



CODE : F3CGM

TITRE : Formation CAIRNGORM

DUREE : 2 jours (soit 14 heures)

PRIX : 1 195 € HT par participant HORS CURSUS

DESCRIPTION : Cette formation permet d'intégrer les bonnes pratiques dans la réalisation d'une application Flex en mettant en oeuvre un certain nombre de patterns comme le modèle - vue - contrôleur, le singleton, la commande... Cairngorm vous propose une architecture logicielle mise en place sur de nombreux projets, bien documentée et évolutive. Cette formation vous permet de comprendre Cairngorm par la pratique pour le mettre en oeuvre sur votre projet. (Cairngorm est proposé par Adobe Consulting et disponible sur le labs).

AUDIENCE : Développeurs et Chefs de projet impliqués sur un projet Flex

PRE-REQUIS : Avoir suivi le module "Les Fondements Flex" ou avoir un niveau équivalent

INSCRIPTIONS AU 01 73 02 33 44

CALENDRIER F3CGM INTER-ENTREPRISES PARIS

29 - 30 Mars 2010

07 - 08 Octobre 2010

28 - 29 Juin 2010

02 - 03 Décembre 2010

Cairngorm ou l'intégration de bonnes pratiques dans la réalisation d'une application Flex

PROGRAMME

Objectifs et présentation

Présentation
Historique
Qu'est-ce que Cairngorm
Quand l'utiliser
MVC et Cairngorm
Récupérer le swc et les sources
Récupérer les projets exemple
Trouver de la documentation
Ressources

Les patterns de Cairngorm

Notion de patterns
le pattern Singleton
le pattern Command
Modèle Vue Contrôleur (MVC)
Pattern listener avec les bindings et les événements

De l'utilisateur au modèle

Un premier exemple Cairngorm
CairngormEventDispatcher et CairngormEvent
Le FrontController
Les commandes et le ModelLocator
Organisation des packages
Première vue d'ensemble

Discuter avec le serveur

Rappels sur les rpc et AsyncToken
BusinessDelegate
ServiceLocator et Services
Données complexes
Liens avec la commande
HTTPService, WebService, RemoteObject et DataService

La vraie vie Cairngorm (à vous de jouer :-)

Ze big picture
Echauffement : les sources de Cairngorm
Créer un projet Flex "from scratch"
Coder le Login (et le logout)
Ajouter la récupération des utilisateurs
Pattern Value Object

Notions avancées

Composant Observer
Gérer les changements d'état de l'interface
Synchroniser les appels au serveur
Construire des classes métier
Montée en charge du projet

Conclusion

Organisation du projet
Feuille de route pour la mise en place