

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

图书基本信息

书名：<<Flex 3 Cookbook中文版>>

13位ISBN编号：9787121085857

10位ISBN编号：7121085852

出版时间：2009年

出版时间：电子工业出版社

作者：Joshua Noble,Todd Anderson

页数：673

字数：900000

译者：肖娜,董龙飞

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>

前言

对于当今Flex技术的火热程度我无需再多言。

在数年前第一次接触到Flex技术时，我就认定了其茁壮的生命力，而今天仍然惊诧于其不断衍生出来的各种新特性。

本书是精编版的“菜谱”，作者结构化地从Flex的各个重要主题入手，通过解决实际应用中的各种问题，系统地介绍、归纳和扩展了Flex技术中的精华。

本书是一本手册类型的书籍，是Flex发者日常工作中的帮手。

本书作为Flex专家负责实时答疑，而并不是担当初学者的启蒙导师。

使用本书的最佳方式是启动FlexBuidei，然后尝试运行书中的大量珍贵的示例程序。

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

内容概要

Flex技术可以分为UI技术、数据技术和服务器端技术三大部分。

本书覆盖了Flex应用开发者可能遇到的绝大部分技术主题，包括：如何使用各类Flex组件；如何使用视图状态、样式单、特效以及拖拽技术进行美化设计和加强应用；如何在客户端处理诸如集合数组、XML数据等；如何应用数据表格，同时深入介绍了Flex的服务器端技术。

本书还特别介绍了如何使用Flex技术开发Adobe Integrated Runtime（简称AIR）应用。

除此之外，本书专门讨论了许多开发者容易忽略的Flex应用的编译、调试及部署技巧。

本书遵循O'Reilly Cookbook系列丛书的惯用格式，第一步提出问题，第二步提供解决方案，第三步详细阐述、解释问题和解决方案的上下文，提供大量示例代码展示解决方案的实施。

本书不是初学者的启蒙导师，书中涉及的技巧也不是简单的入门指南，而是针对Flex... (展开全部)

Flex技术可以分为UI技术、数据技术和服务器端技术三大部分。

本书覆盖了Flex应用开发者可能遇到的绝大部分技术主题，包括：如何使用各类Flex组件；如何使用视图状态、样式单、特效以及拖拽技术进行美化设计和加强应用；如何在客户端处理诸如集合数组、XML数据等；如何应用数据表格，同时深入介绍了Flex的服务器端技术。

本书还特别介绍了如何使用Flex技术开发Adobe Integrated Runtime（简称AIR）应用。

除此之外，本书专门讨论了许多开发者容易忽略的Flex应用的编译、调试及部署技巧。

本书遵循O'Reilly Cookbook系列丛书的惯用格式，第一步提出问题，第二步提供解决方案，第三步详细阐述、解释问题和解决方案的上下文，提供大量示例代码展示解决方案的实施。

本书不是初学者的启蒙导师，书中涉及的技巧也不是简单的入门指南，而是针对Flex开发者可能遇到的开发难题提供的高级技巧及相应的程序代码。

因此请读者将本书看作是一位贴身顾问，置于手边以便经常查阅。

Flex 3 Cookbook适用于那些希望更深入理解Flex Framework的开发者或那些需要解决特定技术问题的读者。

书中的代码示例及其说明适用于熟悉MXML和ActionScript的中级开发者。

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

作者简介

Joshua Noble，是纽约的一位开发顾问，《ActionScript 3.0 Bible》（Wiley, 2007）的合著者。在过去6年中，他一直致力于在各种平台上的广泛Web应用中使用Flex和Flash技术，同时也具有丰富的PHP、Ruby、Erlang和C#编程经验。业余时间，他喜欢用C++和OpenCV以及微控制器和传感器搭建电抗环境。他的网站是<http://thefactoryfactory.com>。

Todd Anderson，是Infrared5的一位高级软件工程师。他在RIA和游戏开发领域中具有5年多的Flash平台开发经验，为很多公司（例如McGraw-Hill、Thomson、Motorola和Condé Nast）实现了多个用于出版和娱乐行业的Web和桌面解决方案。Todd目前居住在波士顿，在不编程时，他喜欢艺术创作，在纸上绘制作品。Anderson的网站是<http://www.custardbelly.com/blog/>，内容主要是Flash平台上的开发。

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

书籍目录

前言第1章 Flex与ActionScript基础第2章 菜单和控件 第3章 容器第4章 Text型组件第5章 List型、Tile型和Tree型组件第6章 DataGrid和Advanced DataGrid控件 第7章 渲染器和编辑器第8章 图像、位图、视频、声音第9章 皮肤与样式第10章 拖放操作第11章 状态第12章 效果第13章 集合第14章 数据绑定 第15章 验证、格式化和正则表达式第16章 应用服务和服务器端通信第17章 浏览器通信第18章 模块和运行时共享库第19章 Adobe集成运行环境API第20章 使用FlexUnit进行单元测试第21章 编译和调试第22章 配置、国际化和打印 索引

章节摘录

1.1在FlexBuilder中创建Flex项目 讨论 FlexBuilder构建于Eclipse之上，Eclipse是一种著名的、广受好评的集成开发环境（integrateddevelopmentenvironment，IDE），主要用于Java开发。尽管对于Flex开发，FlexBuilder的确不是必需的，但它却是用来创建Flex应用程序的最佳工具，它提供的大量功能可以帮助你更有效地设计和开发应用程序。

你可以将FlexBuilder作为一个独立的应用来对待，也可以作为现有Eclipse安装的一个插件来使用。

作为Flex开发者，你要做的第一件事就是创建一个Flex项目。

在FlexBuilder中，Flex项目不同于其他类型的项目，因为它包含Flex库文件SWC（不同于ActionScript项目），并且它被编译成能够在FlashPlayer中观看的SWF文件（不同于Flex类库项目）。

如果要创建一个项目，可在FlexBuilder的项目导航栏中右键点击，或者控制点击（Mac）以显示上下文菜单（图1.1），或者使用应用程序顶部的“文件”菜单。

在这两处菜单的任何一个中，选择“新建一Flex项目”，即出现一个对话框，引导你创建一个Flex项目。

<<Flex 3 Cookbook中文版>>

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>