

FLEX Базовый курс (часть 1)

Код: WEB-010

Длительность: 16 ч.

Описание:

Основная задача курса – рассмотреть базовые принципы работы flex-приложений и их построения.

В рамках курса рассматриваются часто используемые компоненты и механизмы, применяемые при решении типовых задач.

Цели:

Слушатели изучат:

- Области применения Flex.
- Преимущества Flex при построении RIA.
- Основные принципы работы виртуальной машины Flash Player.
- Основы объектно-ориентированного подхода и отличия ООП во Flex от Java.
- Основные базовые предопределенные компоненты Flex.
- Способы динамического связывания данных.

Слушатели получат практические навыки:

- Построения простейших приложений на основе существующих компонентов.
- Применение связывания данных.

Разбираемые темы:

1. Обзор технологии:

- Среда исполнения, Flash Player как виртуальная машина;
- Flex-фреймворк как библиотека Flash;
- Кадры, Elastic racetrack;
- Rich Internet Application, области применения Flex;
- Web- и AIR-приложения;
- Декларативное (MXML) и объектное (actionscript3) программирование во Flex;

2. Знакомство с синтаксисом actionscript3 и MXML :

- MXML как частный случай XML;
- Пространства имен в MXML;
- Основные ключевые слова as3;
- Метатеги в as3;
- Set- и get-методы;

- Комментарии в MXML и as3;

3. MXML-контейнеры, визуальные объекты:

- Контейнеры: Application, Group, Panel, TitleWindow, NavigatorContent, BorderContainer;
- BasicLayout (Canvas), абсолютное позиционирование;
- HorizontalLayout, VerticalLayout (Box, HBox, VBox), последовательное позиционирование;
- TileLayout (Tile);
- Расстояния между элементами: padding, gap;

4. Реализация ООП в as3:

- Основные принципы ООП;
- Отличия от Java;
- Атомарные типы во Flex;
- Области видимости;
- Два типа наследования;
- Динамические классы;
- Приведение типов и кастинг;

5. Простейшие операции, вывод в консоль:

- Математические операции;
- Класс Math;
- Инкремент и декремент (пре- и пост-инкременты);
- Работа со строками;

6. Элементы форм во Flex:

- Label, Text;
- TextInput;
- TextArea;
- ComboBox;
- CheckBox;
- Button;

7. Общие сведения о принципе binding:

- Связывание MXML-компонентов;
- Связывание actionscript-переменных с MXML-компонентами.

Целевая аудитория:

Данный курс рекомендуется для начинающих Flex-разработчиков, а также может быть полезен разработчикам в смежных областях, тестировщикам или аналитикам для лучшего понимания работы user interface части приложений.

Предварительная подготовка - общее:

Желательно иметь представление об объектно-ориентированном подходе в программировании.

