

<<Flex程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Flex程序设计>>

13位ISBN编号：9787115176233

10位ISBN编号：711517623X

出版时间：2008

出版时间：人民邮电出版社

作者：Charles E Brown

页数：373

译者：张骥,涂颖芳

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程序设计>>

内容概要

《图灵程序设计丛书?Flex 程序设计》通过简单的示例向读者展示了如何使用Flex和ActionScript 3.0创建强大的富因特网应用程序。

其中首先介绍了相关软件的安装及Flex 和ActionScript 3.0的基本知识，然后结合各种练习深入讲解了Flex的各种强大的功能：容器与组件、状态、图表功能、打印等，并提供了专业的案例，构建了一个完整的Flex应用程序。

《图灵程序设计丛书?Flex 程序设计》讲解独特，通俗易懂，是一本适合初、中级读者阅读的Flex教程。

<<Flex程序设计>>

作者简介

Charles E. Brown, 世界知名的Adobe技术专家, 有多年技术咨询、培训和写作经验。除本书外。

他撰写的有关Dreamweaver和Fireworks的著作都成为畅销书, 并获得了广泛赞誉。

他是Adobe认证培训师。

并曾为许多著名的大型网站应用Adobe技术提供咨询。

他还是一位小有名气的古典音乐家。

与著名作曲家斯特拉文斯基是好友。

<<Flex程序设计>>

书籍目录

第1章 RIA简介及Flex Builder 2的安装1.1 了解ActionScript 3.0/Flex 2环境1.2 RIA之思考1.3 Flex Builder 2和Eclipse1.3.1 安装Flex Builder 21.3.2 为Flex Builder 2安装ColdFusion扩展1.4 安装Flex Data Services Express1.5 小结第2章 Flex和Flex Builder 2入门2.1 Flex与Web设计2.1.1 解析Flex应用程序框架2.1.2 Flex应用程序框架目标：实现迅速的开发2.2 Flex和Flex Builder环境2.2.1 创建第1个Flex项目2.2.2 在Source视图下工作2.2.3 在Design视图下工作2.3 为何使用Flex2.4 小结第3章 ActionScript 3.0入门简介3.1 创建ActionScript 3.0项目3.2 面向对象编程概念3.2.1 理解什么是类文件3.2.2 继承3.2.3 包3.2.4 ActionScript 3.0 Language Reference3.2.5 面向对象的系统设计3.3 类文件初探3.3.1 理解代码3.3.2 赋予类文件功能3.4 MXML与ActionScript 3.0的结合3.4.1 布局容器3.4.2 添加控件3.4.3 绑定控件3.4.4 添加ActionScript代码3.4.5 ActionScript构造3.4.6 函数3.4.7 传递参数3.4.8 处理事件3.5 可复用性3.6 小结第4章 容器和组件4.1 创建项目4.2 主应用程序文件4.2.1 在主容器内进行构建4.2.2 Flex Builder 2中的调试工作4.2.3 容器的使用4.3 数据绑定4.3.1 用Flex执行绑定4.3.2 用ActionScript执行绑定4.4 组件4.4.1 组件的布置4.4.2 创建组件4.4.3 调用组件4.4.4 传递参数4.4.5 从组件接收参数4.5 清理项目4.6 小结第5章 导航容器5.1 使用导航容器5.1.1 ViewStack导航容器5.1.2 LinkBar和TabBar控件5.1.3 Accordion导航容器5.1.4 TabNavigator导航容器5.2 容器的再添加5.3 小结第6章 Flex与XML第7章 状态 156第8章 案例研究 第9章 Repeater组件第10章 案例研究 第11章 拖放操作第12章 Flex与Coldfusion第13章 图表功能第14章 打印第15章 未尽事宜附录A 安装ColdFusion MX 7索引

<<Flex程序设计>>

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>