

Zajęcia 6 – Flash Builder 4.6 (MXML)

Aplikację można tworzyć na dwa sposoby w:

source mode – wpisując ręcznie kod w edytorze,

design mode – posługując się wbudowanymi narzędziami graficznymi metodą „drag- drop”.

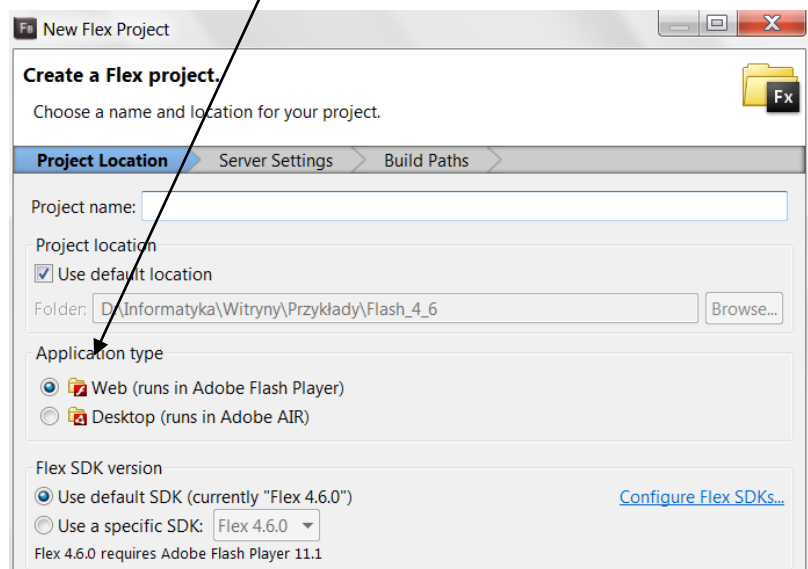
Zadanie: należy uruchomić poniższe dwie aplikacje: sklep i formularz.

Część pierwsza – tworzenie interfejsu użytkownika

1. Tryb: *source mode* (edycja źródła)

- 1.1. **Uruchom** Adobe Flash Builder 4.6 i utwórz nowy projekt Flex: sprawdź czy masz właściwą ścieżkę (folder twojej aplikacji) i wpisz nazwę aplikacji np. **sklep**.

Zaznacz opcję: Application type/ Web.



Dalej wypełnij stosowne pola. Nie wybieraj na razie żadnego serwera, a jako folder „output” możesz od razu wybrać stosowny folder na serwerze WWW.

Możesz teraz uruchomić aplikację – otrzymasz pustą stronę (przeglądarkę WWW ustawiamy w menu: **Window/Preferences/General/Web browser**).

- 1.2. Wpisz po znaczniku zamykającym część deklaracyjną (</fx:Declarations>) znacznik `controlBarLayout` (wpisz <s: i skorzystaj z systemu pomocy – jak domkniesz znacznik > reszta zostanie wpisana automatycznie), a wewnątrz tego znacznika umieść znacznik `<s:BasicLayout />` (czyli pozycjonowanie bezwzględne).

Twój kod powinien wyglądać tak:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<s:Application xmlns:fx="http://ns.adobe.com/mxml/2009"
```

```

xmlns:s="library://ns.adobe.com/flex/spark"
xmlns:mx="library://ns.adobe.com/flex/spark"
minWidth="955" minHeight="600">
    <fx:Declarations>
    <!-- Place non-visual elements (e.g., services, value objects) here -->
    </fx:Declarations>

    <s:controlBarLayout>
    <s:BasicLayout/>
    </s:controlBarLayout>
</s:Application>

```

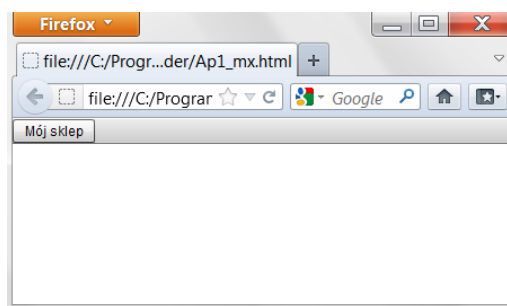
Dodaj teraz poniżej nową parę znaczników:

```

<s:controlBarContent>
    <s:Button label="Mój sklep" />
</s:controlBarContent>

```

Uruchom aplikację i jeśli nie masz błędów powinieneś otrzymać w oknie przeglądarki WWW:



2. Tryb: *design mode* (tryb projektowania)

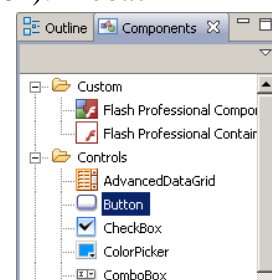
2.1. Przełącz się do trybu projektowania (w pasku tytułowym głównego okna)



Możesz teraz zmieniać własności obiektów.

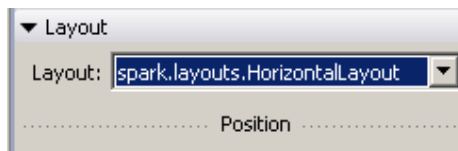
W tym celu należy kliknąć na wybrany obiekt i np. dla przycisku (*button*) zmienić jego pozycję i wielkość (*Size and Position*).

2.2. Spośród komponentów wybierz kontrolkę przycisku *Button* i umieść go w prawym rogu paska sterującego. Nadaj mu ID: *btnCartView* i etykietę (*label*): *Zobacz koszyk*. Dodaj jeszcze drugi przycisk o etykiecie: *Sprawdź koszyk* (ID: *btnCheckout*)



Dodaj ponadto:

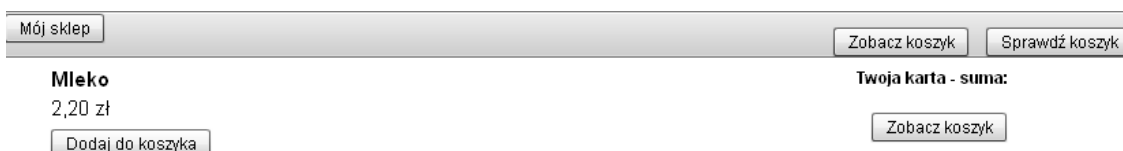
1. kontrolkę *Label* i umieść ją w prawym dolnym rogu okna aplikacji oraz wpisz tekst: (c) 2012, Mój sklep,
2. z *Components* wybierz *Layout* przeciągnij kontrolkę *Group* (wpisz ID: *bodyGroup*) , umieść w pustym obszarze poniżej paska i wybierz w oknie *Properties* porządkowanie poziome:



jego wysokość i szerokość ustaw na 100% a w X i Y wpisz 0,

3. dodaj drugi komponent *Group* i umieść go wewnątrz kontenera *body group*, o ID: *products* i wysokości 150 oraz szerokości 100% oraz ustaw w *Layout*: *spark.layouts.VerticalLayout*
4. w kontenerze *products* umieść teraz kolejno po lewej: dwie kontrolki *Label* (ID: *prodName*, *text*- Towar 1 i drugą ID: *cena*, *text*: 2,20 zł) oraz *Button* (ID: *add*, etykieta: *Dodaj do koszyka*),
5. a po prawej stronie dodaj (pod przyciskiem *Sprawdź koszyk*): *Label* (ID:, *text* - *Twoja karta - suma:* oraz *Button* (ID: , etykieta: *Zobacz koszyk*).
6. dodaj jeszcze wewnątrz kontenera *bodyGroup* kontener *Group* (ID: *cartGroup*, wysokość 100% , a szerokość wyczyść).

Powinieneś otrzymać na ekranie przeglądarki, po uruchomieniu aplikacji, takie

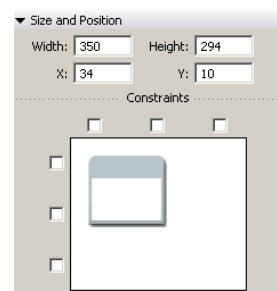


elementy:

Możesz teraz kontrolki dowolnie sformatować (kolor, wielkość, rodzaj tekstu, itp.) .
Rozmieszczenie kontrolki można kontrolować za pomocą ich *Size and Position* (rys).
Definiują one dołączenie kontrolki do krawędzi kontenera.
Poćwicz różne ułożenia i różne wielkości **okna aplikacji** i kontrolki np.

```
<s:Application xmlns:fx="http://ns.adobe.com/mxml/2009"
xmlns:s="library://ns.adobe.com/flex/spark"
```

```
xmlns:mx="library://ns.adobe.com/flex/mx" minWidth="800"
minHeight="600" width="100%" height="100%">
```



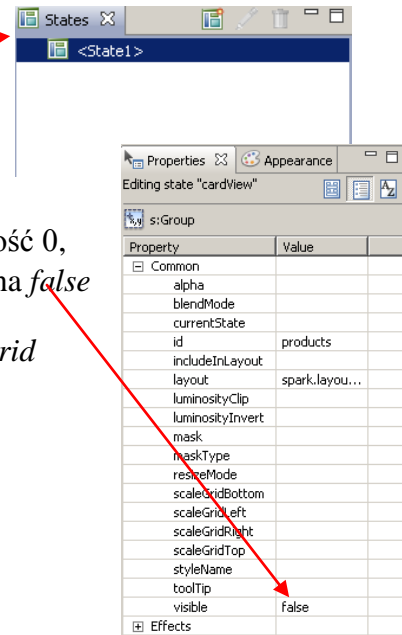
3. Stany widoku (view states) – tryb projektowania

3.1. W panelu *States* utwórz nowy stan (prawy przycisk myszki) o nazwie *cardView* (oparty na *State1*).

3.2. Teraz pozmieniaj:

- kontener *products*: wysokość i szerokość: wartość 0,
- a także właściwość (*category view*) *visible* ustaw na *false*

3.3. Zaznacz stan *cardView* i przeciągnij kontrolkę *DataGrid* i ustaw poniżej przycisku *Zobacz Koszyk* (po prawej) (ID: *dgCart*, szerokość 100%).



4. Sterowanie stanami widoku - tryb projektowania

4.1. Włącz stan widoku *State1* i w kontenerze *cardGroup* zaznacz przycisk *Zobacz koszyk*, a w polu (z Events) *click* wpisz: *currentState='cardView'*.

4.2. Zaznacz przycisk *Sprawdź koszyk* w pasku sterującym i również w polu *click* wpisz: *currentState='cardView'*.

4.3. Przełącz stan widoku na *cardView* i dodaj kontrolkę *Button* (ID : , etykieta: *Kontynuuj zakupy*) poniżej *DataGrid* oraz ustaw jej właściwość *click* na *currentState=''*.

4.4. Z widoku *cardView* usuń przycisk *Zobacz koszyk* (zmień w state).

5. Wyświetlanie obrazów i widok szczegółów

5.1. Tryb design

Wybierz kontrolkę *Image* i umieść pomiędzy nazwą produktu i jego ceną i określ ścieżkę do źródła oraz *Scale Mode* ustaw na *stretch*.

5.2. Tryb edycji

W sekwencji *<s:states>* dopisz definicję nowego stanu (lub zrób to w trybie design), który będzie odpowiadał za wyświetlanie informacji szczegółowych

```
<s:State name="expanded"/>
```

5.3. Przejdź do trybu projektowania (*Tryb design*) i umieść *VGroup* w pustym polu widoku (potomek *body Group*) i sformatuj (*with=50%* i *height* puste)

5.4. *Tryb design/State expanded* – umieść kontrolkę *RichText* w utworzonym kontenerze *VGroup*. Tu możesz umieścić opis produktu, a w kontenerze pododawać inne stosowne kontrolki.

5.5. Odszukaj znacznik *<mx:Image>* i dodaj do niego zdarzenia *mouseOver* oraz *mouseOut* (możesz to zrobić w tybie design) i usuń koniecznie *includeIn* i *State1*:

```
<mx:Image includeIn="State1" source="....." width="..." height="..."
  mouseOver="currentState='expandend' "
  mouseOut="currentState='State1' " ...../>
```

Część druga - przykład przesyłania danych do skryptu PHP (bez obsługi bazy danych) .

1. Wykorzystaj poniższy tekst tworząc nowy projekt aplikacji - formularz.

Najprostszą formą dla aplikacji Flex do wysłania żądania w sieci jest użycie znacznika **HTTPService**.

W poniższym kodzie aplikacji funkcja **srv.send()** obsługuje żądanie HTTP.

Zmień także ścieżkę: **http://localhost/formtest.php** (wpisz własną).

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<s:Application xmlns:fx="http://ns.adobe.com/mxml/2009"
               xmlns:s="library://ns.adobe.com/flex/spark"
               xmlns:mx="library://ns.adobe.com/flex/mx"
minWidth="955" minHeight="600">
<fx:Declarations>

<s:HTTPService
id="srv" url="http://localhost/formtest.php" method="POST"
result="mx.controls.Alert.show (srv.lastResult.toString());">
    <mx:request>
        <first>{first.text}</first>
        <last>{last.text}</last>
        <email>{email.text}</email>
    </mx:request>
</s:HTTPService>
</fx:Declarations>

    <mx:Form horizontalCenter="-100" verticalCenter="-233">
        <mx:FormItem label="First Name" fontSize="12">
            <mx:TextInput id="first"/>
        </mx:FormItem>
        <mx:FormItem label="Last Name" fontSize="12">
            <mx:TextInput id="last"/>
        </mx:FormItem>
        <mx:FormItem label="Email" fontSize="12">
            <mx:TextInput id="email"/>
        </mx:FormItem>
        <mx:FormItem>
            <mx:Button label="Zapisz " click="srv.send()" fontSize="12"/>
        </mx:FormItem>
    </mx:Form>
</s:Application>
```

Napisz także prosty skrypt PHP odbierający dane ze strony np. **formtest.php**:

```
<?php
echo( "Tutaj serwer - wpisano: ".$_POST['first']." ".$_POST['last'] );
?>
```

2. Uruchomienie aplikacji „formularz” – umieszczenie na serwerze WWW:

Jeśli nie wskazałeś odpowiedniego folderu wynikowego na serwerze WWW w trakcie zakładania projektu to przekopiuj zawartość katalogu **bin-debug** twojego projektu do katalogu stron WWW i umieść w odpowiednim folderze skrypt **formtest.php**.

Uruchom stronę w przeglądarce.

Może się przydać:

<http://poradnikkomp.blogspot.com/2012/01/kurs-flex-3-tworzenie-projektu.html>