

**CODE : F2RCA**

**TITRE : FLEX 2, Les fondements**

**DUREE : 3 jours** (soit 21 heures)

**PRIX : 1 195 € HT par participant HORS CURSUS**  
**1 077 € HT si cursus STANDARD 5 jours**  
**1 020 € HT si cursus PROFESSIONNEL 7 jours**  
**969 € HT si cursus ENTREPRISE 10 jours**

**DESCRIPTION :** Cette formation destinée aux développeurs qui démarrent un premier projet Flex, permet de rapidement intégrer tous les concepts de base : l'architecture, les principaux contrôles, les conteneurs, la gestion des événements, les composants custom, les styles, les états, la discussion en XML... ainsi qu'une prise en main de l'outil FlexBuilder 2 basé sur Eclipse.

**AUDIENCE :** Développeurs, Chefs de projet souhaitant réaliser une application avec Flex.

**PRE-REQUIS :** Avoir des notions de programmation orientée objet : C++ ou C#, Java ou ActionScript 2.0 et quelques connaissances de XML.

### INSCRIPTIONS AU 01 73 02 33 44

CALENDRIER F2RCA INTER-ENTREPRISE PARIS			
28-30/01/2008	13-15/05/2008	27-29/08/2008	01-03/12/2008
11-13/02/2008	19-21/05/2008	07-09/07/2008	15-17/12/2008
03-05/03/2008	02-04/06/2008	15-17/09/2008	
17-19/03/2008	16-18/06/2008	29/09-1/10/08	
07-09/04/2008	07-09/07/2008	27-29/10/2008	
21-23/04/2008	21-23/07/2008	17-19/11/2008	

## Les Fondements pour Développer des Applications Riches Internet avec l'outil Flex 2

### PROGRAMME

#### Présentation de Flex 2.0

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

#### L'outil FlexBuilder 2

Eclipse et FlexBuilder 2  
 L'interface de FlexBuilder : éditeurs, vues et perspectives  
 Créer un projet et votre première application  
 Créer un main et le lancer  
 Le debug

#### Fondamentaux Flex

Créer une application Flex  
 Organiser une application Flex avec les conteneurs, les contrôles et les bindings  
 Créer et utiliser des composants custom

#### Gérer les événements

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

#### Utiliser les contrôles

Comprendre la notion de contrôle, utiliser les contrôles de type Button, Text, Checkbox  
 Afficher des images, fournir des données aux contrôles

#### 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

#### Utiliser les contraintes

Positionnement absolu ; le conteneur Canvas  
 Créer des contraintes de positionnement avec Flex- Builder et en MXML  
 Contraintes avec des composants imbriqués

#### Utiliser les états pour concevoir une application

La notion d'état  
 Avantages  
 Créer des états avec FlexBuilder  
 Regarder le MXML généré et changer d'état en Ation Script  
 Les états des composants imbriqués

#### 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

#### Manipuler les données avec ActionScript 3.0

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

#### 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

#### Créer dynamiquement des composants avec le Repeater

Comprendre la philosophie du Repeater  
 Principales propriétés et méthodes : dataprovider, currentItem, getRepeaterItem()  
 Accéder aux composants dynamiquement créés

#### Afficher les données avec un 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