

图书基本信息

书名：<<Flash+Flex+AIR移动开发入门经典>>

13位ISBN编号：9787302295440

10位ISBN编号：7302295441

出版时间：2012-9

出版时间：安德森 (Jermaine G. Anderson)、陈武、陈俊 清华大学出版社 (2012-09出版)

作者：安德森

页数：346

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

随着一系列运行Google Android、BlackBerry Tablet OS和Apple iOS平台的新移动设备的发布，开发人员需要更新的资源才能使用Flash、Flex、AIR和相关工具创建出跨平台的原生应用程序。

《移动与嵌入式开发技术·Flash+Flex+AIR移动开发入门经典：适用于Android、iOS和BlackBerry》正是为了满足这种需求。

软件开发人员JermaineG.Anderson演示了如何使用业内的顶尖软件来创建移动内容。

本书中除了介绍为移动设备进行了全新优化的AdobeFlex框架和MXML组件之外，还介绍了如何利用FlashPlayer和AIR ActionScript 3.0 API。

掌握本书内容之后，将能够很容易地创建跨多种手机平台的移动内容。

作者简介

作者：（英国）安德森（Jermaine G.Anderson）译者：陈武 陈俊 安德森（Jermaine G.Anderson），就职于英国伦敦的British Sky Broadcasting公司的软件工程（Software Engineering）部门，当前职位是Scrum Master，他负责管理短期在线视频平台的Agile团队的技术交付。

书籍目录

第1章 Flash、Flex和AIR简介 1.1 Adobe Flash 1.2 ActionScript 3.0 1.2.1 ECMAScript 1.2.2 关键概念 1.3 Flex框架 1.3.1 Flex 4.5.1 1.3.2 MXML 1.3.3 Spark库组件 1.3.4 数据绑定 1.3.5 Flex移动应用程序结构 1.3.6 移动开发的考虑事项 1.4 Adobe AIR 1.5 小结 1.5.1 练习 1.5.2 本章所学内容 第2章 入门 2.1 使用Flash Builder 4.5.1 2.1.1 使用工作空间 2.1.2 使用Flash Perspective 2.1.3 使用Flash Debug Perspective 2.1.4 使用Source和Design视图 2.2 使用Flash Builder创建移动项目 2.3 定义运行配置 2.3.1 在桌面上运行移动应用程序 2.3.2 在设备上运行移动应用程序 2.4 小结 2.4.1 练习 2.4.2 本章所学内容 第3章 为Android、BlackBerry和iOS设备构建AIR应用程序 3.1 AIR应用程序描述符文件 3.1.1 在AIR应用程序描述符文件中设置属性 3.1.2 手动编辑Hello World App的应用程序描述符文件 3.1.3 BlackBerry Tablet OS配置 3.1.4 为Google Android打包 3.1.5 为Apple iOS打包 3.1.6 为BlackBerry Tablet OS打包 3.2 更新AIR应用程序 3.2.1 从应用程序描述符文件获取详细信息 3.2.2 使用版本号 3.3 小结 3.3.1 练习 3.3.2 本章所学内容 第4章 触摸、多点触摸和手势 4.1 多点触摸交互 4.1.1 确定触摸输入支持 4.1.2 创建多点触摸和手势应用程序示例 4.1.3 触摸事件处理 4.1.4 在交互对象上注册触摸事件 4.1.5 确定支持触摸点数量 4.2 手势交互 4.2.1 确定设备支持哪些手势 4.2.2 手势事件和事件处理 4.2.3 在交互对象上注册手势事件 4.2.4 处理手势事件 4.3 在Device Central中利用多点触摸面板 4.4 小结 4.4.1 练习 4.4.2 本章所学内容 第5章 为多种屏幕尺寸进行开发 5.1 多种屏幕尺寸的考虑 5.1.1 像素密度 5.1.2 利用设备DPI 5.2 使内容适应舞台尺寸 5.2.1 使用StageScaleMode和StageAlign类 5.2.2 处理舞台尺寸变化事件 5.2.3 创建Sprite Layout App示例 5.3 处理设备朝向 5.3.1 使用StageOrientation类 5.3.2 使用StageOrientation Event类 5.4 在Flex中使用布局 5.5 小结 5.5.1 练习 5.5.2 本章所学内容 第6章 调试应用程序 6.1 设置断点 6.2 全局错误处理 6.3 处理未捕获错误 6.4 Try...Catch语句 6.5 单步执行代码 6.6 小结 6.6.1 练习 6.6.2 本章所学内容 第7章 使用文件系统 7.1 从文件系统读取 7.1.1 File和FileStream类 7.1.2 创建Files Explorer App示例 7.2 修改文件和文件系统 7.3 利用浏览对话框 7.3.1 打开单个文件 7.3.2 打开多个文件 7.3.3 将单个文件保存到某个位置 7.4 小结 7.4.1 练习 7.4.2 本章所学内容 第8章 操作数据 8.1 检测网络可用性变化 8.1.1 使用URLRequest获取数据 8.1.2 监视URLRequest对象 8.1.3 创建Maintaining Data App示例 8.2 使用SQLite存储数据 8.3 小结 8.3.1 练习 8.3.2 本章所学内容 第9章 使用音频和视频 9.1 Open Source Media Framework介绍 9.1.1 创建URLResource对象 9.1.2 创建MediaElement对象 9.1.3 媒体特质 9.1.4 使用MediaTraitType类来标识特质 9.1.5 使用MediaPlayer来播放媒体元素 9.1.6 使用MediaPlayerSprite类播放媒体资源 9.1.7 处理特质事件 9.2 使用Flex OSMF封装器 9.2.1 使用VideoPlayer组件 9.2.2 创建MediaPlayer示例 9.3 小结 9.3.1 练习 9.3.2 本章所学内容 第10章 利用设备功能 10.1 使用设备的摄像头 10.1.1 使用CameraUI类 10.1.2 创建Camera App示例 10.2 使用设备的麦克风捕获声音 10.2.1 使用Microphone类 10.2.2 使用SampleDataEvent类 10.2.3 创建Microphone App示例 10.3 利用设备的Web控制器 10.3.1 使用StageWebView类 10.3.2 创建Browser App示例 10.4 利用设备的地理位置传感器 10.4.1 使用Geolocation类 10.4.2 使用GeolocationEvent类 10.4.3 创建Geolocation App示例 10.5 小结 10.5.1 练习 10.5.2 本章所学内容

章节摘录

版权页：插图：9.1.5使用MediaPlayer来播放媒体元素 MediaPlayer类实质上是一个控制器，用于播放OSMF中所支持的任何媒体元素类型。

因此，如果为一个MediaPlayer对象提供ImageElement对象，则它可以生成一幅图像；如果为一个MediaPlayer对象传递VideoElement对象，则它可以渲染一个视频。

下面列出了由MediaPlayer对象所呈现的每一个公共属性。

audioPan：一个数字，表示媒体的pan属性。

autoDynamicStreamSwitch：一个布尔值，指示媒体是否自动在动态流之间切换。

autoplay：一个布尔值，定义媒体是否在加载操作成功完成后立即开始播放。

autoRewind：一个布尔值，定义媒体在回放完成后是否返回到回放起始位置。

buffering：一个布尔值，指示媒体当前是否正在缓冲。

bufferLength：一个数字，指示当前媒体缓冲区中的内容长度，以秒为单位。

bufferTime：一个数字，指示媒体缓冲区的适宜长度，以秒为单位。

bytesLoaded：一个数字，返回媒体已经加载内容的字节数。

bytesLoadedUpdateInterval：一个数字，表示为bytesLoaded属性分派改变事件的间隔时间。

bytesTotal：一个数字，表示媒体将要加载的总字节数。

canBuffer：一个布尔值，指示媒体是否可以缓冲。

canLoad：一个布尔值，指示媒体是否可以加载。

canPause：一个布尔值，指示媒体是否可以暂停。

canPlay：一个布尔值，指示媒体是否可以播放。

canSeek：一个布尔值，指示媒体是否可以寻址。

currentDynamicStreamIndex：一个整数，代表当前正在渲染的动态媒体流的索引。

currentTime：一个数字，返回播放头的当前时间，以秒为单位。

currentTimeUpdateInterval：一个数字，定义当前时间分派变化事件之间的时间间隔，以毫秒为单位。

displayObject：媒体的DisplayObject对象。

drmEndDate：一个日期，指示回放窗口的结束日期。

编辑推荐

《Flash+Flex+AIR移动开发入门经典:适用于Android、iOS和BlackBerry》介绍的内容适合于各种层次的开发人员。

它将帮助你从一个基础水平开始创建基于Flash的移动应用程序。

《Flash+Flex+AIR移动开发入门经典:适用于Android、iOS和BlackBerry》还包含大量程序代码示例，并进行了详细的解释，基本上涵盖了如何从零开始使用ActionScript 3.0创建适合于Flash Player 10.1和AIR 2.5目标平台的移动应用程序。

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>