



Flex / Air

MODULE **FLEX / AIR**

1

Création d'applications riches

DURÉE DU MODULE / 5 jours

Outil /
Adobe Flash Builder 4
Adobe Flex 4

Objectif /

Flex est un ensemble de technologies créées par Adobe afin de développer des applications Internet riches pour lecteur Flash.

AIR est un environnement d'exécution qui permet, entre autres, de porter une application Flex du navigateur vers le bureau.

Cette formation a pour objectif de présenter ces technologies afin d'apprendre à créer une application Flex pour mettre en œuvre une expérience utilisateur unique.

La formation Flex est proposée en 2 modules :

- le module "Création d'applications riches"
- le module "Architecture d'applications riches"

Ce déroulé de cours correspondant au premier niveau de formation a trait aux applications clientes. Il est axé création d'interfaces utilisateur et développement d'applications relativement simples.

Prérequis /

Expérience professionnelle dans le Web.

Familiarité avec un langage de programmation orienté objet.

Idéalement, connaissance ou notions du langage ActionScript 3.

REGART
• NET

CONTACT 50 rue de paradis
75010 Paris

tel + 33 (0)1 48 24 96 45
fax + 33 (0)1 48 24 96 46
contact@regart.net

www.regart.net

Création d'applications riches

Déroulé /

Introduction au développement d'applications Flex

- La notion de RIA (Rich Internet Application), ses technologies et ses limites
- Flex, Flash et ActionScript
- La gamme de produits Flex/AIR
- L'architecture client Flex/serveur
- Les principales ressources en ligne
- Les environnements de développement

Créer une application Flex avec FlashBuilder

- Création d'un projet Flex
- Le contenu d'un projet Flex
- Exportation et importation de projet
- Les propriétés d'un projet
- Tester un projet

Décrire une interface utilisateur grâce au MXML

- Les vues Source et Design
- Présentation des composants controls, layout et navigators
- Disposer l'interface utilisateur
- Créer des composants personnalisés

Le langage ActionScript 3

- Un langage orienté objet
- Les particularités de l'AS3
- Vocabulaire, mots-clefs et syntaxe
- Création d'une classe AS3
- Insérer du code ActionScript dans un fichier MXML
- L'héritage, les interfaces, les getter/setter
- Présentation du framework Flash et de ses API

Les mécanismes fondamentaux de Flex

- La relation MXML/ActionScript
- Instancier un objet
- Gérer les événements
- Les événements personnalisés
- Diffuser un événement
- La métadonnée Event
- Créer ses propres types d'événement
- La liaison de données (Data Binding)
- Vue d'ensemble des API de Flex 4

Manipuler les données

- Utiliser le XML
- Créer des objets XML
- Lire les données
- Manipuler les données
- L'API de collection et les composants List
- Valider les données avec les Validators
- Formater les données avec les Formatters

Personnaliser l'interface utilisateur

- Structure et planification de l'interface utilisateur
- Les workflows designer / développeur Flex 3 et Flex 4
- (Flex 3) Utiliser le Flex Skins design extensions pour Adobe CS3 et CS4 et le Flex component kit pour Flash CS3/CS4 Pro
- Flex 4 et le nouveau modèle de skins
- Le format FXG et l'intégration avec Flash Catalyst
- Les styles CSS
- La notion de template
- Les items renderers et item editors
- Les renderers Drop-in et Inline
- Les renderers personnalisés
- Les States Flex 3 vs Flex 4
- Les ViewStack
- Les effets et les transitions
- Embarquer des actifs
- Le DragNDrop
- Les fenêtres PopUp
- Les fenêtres d'alerte
- Modifier le curseur
- Afficher des infos-bulles
- Gérer le focus
- Les composants charts
- Diviser une application en modules

Communiquer avec l'entourage direct de l'application

- Stocker des données côté client : les Shared Objects
- Communiquer avec l'enveloppe HTML
- Créer des liens profonds avec le BrowserManager
- Communiquer avec JavaScript grâce à ExternalInterface
- Charger un fichier externe

Communiquer avec le serveur d'applications

- HTTPService
- WebService
- Remote Object

Créer des applications pour le bureau avec AIR

- Porter une application Flex sur le bureau avec AIR
- Processus d'installation avec l'installBadge
- Le fenêtrage
- Intégrer du HTML et des documents PDF
- L'accès au système de fichier