

Développer des applications avec Adobe Flex 3



Flex est l'outil développé par Adobe pour le développement d'applications Internet Riches, pour le lecteur Flash (Content management system, Back-office, Applications Intranet...). Sa technologie repose sur l'Action Script 3.0 et sur le langage de description d'interfaces graphiques MXML (comparable à XUL-Mozilla Foundation ou XAML-Microsoft).

Cette formation est destinée à l'apprentissage de Flex dans l'environnement libre TOMCAT-AXIS-MySQL

Objectifs

- Comprendre le Framework Adobe Flex 3
- Apprendre à décrire des IHM Flash avec le MXML
- Connaître les principaux composants de Flex 3
- Savoir intégrer Flex dans l'environnement libre TOMCAT-AXIS-MySQL

Public concerné

- Développeurs

Pré requis

- La connaissance du développement orienté objet en général

Une formation de 4 jours

Caractéristiques
Tarif : 1860 € HT par personne
Numéro de formateur : 11753687675
Nombre d'heures : 28
Référence : LI260
Contact : Patrick LE GOFF
Telephone : 01.76.60.66.10
Email : contact@kaptive.com

Paris
09/05/2011
05/09/2011
07/11/2011

Description des modules

num	Module
1	Présentation
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - 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
2	L'outil FlexBuilder 3
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Eclipse et FlexBuilder 3 - L'interface de FlexBuilder : éditeurs, vues et perspectives - Créer un projet et votre première application - Compiler le projet et le lancer - Le debug
3	Les fondamentaux
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Créer une première application - Organiser une application Flex avec les conteneurs, les contrôles et les binding - Créer et utiliser des composants custom
4	Gérer les évènements
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la notion d'évènements, gérer les événements, utiliser l'objet événement
5	Utiliser les contrôles
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la notion de contrôle, utiliser les contrôles de type Button, Text, Checkbox - Afficher des images, fournir des données aux contrôles
6	Gérer la présentation de l'application
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser le contenu avec les conteneurs Application, Panel, Form, Box, DividedBox, Tile, ControlBar... - Règles de dimensionnement des conteneurs - Positionnement absolu ; le conteneur Canvas - Créer des contraintes de positionnement avec FlexBuilder et en MXML - Contraintes avec des composants imbriqués
7	Utiliser les états pour concevoir une application
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - La notion d'état, avantages - Créer des états avec FlexBuilder - Regarder le MXML généré et changer d'état en Action Script - Les états des composants imbriqués
8	La navigation dans l'application
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - 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
9	Utiliser les modèles de données MXML et Action Script
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Le pattern Model View Controller (MVC) - Créer des modèles de données xml avec le tag model - Créer des classes Action Script 3.0 - Instancier des objets Action Script en MXML
10	Charger des données XML avec HTTPService
Détails	<ul style="list-style-type: none"> - Récupérer des données lors de l'exécution - Créer des requêtes http - Gérer les résultats avec les bindings et les gestionnaires d'évènement

- Gérer les erreurs
- Interroger différents domaines

11 Afficher les données avec une DataGrid

- Détails**
- 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