

Adobe AIR für Flex-Entwickler

Desktop-Anwendungen verstehen und entwickeln

Inhaltsverzeichnis

▶ Einleitung	00:00
Einleitung und erste Schritte	
▶ Willkommen	01:17
▶ Verwendete Software	00:42
▶ Was ist Adobe Integrated Runtime, AIR?	04:24
▶ AIR-Anwendungen aus HTML erzeugen	04:24
▶ AIR-Anwendungen aus Flash erzeugen	03:07
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	
Flex im Schnelldurchlauf	
▶ Projekt erstellen und exportieren	07:54
▶ Anwendungs-Icons erstellen	02:59
▶ Das klassische Fensterdesign	01:35
▶ Neues Fenster öffnen	01:54
☰ Zusammenfassung	
☑ Multiple Choice Test	
Funktionen im Detail	
Verteilen der Applikation	
▶ Anwendungsinstallation und -verteilung	04:04
▶ Ein Install-Badge erstellen	03:43
▶ Die AIR-Updater-Methode, Teil 1	07:31
▶ Die AIR-Updater-Methode, Teil 2	08:53
▶ Application-Descriptor auslesen	04:34
▶ AIR Remote Updater	08:43
Zugriff auf das Dateisystem	
▶ Dateisystemzugriff mit Komponenten	04:18
▶ Auslesen mit dem Dateibrowser	06:08
▶ Ordner erstellen	03:12
▶ Lesen und Schreiben in das Dateisystem I	10:09
▶ Lesen und schreiben in das Dateisystem II	07:31
▶ Dateisymbole lesen und anzeigen	04:14
▶ Synchrone und asynchrone Prozesse	03:46
▶ Anwendungsdaten speichern und lesen	12:34
PDF-Integration	
▶ Anzeige von PDF-Dateien in AIR	03:27
▶ Auf PDF-Fähigkeit prüfen	06:49

Arbeiten mit der Zwischenablage

- ▶ Text in die Zwischenablage kopieren 05:05
- ▶ Text aus anderen Anwendungen einfügen 02:57
- ▶ Komplexe Daten über die Zwischenablage 12:01
- ▶ Bilder über die Zwischenablage 04:52
- ▶ Die Methode "setDataHandler" 06:07

Drag&Drop: der Native Drag Manager

- ▶ Einfachen Text nach AIR ziehen 10:22
- ▶ Ziehen eines Bilds in eine Anwendung 06:25
- ▶ Drag&Drop von Bildern zwischen AIR 07:31
- ▶ Drag&Drop von Videos 08:38

Der Umgang mit Datenbanken

- ▶ Datenbank erstellen 07:59
- ▶ Tabelle in der Datenbank erzeugen 06:27
- ▶ Schreiben und Lesen von Daten 13:19
- ▶ SQL-Statement Parameter 03:07
- ▶ Transaktionen 06:14

Argumente übergeben und Dateitypen

- ▶ Argumente beim Starten übergeben 05:25
- ▶ Dateien beim Starten übergeben 03:39
- ▶ Dateitypen für AIR-Anwendungen 12:13

HTML-Integration

- ▶ HTML-Komponente rendern 05:57
- ▶ ActionScript nach JavaScript Bridging 06:00
- ▶ JavaScript nach ActionScript Bridging 05:02

Betriebssystemfenster erzeugen

- ▶ Die verschiedenen Fenstertypen 11:18
- ▶ Minimieren, Maximieren und Schließen 08:00
- ▶ Ordnen der Fenster 03:48
- ▶ Bewegen und Größe verändern 06:17
- ▶ Benutzerdefinierte Oberfläche 13:45

Menüs in allen Varianten erzeugen

- ▶ Einfaches Nativ-Menü erzeugen 14:36
- ▶ Lauffähigkeit auf PC bzw. Mac 06:19
- ▶ Submenüs und Tastatur 06:28
- ▶ Funktionen von System-Tray bzw. Dock 13:14
- ▶ Kontextmenü einbinden 07:13
- ▶ Tipps zum Schließen von Anwendungen 07:59

 Zusammenfassung

Multiple Choice Test

Spezialthemen

- ▶ Objektserialisierung 10:16
- ▶ Idle-Interaktivität 04:04
- ▶ Encrypted Local Storage 05:41
- ▶ Local-Connection-Kommunikation 09:13
- ▶ Local Shared Objects 07:41
- ▶ Internetverfügbarkeit überprüfen 07:23
- ▶ Socketverfügbarkeit überprüfen 02:38

- ▶ Aptana für HTML-Entwickler 04:03
- ☰ Zusammenfassung

Lokale YouTube-Videos

- ▶ Das Layout definieren 05:37
- ▶ Drag-Methode erstellen 07:41
- ▶ HTML-Seite und Titel einlesen 05:34
- ▶ Download und Speichern der FLV-Datei 09:32
- ☰ Zusammenfassung