



Développer des Applications Riches Internet avec l'outil Flex 3 Partie 1

CODE : F3RIA

TITRE : Fondements Flex et Connexion Serveur

DUREE : 5 jours (soit 35 heures)

DESCRIPTION 1ère Partie : La première partie de cette formation permet de rapidement intégrer tous les concepts de base : l'architecture, les principaux contrôles, les conteneurs, la gestion des événements, les composants custom, les styles, les états, la discussion en XML... ainsi qu'une prise en main de l'outil FlexBuilder 3 basé sur Eclipse.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES : Apprendre à développer et à connecter à la partie serveur de Flex des Applications Web Professionnelles avec l'outil Flex 3 de la société Adobe.

AUDIENCE : Développeurs, Chefs de projet souhaitant réaliser une application avec Flex et la connecter à un serveur J2EE ou PHP.

PRE-REQUIS : Avoir des notions de programmation et quelques connaissances de XML.

PROGRAMME

Présentation de Flex 3

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

L'outil FlexBuilder 3

Eclipse et FlexBuilder 3
L'interface de FlexBuilder : éditeurs, vues et perspectives
Créer un projet et votre première application
Créer un main et le lancer
Le debug

Fondamentaux Flex

Créer une application Flex
Manipuler les images
Organiser une application Flex avec les conteneurs, les contrôles et les bindings
Utiliser le Panel et le ControlBar
Créer et utiliser des composants custom
Ajouter des propriétés et des méthodes aux composants

Gérer les événements

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

Utiliser les contraintes

Positionnement absolu ; le conteneur Canvas
Créer des contraintes de positionnement avec FlexBuilder et en MXML
Contraintes avec des composants imbriqués

Utiliser les états pour concevoir une application

La notion d'état
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

Manipuler les données avec ActionScript 3

Le pattern Model View Controller (MVC)
Créer des modèles de données xml avec le tag x:Model
Créer des classes ActionScript 3 : package, constructeurs, propriétés, méthodes
Instancier des objets ActionScript en MXML

Echanger des données avec les événements custom

Comprendre la problématique du couplage
Créer des événements custom
Ajouter des données aux événements custom

Créer des formulaires de saisies

Le conteneur Form et le partage de données
Valider les données saisies avec les Validator
Déclencher la validation avec des événements
Déclencher la validation en ActionScript 3

Charger des données 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 données 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

Internationalisation (Chapitre conçu par BaaO :-)

Configurer pour gérer plusieurs langues
Fichiers properties : syntaxe, référence, chargement
Changement dynamique avec LocalChain
Gérer les images et autres ressources



Développer des Applications Riches Internet avec l'outil Flex 3 Partie 2

CODE : F3RIA

TITRE : Fondements Flex et Connexion Serveur

DESCRIPTION 2nde partie : La seconde partie de cette formation permet de comprendre les différentes possibilités de discussion entre Flex sur le client et un serveur J2EE. Les aspects tels que la manipulation des données en XML avec E4X, la validation ou le formatage des données ainsi que les classes de collection sont aussi abordés. Quatre chapitres détaillent 'Flex Data Services', la partie serveur de Flex, et plus particulièrement les proxys, le remoting, la messagerie et le service de gestion des données.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES : Apprendre à développer et à connecter à la partie serveur de Flex des Applications Web Professionnelles avec l'outil Flex 3 de la société Adobe.

AUDIENCE : Développeurs, Chefs de projet J2EE et PHP souhaitant connecter une application Flex à un serveur.

PRE-REQUIS : Avoir des notions de programmation orientée objet : C++ ou C#, Java ou ActionScript 3.0 et quelques connaissances de XML

PROGRAMME

Utiliser des services Web SOAP

- Configurer l'appel aux services Web (wsdl)
- Déclencher les services
- Manipuler les résultats
- Gérer les erreurs
- Passer des paramètres aux services Web

Présentation de BlazeDS et LiveCycle Data Service

- Présentation de LiveCycle et Blaze Data Services
- Architecture, Installation
- Structure d'une application LiveCycle ou Blaze DS
- Démarrage des services serveur
- Création d'un projet de type serveur
- Configurer et utiliser le service Proxy du serveur
- Spécificités BlazeDS

LiveCycle ou Blaze DS : le service Remote Object

- Comprendre les objets distribués et le composant RemoteObject
- Configurer l'appel à un RemoteObject
- Appeler plusieurs méthodes distribuées
- Passer des arguments simples et complexes aux méthodes distribuées
- Comprendre le mapping Java/ActionScript 3

Utiliser la classe ArrayCollection

- Comprendre les classes de collection
- Filtrer et trier les collections
- Comprendre les interfaces
- Itérer sur une collection avec ICollectionView

LiveCycle ou BlazeDS : Le service de messagerie

- Présentation du service de messagerie : destination, adapter, channel, message
- Configurer le services
- Comprendre le mécanisme de publication / souscription
- Producteur et consommateur
- Recevoir et gérer les messages
- Recevoir des données complexes

LiveCycle Data Services : la gestion des données

- Comprendre le service de gestion des données
- Le tag DataService
- Architecture client et serveur
- Pattern Assembleur
- Le fichier de configuration serveur
- Destination et adaptateur
- Récupérer les données
- Gérer les mises à jour côté client et côté serveur
- Fonctionnalités avancées

Manipuler les données XML avec E4X

- Comprendre la structure du XML
- Manipuler le XML en ActionScript 3.0
- Exemple de manipulation avec un contrôle Tree
- La classe XML
- Manipuler, filtrer, trier et itérer les objets de type XML

Upload

- Les bases du transfert de fichier
- L'upload des fichiers ; améliorer l'expérience de l'utilisateur avec les événements de la classe FileReference
- Gérer l'upload multiple avec la classe FileReferenceList

Serveur Opensource (Chapitre conçu par BaaO :-)

- Créer un projet BlazeDS/Tomcat
- Créer un projet Flex /PHP
- Intégrer et configurer amfphp
- Utiliser RemoteObject avec amfphp
- Présentation des solutions pour asp