使用多列标签函数
10.1.5 标签函数的用途
10.1.6 从全局考虑
10.2 项渲染器
10.2.1 Spark MXML项渲染器
10.2.2 在Spark中对MX组件使用MXML项渲染器
10.2.3 创建行内项渲染器
10.2.4 使用混入项渲染器
10.3 项编辑器
10.3.1 启用项编辑功能
10.3.2 创建项编辑器
10.3.3 项编辑事件
10.3.4 合二为一：rendererIsEditor
10.4 高级项渲染器
10.4.1
AdvancedDataGridRendererProvider
10.4.2 引用列
10.4.3 跨列使用
10.4.4 实现通行显示
10.5 滤镜函数
10.6 小结
第Ⅱ部分 应用程序流与结构
第11章 事件
11.1 事件系统
11.1.1 事件系统——好莱坞原则
11.1.2 事件发送系统
11.2 发送和接收事件

11.2.1 使用ActionScript添加事件监听器
11.2.2 绑定事件
11.2.3 移除事件监听器
11.3 自定义事件
11.3.1 分派自定义事件类型
11.3.2 创建自定义事件
11.3.3 向自定义分派器中添加事件元数据
11.3.4 停止事件传播
11.4 小结
第12章 应用程序导航
12.1 准备菜单数据
12.1.1 嵌套的数组
12.1.2 嵌套的数组集合
12.1.3 模型
12.1.4 XML组件和类
12.1.5 XMLList组件
12.1.6 XMLListCollection组件及类
12.2 使用菜单
12.2.1 创建菜单
12.2.2 定位菜单
12.2.3 自定义菜单项
12.2.4 与菜单交互
12.3 使用菜单栏
12.3.1 创建菜单栏
12.3.2 定位菜单栏
12.3.3 自定义菜单栏中的项
12.3.4 处理用户与菜单栏的交互
12.4 使用ViewStack
12.4.1 创建ViewStack
12.4.2 为ViewStack添加导航功能
12.4.3 处理用户与ViewStack的交互
12.5 TabNavigator
12.5.1 创建TabNavigator
12.5.2 处理用户与TabNavigator的交互
12.6 Accordion
12.6.1 创建Accordion
12.6.2 填充Accordion
12.6.3 处理用户与Accordion的交互
12.7 小结
第13章 弹出式窗口简介
13.1 创建首个弹出式窗口
13.1.1 首先创建标题窗口
13.1.2 使用PopUpManager打开窗口
13.1.3 关闭弹出式窗口
13.2 控制窗口位置
13.2.1 使用centerPopUp()方法
13.2.2 计算窗口的位置

13.3 弹出式窗口与数据的结合
13.3.1 从弹出式窗口中取得数据
13.3.2 发送包含数据的自定义事件
13.3.3 取出数据
13.3.4 向窗口中发送数据
13.4 使用警告窗口
13.4.1 创建简单的警告窗口
13.4.2 挖掘警告窗口的潜力
13.4.3 高级警告窗口
13.4.4 修饰警告窗口
13.5 小结
第14章 实现视图状态
14.1 理解视图状态
14.2 Flex中的视图状态
14.2.1 使用属性
14.2.2 使用事件处理程序
14.2.3 使用状态组
14.2.4 添加和移除组件
14.2.5 更改组件的父组件
14.2.6 状态事件
14.3 综合运用
14.4 小结
第15章 使用数据服务
15.1 访问服务器端数据
15.1.1 使用HTTPService对象
15.1.2 通过WebService组件使用Web服务
15.2 活动消息格式
15.2.1 开源AMF
15.2.2 AMF与PHP
15.2.3 AMF和ColdFusion
15.2.4 BlazeDS
15.2.5 LiveCycle Data Service
15.2.6 其他技术
15.3 使用Flash Builder构建以数据为中心的应用程序
15.3.1 建立正确的环境
15.3.2 与服务器建立连接
15.4 使用ColdFusion进行以数据为中心的Flex
15.5 使用Java EE和BlazeDS进行以数据为中心的Flex开发
15.6 把模型绑定到视图上
15.6.1 拖放式数据绑定
15.6.2 生成一个大纲-细节表单
15.6.3 检查Flash Builder代码
15.7 小结
第16章 对象和类
16.1 用5分钟的时间理解OO理论
16.1.1 对象和类的关系
16.1.2 对象拥有属性和方法

16.1.3 继承
16.1.4 封装和耦合
16.2 操作对象
16.2.1 进一步了解对象
16.2.2 对象的方法
16.2.3 方法的参数
16.2.4 方法返回信息
16.3 创建类
16.3.1 创建类文件
16.3.2 指定包
16.3.3 类修饰符
16.3.4 超类：扩展类
16.3.5 接口
16.3.6 分析类
16.4 操作属性
16.4.1 添加属性
16.4.2 添加getter/setter方法
16.5 创建类的方法
16.6 小结
第17章 自定义组件
17.1 理解Flex 组件
17.1.1 Spark组件架构
17.1.2 自定义组件的种类
17.2 创建简单的自定义组件
17.2.1 构建简单的ComboBox
17.2.2 简单的Spark组件
17.3 使用Spark Skin对象进行换肤
17.3.1 使用元数据绑定组件皮肤
17.3.2 自定义组件视图状态
17.3.3 定义皮肤部件
17.3.4 声明host
17.4 复合组件
17.4.1 比较Halo与Spark
17.4.2 Spark布局类
17.4.3 创建MXML复合组件
17.5 创建高级Flex 组件
17.5.1 使用ActionScript构建州选择器
17.5.2 确定何时重写
17.6 组件的通信
17.6.1 使用getter和setter作为属性代理
17.6.2 将变量绑定到组件属性
17.6.3 使用事件传递数据
17.7 小结
第18章 创建可重用组件
18.1 利用可重用性
18.1.1 Reveal组件的背景
18.1.2 Spark可重用性的理论和概念

18.1.3 创建Reveal组件
18.1.4 为第一个Reveal实现添加皮肤
18.2 Reveal的新外观
18.3 运行时共享库
18.3.1 理解SWC文件
18.3.2 RSL的类型
18.3.3 在Flex应用程序中使用RSL
18.4 小结
第19章 架构设计模式
19.1 Flex驱动的设计模式
19.1.1 模型-视图-控制器模式
19.1.2 开发自己的架构
19.2 微架构简介
19.2.1 微架构的简单定义
19.2.2 使用微架构的原因
19.2.3 第一代微架构
19.2.4 第二代微架构
19.2.5 控制反转和依赖注入
19.3 使用Robotlegs框架
19.3.1 使用Robotlegs注入依赖
19.3.2 使用Robotlegs映射实用工具来配置依赖注入
19.4 使用Robotlegs MVCS创建
应用程序
19.4.1 设置Robotlegs项目
19.4.2 使用Context类引导应用程序
19.4.3 对视图使用中介
19.4.4 使用Robotlegs命令进行控制
19.4.5 服务是通往外界的大门
19.4.6 使用模型来管理数据和状态
19.5 小结
第III部分 高级应用
第20章 自定义体验
20.1 用户体验设计的原则
20.1.1 围绕用户故事进行构建
20.1.2 考虑上下文
20.1.3 VIBE模型
20.2 视觉吸引力
20.2.1 创建并使用主题
20.2.2 使用CSS设置Flex 应用程序的样式
20.3 交互式体验
20.3.1 使用FXG和Flash Catalyst
CS5进行声明性设计
20.3.2 使用效果增强用户体验
20.4 业务优化
20.4.1 使用最佳实践改进体验
20.4.2 通过单元测试改进用户体验
20.4.3 概要分析Flex 中的应用程序

20.5 可扩展性
20.5.1 可扩展性与用户体验的间接关系
20.5.2 可扩展性与用户体验的直接关系
20.5.3 编写干净的代码以实现易用性
20.6 小结
第21章 使用效果
21.1 效果的含义
21.1.1 可用的效果
21.1.2 合成效果
21.2 使用效果
21.2.1 创建效果的方式
21.2.2 由事件触发的效果
21.2.3 以编程方式应用效果
21.2.4 使用状态过渡来触发效果
21.3 创建合成效果
21.3.1 串行效果
21.3.2 并行效果
21.3.3 组合合成效果
21.4 探索效果
21.4.1 Animate效果
21.4.2 使用AnimateFilter设置滤镜的动画
21.4.3
使用AnimateTransitionShader设置像素着色器动画
21.4.4 自定义效果缓动
21.4.5 在播放动画时显示文本
21.4.6 创建声音效果
21.5 小结
第22章 拖放
22.1 拖放过程
22.2 在Flex组件中实现拖放
22.2.1 内置支持拖放的组件
22.2.2 在列表中启用拖放
22.2.3 移动与复制
22.2.4 使用拖放实现用户控制的排序
22.2.5 多项拖放
22.2.6 双向拖放
22.3 使用DragManager
22.3.1 DragManager的属性和方法
22.3.2 接受或拒绝放置
22.3.3 应用自定义放置方式
22.4 为非列表组件添加拖放行为
22.4.1 设置示例
22.4.2 启动拖动
22.4.3 使用自定义的拖动代理
22.4.4 处理放置
22.5 自定义拖放体验
22.5.1 修改拖动代理图标

22.5.2 用于拖放的List组件换肤
22.5.3 在Spark和Halo之间混合拖放
22.6 小结
第23章 探索Flex图表
23.1 图表简介
23.1.1 图表的构成
23.1.2 图表类型简介
23.2 准备系列和数据
23.3 创建图表
23.3.1 调用图表
23.3.2 添加图例
23.3.3 改变图表类型
23.3.4 过滤图表数据
23.4 堆叠图表
23.5 探索图表类型
23.5.1 面积图
23.5.2 条形图和柱状图
23.5.3 折线图
23.5.4 气泡图
23.5.5 烛台图和HLOC图
23.5.6 饼图
23.5.7 散点图
23.6 自定义图表
23.6.1 系列笔触
23.6.2 系列填充
23.7 小结
第24章 调试与测试
24.1 调试
24.1.1 安装Flash Debug Player
24.1.2 使用trace()函数
24.1.3 使用Flash Builder
调试器
24.1.4 监视网络活动
24.2 Flex概要分析器
24.3 使用自动化工具测试
应用程序
24.3.1 单元测试
24.3.2 功能测试
24.4 小结
第25章 项目收尾
25.1 自定义HTML包装器
25.1.1 包装器文件
25.1.2 HTML模板
25.1.3 SWFObject
25.2 部署
25.2.1 创建生产版本
25.2.2 放置客户端文件

第一图书网, tushu007.com

25.2.3　放置服务器端文件
25.2.4　测试应用程序
25.3　小结

章节摘录

版权页：插图：

媒体关注与评论

所有Flex4开发人员的手边必备参考手册。
——John Griffin全面细致，没有遗漏之处。
——Peter Pavlovich，Kronos Inc.对于新手和有经验的Flex开发人员而言都是一本极佳的指南。
——Kevin Schmidt，Adobe Systems，Inc.内容具有很强的指导意义，闪烁着智慧的光芒，并且十分切题。
——Zareen Zaffar，Amcom彻底揭开了构建丰富用户界面的神秘面纱。
——Rick Wagner，Acxiom Corp.学习完本书就可以在工作中得心应手地使用Flex4。
——Rick Evans，SAS

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Flex 4实战》是由清华大学出版社出版的。

第一图书网, tushu007.com

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