



Conseil, ingénierie, formations

Formation Flex Initiation + Approfondissement

Durée : 5 jours

Public : Développeurs Flash ActionScript

Pré-requis : Algorithmie, notions de POO

Objectifs : Maîtriser les principales fonctionnalités de Flex - Apprendre la syntaxe MXML - Apprendre à utiliser les conteneurs, concevoir des interfaces, des animations - S'initier à la programmation Action Script

Introduction

A propos de Flex

Quelques concepts : Environnement, RIA, ActionScript, XML, MXML

Les avantages de Flex

Présentation de l'environnement de travail

Présentation de l'IDE Eclipse

Les différents panneaux : le panneau explorateur, de propriété, de composant, ...

Présentation de l'arborescence « bin », « html-template », « src » et des différentes extensions

Apprendre à travailler en mode Design et en mode Source

Création d'un premier projet

MXML et ActionScript

Le fichier MainApplication

Comprendre les événements

Ajouter un premier script

Les Conteneurs

Le principe du positionnement : absolute, vertical, horizontal

Les principaux composants conteneurs : Application, Hbox, VBox, Canvas, Panel...

Création d'un composant personnalisé

La Navigation

Les composants de navigation : ViewStack, LinkBar, TabBar, MenuBar, Accordion

Apprendre à utiliser les composants avec les états

Ajouter des événements sur les états en MXML et ActionScript

Gestion des transitions

Etude de cas : construction d'un petit site Web

Introduction à ActionScript

Syntaxe et structure d'ActionScript
Ajouter de l'ActionScript dans votre MXML
Interactivité et ActionScript : Apprendre à gérer les événements
Les variables et leurs différents types
L'écriture d'un premier programme ActionScript simple
Mettre en place une stratégie de débogage

Les principaux composants de donnée

Les principaux contrôles : champ Texte, Image, bouton radio, liste déroulante, champ date
Principe et fonctionnement des formulaires
Le composant DataGrid
Un composant Wysiwyg : RichTextEditor
Afficher et éditer les données
Databinding : lier les composants à des sources de données externes
Etude de cas : créer un formulaire de contact

Styliser votre application

Modifier l'aspect graphique de votre application
Gestion des polices
Apprendre à utiliser des styles au sein de Flex

Les validateurs de données

Principe et intérêts
Les différents types de validateurs : validateur de chaîne, de date, de nombre, d'email...
Personnaliser et afficher des messages d'erreurs
Etude de cas : Apprendre à valider un formulaire

ActionScript 3 en détails

Les différents opérateurs
Les structures conditionnelles et les boucles
Les fonctions
La Programmation Orientée Objet
Etude de cas : créer une classe personnalisée

La publication

Compilation de l'application
Intégrer votre animation au sein d'un fichier HTML

Aller plus loin avec Flex : La communication client-serveur

Les concepts de base
Flex couplé à un script serveur
Charger et envoyer des données à partir d'un script serveur
Etude de cas : lier le formulaire de mail à PHP

Les avantages

- Un support et les exercices du cours pour chaque stagiaire
- Un formateur expert ayant suivi une formation à la pédagogie
- Le déjeuner compris en inter-entreprises
- Boissons offertes pendant les pauses en inter-entreprises
- Soutien du formateur pendant un mois
- Salles lumineuses et locaux facilement accessibles
- Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75% de pratique minimum