

Flex - Développement graphique

4 j (28 heures)

Ref : FLEX

Public

Développeurs Web

Pré-requis

La connaissance du développement orienté objet en général ainsi que la connaissance du model DOM sont nécessaires pour cette formation

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Objectifs

Développer des applications internet riches à partir de la plateforme FLEX
Découvrir le modèle de programmation basé sur MXML et Actionscript 3.0
Développer des interfaces graphiques interactives utilisant des données XML
Développer des interfaces graphiques interactives utilisant des services Web

Programme détaillé

PRESENTATION DE FLEX 4.0

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.

Les nouveautés de la version 4.0

L'OUTIL FLEXBUILDER 4

Eclipse et FlexBuilder 4

L'interface de FlexBuilder : éditeurs, vues et perspectives

Compiler le projet et le lancer

Le debug

Amélioration du Flex Builder 4

Flash Catalyst

FONDAMENTAUX FLEX

Créer une application Flex

Organiser une application Flex avec les conteneurs, les contrôles et les binding

Créer et utiliser des composants custom

GERER LES EVENEMENTS

Comprendre la notion d'événements, gérer les événements, utiliser l'objet événement

UTILISER LES CONTROLES

Comprendre la notion de contrôle, utiliser les contrôle de type Button, Text, Checkbox

Afficher des images, fournir des données aux contrôles

GERER LA PRESENTATION DE L'APPLICATION

Organiser le contenu avec les conteneurs Application, Panel, Form, Box, DividedBox, Tile, ControlBar...

Bonnes pratiques

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

UTILISER LES ETATS POUR CONCEVOIR UNE APPLICATION

La notion d'état

Nouvelle syntaxe et simplification des états dans Flex 4

Avantages

Créer des états avec FlexBuilder

Regarder le MXML généré et changer d'état en ActionScript

Les états des composants imbriqués

LA NAVIGATION DANS L'APPLICATION

- 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

UTILISER LES MODELES DE DONNEES MXML ET ACTIONSCRIPT

- Le pattern Model View Controler (MVC)
- Créer des modèles de données xml avec le tag model
- Créer des classes ActionScript 3.0 : package, constructeurs, propriétés, méthodes
- Instancier des objets ActionScript en MXML

CHARGER DES DONNEES XML AVEC HTTPSERVICE

- Récupérer des données lors de l'exécution
- Créer des requêtes http
- Gérer les résultats avec les bindings et les gestionnaires d'événement
- Gérer les erreurs
- Interroger différents domaines

AFFICHER LES DONNEES AVEC UNE DATAGRID

- 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

LES NOUVEAUTES FLEX 4

- Designer une application avec Spark
- Amélioration de l'ASDoc
- Le databinding à double sens
- Les composants de type ItemRender et ItemEditor