



authors with practical experience as consultants, mentors and developers of courseware, this book/CD uses project-based tutorials, and is designed to teach beginning Flex developers the details of building and architecting real-world rich internet applications using Flash Builder incorporating MXML and ActionScript 3.0. The book includes a CD that contains all the files used in the lessons, plus completed projects for comparison. This latest edition includes complete coverage of New Flex 4 features such as the Spark Component model, Advanced Skinning, Component Creation, and much more. All of Peachpit's eBooks contain the same content as the print edition. You will find a link in the last few pages of your eBook that directs you to the media files. Helpful tips: If you are able to search the book, search for "Where are the lesson files?" Go to the very last page of the book and scroll backwards. You will need a web-enabled device or computer in order to access the media files that accompany this ebook. Entering the URL supplied into a computer with web access will allow you to get to the files. Depending on your device, it is possible that your display settings will cut off part of the URL. To make sure this is not the case, try reducing your font size and turning your device to a landscape view. This should cause the full URL to appear.

Learn Adobe Flex 4 in a fun and engaging way with this book's unique, hands-on approach. Using clear examples and step-by-step coaching from two experts, you'll create four applications that demonstrate fundamental Flex programming concepts. Throughout the course of this book, you'll learn how to enhance user interaction with ActionScript, and create and skin a user interface with Flex's UI components (MXML) and Adobe's new FXG graphics format. You'll also be trained to manage dynamic data, connect to a database using server-side script, and deploy applications to both the Web and the desktop. Learning Flex 4 offers tips and tricks the authors have collected from years of real-world experience, and straightforward explanations of object-oriented programming concepts to help you understand how Flex 4 works. Work with Flash Builder 4 and the Eclipse IDE Learn the basics of ActionScript, MXML, and FXG Design a Flex application layout Build an engaging user interface Add interactivity with ActionScript Handle user input with rich forms Link Flex to a server with PHP and MySQL Gather and display data Style applications and add effects, filters, and transitions Deploy applications to the Web, or to the desktop using Adobe AIR

Discover how easy RIA development can be with this one-of-a-kind handbook from the Adobe Developer Library. Several clear, step-by-step mini-tutorials teach you about web services, event handling, designing user interfaces with reusable components, and more. After finishing this guide, you'll be able to build Flash applications ranging from widgets to full-featured RIAs using the Flex SDK and Flex Builder 3.0. With Getting Started with Flex 3, you will: Walk through sample RIA projects and see examples of amazing applications people have built with Flex Work with ActionScript 3.0 and the MXML markup language Build user interfaces using the controls and tools available with the framework Get a tour of controls available commercially and through open source Learn how Flex integrates with ASP.NET, ColdFusion, PHP, and J2EE in the server Build Flex-based widgets that let you display real-time data Use advanced controls to build 3D graphs, data dashboards, mapping applications, and more You'll find complete code for video players, a slideshow, a chat client, and an RSS reader, just to name a few. You also get plenty of tips, tricks, and techniques to leverage your existing programming skills, whether you come from an open source or Visual Studio-intensive background.

Applications Internet riches avec Flash ActionScript 3, Spark, MXML et Flash Builder Flex 4, framework de référence pour le développement de clients et d'applications bureautiques riches Flash Open source, le SDK de Flex offre un véritable environnement en phase avec les bonnes pratiques de génie logiciel (MVC...) et de gestion de projet (travail collaboratif...). Il propose des bibliothèques de composants graphiques (Spark...) et des fonctions pour dialoguer avec le serveur et s'interfacer avec des bases de données via des serveurs PHP/JEE. Une bible avec de nombreux cas pratiques et retours d'expérience Programmation Flex 4 explique aux développeurs web, qu'ils soient ou non rompus à Flash et ActionScript, comment utiliser le framework Flex pour concevoir et créer des applications web dites riches (RIA), à l'instar des applications Ajax ou Silverlight. Tout en rappelant les langages sur lesquels s'adosse cette technologie (ActionScript, MXML), l'ouvrage passe en revue l'intégralité des techniques de développement Flex : maîtrise de l'environnement de travail, création d'interfaces interactives et évoluées avec les vues, transitions et thèmes, gestion des données et échanges avec le serveur via RPC, mais aussi gestion et création des composants, débogage et optimisation, tests unitaires avec Flex Unit. Il les met ensuite en situation avec deux études de cas détaillant la création d'un catalogue interactif (où la gestion des produits met en oeuvre Adobe Air 2), puis l'incorporation de l'API de géolocalisation de Google. Enrichi de retours d'expérience d'experts, cet ouvrage fait la part belle aux aspects graphiques, ainsi qu'au design et au développement par composant. Il insiste sur l'interopérabilité avec la suite Adobe via Flash Catalyst CS5, ainsi que sur la manipulation d'objets 3D grâce à la bibliothèque PaperVision 3D. Il présente également l'intégration de composants et d'API externes (Google Maps...) ainsi que la compatibilité avec d'autres frameworks tels .NET et le très en vogue Spring. À qui s'adresse cet ouvrage ? À toute la communauté des concepteurs et développeurs web qui désirent développer des applications Internet riches. Aux webmasters et développeurs connaissant Flash et ActionScript, qui recherchent un framework pour industrialiser la création d'interfaces graphiques pour leurs applications. Aux développeurs amenés à créer des applications autonomes exécutables avec ou sans navigateur web. Sur le site [www.editions-eyrolles.com](http://www.editions-eyrolles.com) Téléchargez le code source des exemples et cas pratiques du livre.

Copyright code : c5fd429c1aad0d193b351d919b064283