

Durée : 5 jours / 35 heures

Mode : En inter ou intra-entreprise

Description

Cette formation permet de rapidement intégrer tous les concepts de base : l'architecture, les principaux contrôles MX et Spark, les conteneurs, la gestion des événements, les composants customs, les styles, les états, le skinning, les effets, ainsi qu'une prise en main de l'outil Flash Builder 4.6 basé sur Eclipse.

Pour comprendre les différentes possibilités de discussion entre Flex sur le client et un serveur J2EE ou PHP, quatre chapitres détailleront Blaze DS pour Java, ZendAMF pour PHP, le nouvel assistant Data/Services pour les deux plate-formes et une introduction à la sécurité.

Programme

Présentation de Flex 4.6

Flash Plate-forme ; Outils de Développement Flex 4.6 ;
Présentation de Flash Builder 4.6

Fondements Flex

Espace de nommage et composants ; Positionnement et Styles
Composants customs ; Skinning ; Accès serveur et Binding

Composants Flex et Positionnement

Composants Spark et MX ; Positionnement et conteneurs Spark ; Notions de
contarintes ; Gérer le scroll

Gestion des Événements

Gestionnaire d'événements ; La classe Event . Comprendre le bubbling ;
Les événements en AS3

Créer des formulaires

Le nouveau composant formulaire Spark ; Personnaliser les éléments de formulaire ;
erreur et aide ; Appliquer un nouvel habillage

Validation et Formatage

Nouveaux composant Spark ; Formater les données ; Valider les données ; validation
en AS3

La Navigation

La navigation dans Flex ; Spark et la navigation ; Piloter une Viewstack,
un TabNavigator et un Accordion

Les Etats dans Flex 4.6

Nouvelle notation MXML ; Définir et affecter des états ; Gérer les changements d'état

Animer les Composants et les Etats

Connaître et utiliser les effets Spark ; Les effets composites
Appliquer les effets aux états à l'aide des transitions

Les Styles CSS dans Flex 4.6

Définir des styles dans Flex 4 ; Espace de nommage et classes de styles
Styles et Skins ; Sélecteurs de descendance par id, de classe ; Styles et états

La Création de Skins pour les Composants Spark

Comprendre le skinning ; Créer et appliquer un skin .FXG ; Dessiner avec Flex 4
Comprendre les SkinParts

Audience

Développeurs, Chefs de projet souhaitant réaliser une application avec Flex et la connecter à un serveur J2EE et PHP.

Pré-requis

Avoir des notions de programmation orientée objet et quelques connaissances de XML

Objectifs Pédagogiques

Apprendre à développer et à connecter à la partie serveur de Flex des applications Web professionnelles avec l'outil Flex 4.6 d'Adobe.

Programme (suite)

Techniques de Skinning avancées

Comprendre les SkinStates ; Animer les Skins ; Le Skin des composants customs ; Définir le scroll des composants skinnables

L'Accès aux données XML

Charger des données XML distantes avec HTTPService
Gérer les événements result et fault ; Envoyer des requêtes paramétrées
Utiliser l'assistant Data/Services

La Gestion des Données Typées

Créer des Value Object (VO) en AS3 ; Manipuler des tableaux de VO
Le binding et les VO

Les Événements Customs

Créer des événements customs ; Lever des événements dans les composants customs ; Etendre la classe Event ; Passer des données dans les événements

Présenter du Contenu avec les Datagroups

Comprendre le DataGroup et les ItemRenderers
DefaultItemRenderer et DefaultComplexItemRenderer
Définir un ItemRenderer custom ; Créer un Renderer imbriqué avec fx:Component/
Utiliser un SkinnableContainer avec un DataGroup

Le Composant Datagrid

Ajouter des colonnes aux DataGrid ; Formater les données des cellules
Créer des renderers et des editors sur les colonnes ; Sélectionner des éléments ;
Changer l'habillage (skinning) d'une Datagrid

Déployer des Applications Flex ou AIR

Connaître les options de compilation ; SwfObject et wrapper HTML
Comprendre les Ressource Shared Librairies (RSL)
Construire un build de livraison ; Créer et déployer une application AIR

Remoting Java avec BlazeDS et Spring

Comprendre les objets distribués et le composant RemoteObject
Configurer l'appel à un RemoteObject ; Passer des arguments
Comprendre le mapping Java / ActionScript 3 ;
Sécurité Blaze DS ; Intégration avec Spring

Utiliser le Wizard Data/Services

Créer un service avec Flash Builder 4.5 ;
Connecteurs HTTPService et WebService SOAP
La vue DataService ; La vue Monitor pour surveiller les requêtes
DataService et Remoting Java

Audience

Développeurs, Chefs de projet souhaitant réaliser une application avec Flex et la connecter à un serveur J2EE et PHP.

Pré-requis

Avoir des notions de programmation orientée objet et quelques connaissances de XML

Objectifs Pédagogiques

Apprendre à développer et à connecter à la partie serveur de Flex des applications Web professionnelles avec l'outil Flex 4.6 d'Adobe.