

<<Adobe Flex 3高级编程>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Flex 3高级编程>>

13位ISBN编号：9787302262053

10位ISBN编号：7302262055

出版时间：2011-10

出版时间：清华大学出版社

作者：[加拿大]Joseph Balderson,[美]Peter Ent

页数：1218

译者：杨柏林,张卫星

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>

<<Adobe Flex 3高级编程>>

内容概要

近几年来，Flex已经成为基于Flash平台开发富Internet应用程序（RIA）的主流技术，而且Flex 3的发展潜力也十分令人兴奋。

《Adobe Flex

3高级编程》一书中全面深入的资源不仅为读者提供有关Flex的基础知识，而且揭示了如何充分利用Flex

3来创建统一自Internet和桌面应用体验。

《Adobe Flex 3高级编程》将详细介绍Flex

3与Flash平台在各个方面的区别与联系，同时也会提供客户端Flex应用程序开发和最佳实践方面的扩展知识。

其中将解释Flex

Builder可以实现的功能，开发简单Flex 3应用程序的方法，以及使用Flex

3框架类和组件的方法。

同时，您也会看到一些更高级的主题，如数据集成、架构框架和高级工具。

通过学习《Adobe Flex

3高级编程》的详细示例，无论您是否具备Flex开发经验，这本权威性的指南都将帮助您快速上手和使用Flex 3。

<<Adobe Flex 3高级编程>>

作者简介

班得逊(Joseph Balderson), 小时候开始组装LEGO玩具并拆卸他能找到的几乎每个装置时, 他就迷上了计算机和编程。在青少年时期, Joseph对电子产品、微控制器和机器人产生了浓厚的兴趣。而在大学期间, 当他参加艺术院校, 并研究诗歌、哲学和平面设计时, 他的这些兴趣就不再那么浓厚。直到Joseph在1999年发现Flash 4时, 他终于找到了自己真正的归属, 这是将他对艺术的激情与科学、设计和编程的一种完美结合。

这种激情在Joseph的整个职业生涯中引导了他的角色转变, 从平面设计师到Web设计师、到Flash设计师、再到Flash开发人员, 而最终, 他成为了一名Flex和Action Script开发人员。Joseph在此期间曾担任多个职位, 从早期网络公司的万事通到银行职员、Flash自由职业者, 以及临时雇员。

Joseph在沟通和写作方面的兴趣也使他在2005年成为Community MX的一名职业作家和编辑, 直到今日他仍在撰写有关Flash和Flex技术的双周刊教程。Joseph在2005~2006年曾在Humber大学担任多媒体学的教授, 从事Flash和Action Script的教学工作。在2006~2007年担任Adobe认证的企业咨询师一段时间之后, Joseph重新回到了自由职业的生涯, 致力于咨询和写作。他作为贡献者和技术编辑参与过大量的图书项目, 而且还参与过许多创业者和咨询机构的Flex与AIR富Internet应用程序的构建工作。

现在Joseph是一个自由的Flex和Flash平台开发人员, 他居住在加拿大安大略湖中部的格鲁吉亚湾地区。他的大部分时间是在家乡的工作室度过的, 梦想着使用Adobe技术创建出很酷的作品。

恩特(Peter Ent), 是Adobe公司的一位计算机科学家, 与Live Cycle团队一起工作。在此之前, Peter作为Flex支持工程师做一些Adobe客户服务的工作, 然后成为了一名技术客户经理。在加入Adobe之前, Peter在State Street和Fidelity Investments从事金融服务行业的工作。他也有两次创业的经历, 通过构建软件应用程序完成一些成像和分子建模的事情。Peter毕业于Syracuse大学并获得计算机科学学士学位。

海德(Jun Heider), 是RealEyes Media公司的一位资深的开发人员和技术培训师, 这是一家在科罗拉多州丹佛的Adobe合作伙伴公司, 致力于富Internet应用程序的工作。Jun毕业于Regis大学并获得计算机网络学位, 而且拥有大量的技术资格证书。

<<Adobe Flex 3高级编程>>

书籍目录

第 部分 Flex概述

第1章 使用Flex的理由

- 1.1 Flex的含义
- 1.2 RIA的含义
- 1.3 受欢迎的Flex
 - 1.3.1 揭秘Flash和Flex
 - 1.3.2 用户喜爱Flex的十大理由
- 1.4 本章小结

第2章 Flex3生态系统

- 2.1 Flex历史简介
- 2.2 Adobe Flex3生态系统，
 - 2.2.1 运行时
 - 2.2.2 语言
 - 2.2.3 框架和API
 - 2.2.4 数据通信
 - 2.2.5 服务器
- 2.3 Adobe Flex RIA工作流程
 - 2.3.1 设计与开发
 - 2.3.2 运行
 - 2.3.3 通信
 - 2.3.4 基本设施
- 2.4 Flex生态系统未来的扩展
- 2.5 本章小结

第3章 ActionScript3.0基础

- 3.1 核心语言概念
 - 3.1.1 基本语法
 - 3.1.2 保留关键字
 - 3.1.3 变量和数据类型
- 3.2 控制结构
 - 3.2.1 条件语句
 - 3.2.2 循环
- 3.3 使用类和数据类型
 - 3.3.1 值类型
 - 3.3.2 数字型
 - 3.3.3 字符串
 - 3.3.4 数组
 - 3.3.5 向量
 - 3.3.6 对象
 - 3.3.7 类型转换
 - 3.3.8 自检
- 3.4 面向对象编程
 - 3.4.1 Object类
 - 3.4.2 包和类
 - 3.4.3 类特性
 - 3.4.4 类成员

<<Adobe Flex 3高级编程>>

- 3.4.5 接口和继承
- 3.5 本章小结
- 第4章 运用ActionScript3.0
 - 4.1 Flash平台框架
 - 4.2 显示编程
 - 4.3 事件模型
 - 4.3.1 事件类和类型
 - 4.3.2 事件进程
 - 4.3.3 事件流
 - 4.3.4 Event Dispatcher类
 - 4.4 Flash Player API
 - 4.4.1 Display API
 - 4.4.2 Flash AIR的API
 - 4.4.3 Flash 10的API
 - 4.5 本章小结
- 第5章 Flex Builder3
 - 5.1 Flex Builder入门
 - 5.1.1 FlexBuilder和Eclipse
 - 5.1.2 学习Flex和获取帮助
 - 5.2 FlexBuilder3工作台
 - 5.2.1 工作区
 - 5.2.2 创建和交换工作区
 - 5.2.3 工作区配置
 - 5.2.4 编辑器
 - 5.2.5 视图
 - 5.2.6 透视图
 - 5.2.7 创建自定义透视图
 - 5.3 FlexBuilder3中的新内容
 - 5.3.1 新向导
 - 5.3.2 设训, 模式的增强
 - 5.3.3 开发功能的增强
 - 5.3.4 CS3套件的整合
 - 5.4 本章小结
- 第 部分 使用Flex3开发应用程序
- 第6章 使用FlexBuilder3
 - 6.1 Flex编译过程
 - 6.1.1 开发
 - 6.1.2 编译
 - 6.1.3发布
 - 6.2 关于项目
 - 6.3 创建Flex应用程序
 - 6.3.1 创建一个Flex项目
 - 6.3.2 使用设计模式
 - 6.3.3 使用数据绑定
 - 6.3.4 使用触发器和特效
 - 6.3.5 编译应用程序
 - 6.4 创建ActionScript应用程序

<<Adobe Flex 3高级编程>>

- 6.4.1 创建ActionScript项目
- 6.4.2 比较文件大小
- 6.5 非正式的SWF元数据标记
- 6.6 本章小结
- 第7章 MXML基础
 - 7.1 语言原则
 - 7.1.1 MXML是XML
 - 7.1.2 命名约定
 - 7.1.3 MXML语法
 - 7.1.4 显示层次
 - 7.1.5 MXML名称空间
 - 7.2 使用MXML
 - 7.2.1 MXML标签
 - 7.2.2 MXML属性
 - 7.2.3使用MXMI和CSS
 - 7.2.4 使用MXML和ActiOnScript
 - 7.3 本章小结
- 第8章 使用FlexBu1ider3进行开发
 - 8.1 项目管理
 - 8.1.1 项目属性
 - 8.1.2 导出项目
 - 8.1.3 导入项目
 - 8.1.4 导航项目
 - 8.2 创建应用程序
 - 8.2.1 创建调试版本
 - 8.2.2 创建导出版本
 - 8.2.3 激活源视图
 - 8.3 语言智能
 - 8.3.1 编辑代码
 - 8.3.2 代码参数
 - 8.3.3 代码自检
 - 8.3.4 键盘快捷键
 - 8.4 本章小结
- 第9章 自定义Flex Bu1ider3
 - 9.1 优化FlexBuilder性能
 - 9.1.1 项目开发的最佳实践
 - 9.1.2 Eclipse的性能管理
 - 9.2 定制工作台
 - 9.2.1 编辑工作区列表
 - 9.2.2 使用自定义快捷方式
-
- 第 部分 使用组件
- 第 部分 高级组件开发
- 第 部分 可视化效果与多媒体
- 第 部分 数据管理
- 第 部分 客户端通信
- 第 部分 服务器集成

<<Adobe Flex 3高级编程>>

- 第 部分 数据服务
- 第 部分 使用Dairngorm
- 第 部分 应用程序开发策略
- 第 部分 测试和调试

章节摘录

版权页：插图：· 增加安全协议——显然，获得灵活性和流动性是要付出代价的。

维护客户端应用程序意味着要在通信安全方面加强警惕，防止滥用，有些RIA技术已经发展成了一些非常具体和复杂的安全“沙箱”，只允许数据以几种非常特殊的方式从应用程序读取和写入应用程序，总体来说，这也算是不错的一件事。

· 浏览器不透明——传统的超文本应用程序较RIA典型的不足在于它们是一个封闭系统（它们在内部管理应用程序状态），它们是“浏览器不透明的”。

因此，它们不能通过浏览器控制导航（历史状态，Back按钮），不是可添加索引的搜索引擎，对访问设备也是不可见的。

无论使用何种技术，这都是RIA的一个不足，包括AJAX、Flash、AIR、Silverlight、WPF和Java FX。

也就是说，作为超文本应用程序其并不擅长处理富交互式内容，同时RIA在大量的搜索引擎访问超文本内容方面也不是很好用，这就是为什么很多应用程序，像侧重文本的网站、博客以及社会网络仍然使用传统的超文本应用程序的原因。

有些RIA技术已经做出了巨大的努力来弥补这一不足了，但与此同时这些解决方案需要开发人员在桥接浏览器分支时认真实现。

目前还没有RIA技术是浏览器透明的，很可能一直不会有，直到浏览器开始集成RIA运行时作为其本地渲染模式的一部分，并且搜索引擎通过改变它们的搜索模式来涵盖特定的状态，依赖标准，鉴于目前的浏览器发展速度，这可能会在未来很长一段时间内才能实现。

具有讽刺意味的是，即使RJA定义了人们使用Web的方式，它们仍然被指责“违反了Web范式”，也许这正是寻找适当平衡的关键所在。

关于Flex应用程序的更多详细信息可参阅第40章。

· 支持桌面部署——直到最近，RIA声明了应用程序可以在浏览器上下文中运行，通常，访问以及与操作系统的交互将会受到限制。

但是现在，有些核心技术，例如Adobe AIR，允许创建RJA，这突破了浏览器范式并且可以应用于桌面部署。

部署在桌面上的RJA，和传统应用软件的不同之处在于它仍然需要一个运行时沙箱来执行应用程序，通常它建立在Web技术及其衍生技术的基础上，并且可以直接访问Internet。

桌面应用RJA的功能与Internet浏览器以及安装的应用程序二者的功能类似。

同时，没有RIA技术与典型的操作系统安装软件安装出来的系统具有相同的系统交互水平，但随着驾驭RIA的技术的不断演化，该界限会变得越来越模糊。

<<Adobe Flex 3高级编程>>

编辑推荐

《Adobe Flex 3高级编程》主要内容：设计和构建Flex 3组件的技术；将Flash的内置资源集成到Flex 3应用程序中的方式；Flex 3框架下用于操作或显示应用程序中数据的各种组件；Cairngorm的微架构框架；构建有效和高性能Flex应用程序的最佳实践；Flex 3工具集的组件，包括调试器、概要分析器、单元测试框架、日志框架，以及动画框架；从其他语言迁移到Flex的方法读者对象；《Adobe Flex 3高级编程》主要针对那些想要利用Flex 3平台创建RIA的程序员和开发人员。

阅读《Adobe Flex 3高级编程》，读者需要具备一些Flash、Action Script和XML语言的开发经验。

<<Adobe Flex 3高级编程>>

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>