

Flex 4 : Prise en main

Objectif :

Flex est l'outil développé par Adobe pour le développement d'applications Internet Riches, pour le lecteur Flash (Content management system, Back-office, Applications Intranet...)

Sa technologie repose sur l'Action Script 3.0 et sur le langage de description d'interfaces graphiques MXML (comparable à XUL-Mozilla Foundation ou XAML-Microsoft).

Cette formation Flex est destinée à l'apprentissage de Flex dans l'environnement libre TOMCAT-AXIS-MySQL. Nous découvrirons ainsi comment développer des applications Flex riches à moindre coût sans sacrifier performances et souplesse.

Participants :

Cette formation Flex s'adresse aux personnes qui ne connaissent pas encore Flex et ActionScript 3 afin d'avoir une première approche sur le langage ActionScript 3.

Pré-requis :

La connaissance du développement orienté objet en général ainsi que la connaissance du model DOM sont nécessaire pour cette formation.

Travaux pratiques :

Tout au long du cours, de nombreux travaux pratiques permettent de valider les connaissances théoriques.

Durée : 4 jours (28 heures) Référence : IFMA

Contenu de la formation :

Présentation de Flex 4.0

Les clients riches Internet

La ligne de produits Flex : SDK, FlexBuilder, Flex data services, charting

Machine virtuelle flash et flash player

Le processus de développement d'une application Flex

Aide et autres ressources.

Les nouveautés de la version 4.0

L'outil FlexBuilder 4

Eclipse et FlexBuilder 4

L'interface de FlexBuilder : éditeurs, vues et perspectives

Compiler le projet et le lancer

Le debug

Amélioration du Flex Builder 4

Flash Catalyst

TRAVAUX PRATIQUES

Création d'une première application en Flex

Fondamentaux Flex

Créer une application Flex

Organiser une application Flex avec les conteneurs, les contrôles et les binding

Créer et utiliser des composants custom.

TRAVAUX PRATIQUES

Création d'une application multi conteneur

Gérer les événements

Comprendre la notion d'événements, gérer les événements, utiliser l'objet événement.

TRAVAUX PRATIQUES

Gestion des événements utilisateur

Utiliser les contrôles

Comprendre la notion de contrôle, utiliser les contrôle de type Button, Text, Checkbox

Afficher des images, fournir des données aux contrôles.

TRAVAUX PRATIQUES

Création d'un formulaire de saisie

Gérer la présentation de l'application

Organiser le contenu avec les conteneurs Application, Panel, Form, Box, DividedBox, Tile, ControlBar...

Bonnes pratiques

Règles de dimensionnement des conteneurs.

Positionnement absolu ; le conteneur Canvas

Créer des contraintes de positionnement avec FlexBuilder et en MXML

Contraintes avec des composants imbriqués.

TRAVAUX PRATIQUES

Changement de disposition sur une application

Utiliser les états pour concevoir une application

La notion d'état

Nouvelle syntaxe et simplification des états dans Flex 4.

Avantages

Créer des états avec FlexBuilder

Regarder le MXML généré et changer d'état en ActionScript

Les états des composants imbriqués.

TRAVAUX PRATIQUES

Utilisation des états pour les formulaires

La navigation dans l'application

Personnaliser l'application
Utiliser les styles et les thèmes pour changer le look and feel
Appliquer les effets et les transitions pour animer l'application.

TRAVAUX PRATIQUES

Appliquer une feuille style à l'application

Utiliser les modèles de données MXML et ActionScript

Le pattern Model View Controler (MVC)
Créer des modèles de données xml avec le tag model
Créer des classes ActionScript 3.0 : package, constructeurs, propriétés, méthodes
Instancier des objets ActionScript en MXML.

TRAVAUX PRATIQUES

Création d'une arborescence et d'objets

Charger des données XML avec HTTPService

Récupérer des données lors de l'exécution
Créer des requêtes http
Gérer les résultats avec les bindings et les gestionnaires d'événement
Gérer les erreurs
Interroger différents domaines.

Afficher les données avec une DataGrid

Fournir des données à la DataGrid
Spécifier et formater les colonnes
Le rendu et l'édition des colonnes
Les composants de type ItemRender et ItemEditor.

TRAVAUX PRATIQUES

Afficher des données dans un tableau dynamique

Les nouveautés Flex 4

Designing une application avec Spark
Amélioration de l'ASDoc
Le databinding à double sens
Les composants de type ItemRender et ItemEditor.

TRAVAUX PRATIQUES

Afficher des données dans un tableau dynamique