



Flex / Air

MODULE **FLEX / AIR**

2

Architectures d'applications riches

DURÉE DU MODULE / **5 jours**

Outil /
Adobe Flash Builder 4
Adobe Flex 4

Objectif /

La formation Flex est proposée en 2 modules :

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

Cette formation correspond au module avancé de Flex. Il est destiné à l'étude des meilleures pratiques de développement dans un contexte plus industriel et, des techniques avancées de développement et d'architecture d'applications Flex et AIR.

Prérequis /

Maîtrise d'un langage orienté objet tel que Java/J2EE ou C#.

Avoir suivi la formation Flex "Création d'applications riches" ou bien, avoir une expérience professionnelle avec Flex et l'ActionScript 3.

En raison de la proximité entre les technologies et les techniques présentées, les développeurs Java/J2EE pourront intégrer directement cette formation, à condition de s'être familiarisés avec Flex.

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

Architectures d'applications riches

Déroulé /

Rappel des fondamentaux de Flash et Flex

- Rappel des relations entre les technologies Flash, Flex et AIR
- Présentation du toplevel du lecteur Flash
- Gestion de la mémoire dans le lecteur Flash
- Étude de la nature de la relation ActionScript 3 / MXML
- Créer et intercepter les erreurs
- Gérer la performance et la mémoire avec les Profilers
- L'API de collection : IList, ICollectionView
- Techniques de communications avec le serveur d'application

Remoting avec RemoteObject

- Les principales passerelles
- Utilisation de la balise RemoteObject
- Gérer les erreurs distantes
- Recevoir des objets ActionScript
- Recevoir des objets typés
- Envoyer des données ActionScript
- Présentation de LCDS et BlazeDS
- Etude du messaging avec BlazeDS

Architecturer une application Flex

- Les objectifs
- Les principaux modèles de conception (Design Patterns)
- Les notions de Model / View / Controller
- Étude des principaux frameworks d'architecture (Cairngorm, PureMVC...)

Les stratégies de localisation

- Les notions de i18n et l10n
- Créer et compiler des ressourcesBundles
- Méthodes statiques et dynamiques
- Proposition d'architectures alternatives

Productivité et intégration continue

- Gestion de projets modulaires
- Les projets de bibliothèques, les RSLs, et les dépendances
- Les principales bibliothèques tierces
- La génération de code MXML et ActionScript 3
- Versioning SVN avec subclipse
- Compilation automatisée avec Ant (Flex AntTasks) et Maven
- Compilation conditionnelle et métadonnées personnalisées
- Gestion de la documentation avec ASdoc
- Tests unitaires (FlexUnit) fonctionnels, et reporting

Techniques AIR avancées

- Le DragNDrop natif
- Invocation de l'application par ligne de commande
- Gestion de la base de données SQLite et persistance
- Gestion du mode dégradé avec l'API de connectivité
- Mise à jour d'applications automatisées
- Localisation des interfaces d'installation / désinstallation