

Adobe Flash CS3 Anwendungen entwickeln

Flash, Flex und ActionScript

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

ca. 44 min

- ▶ Rich Internet Applications 06:37
- ▶ Plattform 04:32
- ▶ Der Flash Player – die virtuelle Maschine 09:00

Flash CS3-Neuerungen für Programmierer

- ▶ ActionScript 3 06:53
- ▶ Code Collapse und Skripthilfe 03:24
- ▶ Compiler-Fehler 01:39
- ▶ Debugger 02:10
- ▶ Kopieren von Animationen 02:52
- ▶ Komponenten 06:48
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

Erste Projekte

ca. 57 min

ActionScript 1

- ▶ Drag and Drop über Objekt (einfach) 03:48
- ▶ Drag and Drop über Bild 03:12
- ▶ Drag and Drop als Komponente 04:40

ActionScript 2

- ▶ Drag and Drop als Komponente 05:59
- ▶ Drag and Drop über zentrale Anwendung 06:14

ActionScript 3

- ▶ Drag and Drop als Komponente 05:55
- ▶ Drag and Drop als Basisklasse 03:17
- ▶ Drag and Drop über Bild 02:59
- ▶ Drag and Drop über zentrale Anwendung 05:35

MXML

- ▶ Drag and Drop mit Flex 07:23
- ▶ Drag and Drop mit Apollo 07:14
- ☰ Zusammenfassung
- ☑ Multiple Choice Test

Anwendungsentwicklung mit ActionScript2

ca. 146 min

Organisation ist alles

▶ Zukunftssicher	01:58
▶ Verzeichnisse	08:13
▶ Dateien	10:34

Die eigentliche Anwendung

▶ Controller	07:57
▶ Das Singleton-Pattern	06:12

Bausteine

▶ Komponenten	01:58
▶ UIComponent	12:49

Gutes Aussehen

▶ Themes, Skins und Styles	02:48
▶ Skin verwenden und aktualisieren	04:05
▶ Neunteiliges Segmentraster	08:29

Ereignisse

▶ Loose Coupling	06:04
▶ Events	08:43
▶ IEventDispatcher	08:54
▶ EventDispatcher	07:03

Daten

▶ Model View Controller	04:40
▶ ModelLocator	04:35
▶ Layout	04:27
▶ Datengetrieben (Überblick)	11:13
▶ Sicherheit (Überblick)	11:55
▶ XML	13:05

 Zusammenfassung

Multiple Choice Test

Anwendungsentwicklung mit ActionScript3

ca. 97 min

Organisation ist alles

▶ ActionScript 3	01:49
▶ Werkzeuge	03:37
▶ Komponenten	02:32
▶ Verzeichnisse und Dateien	07:42

Rapid Prototyping

▶ Flash CS3 Komponenten	04:38
▶ Design	02:40
▶ Daten	08:37
▶ Interaktiv und ereignisgesteuert	01:26
▶ Filter	03:05
▶ Quick and Dirty	13:28

Die eigentliche Anwendung

▶ Refactoring	02:28
▶ Singleton Controller	02:34
▶ ModelLocator	04:52
▶ ArrayUtility	02:35
▶ Programmierte Oberfläche	04:48
▶ Eigene Komponenten (Titel ist)	07:20

- ▶ Eigene Komponenten (TileList) 07:20
- ▶ Eigene Komponenten (CheckBox) 06:36

Datengetrieben

- ▶ XML, URLLoader und URLRequest 03:33
- ▶ XMLList 07:01

Und jetzt mit dem Flex Builder

- ▶ Editor und Compiler 00:57
- ▶ Application und das SWF-Metatag 01:27
- ▶ Ressourcen und das Embed-Metatag 02:43

☰ Zusammenfassung

☑ Multiple Choice Test

Einführung in Flex

ca. 188 min

Flex-Produktlinie

- ▶ Die Arbeitsweise von Flex 12:46
- ▶ Flex Builder, MXML und ActionScript 11:39
- ▶ Projekt anlegen 11:05

MXML


- ▶ Layout-Formulare 10:53
- ▶ Navigatoren 03:30
- ▶ ViewStates 03:52
- ▶ Transitions und Effekte 03:14
- ▶ Validator 04:32
- ▶ Bindungen 06:28
- ▶ Formatter 02:46
- ▶ Komponenten 07:27
- ▶ Themes 10:21
- ▶ Skins 06:56
- ▶ Styles 07:51

Eine datengetriebene Anwendung

- ▶ Projekt vorbereiten und anlegen 02:26
- ▶ Modell und Liste 03:09
- ▶ LabelFunction und reguläre Ausdrücke 03:06
- ▶ TileList und ItemRenderer 05:53
- ▶ Komplexer ItemRenderer 03:47
- ▶ Bindungen 07:02
- ▶ HTTPService 03:17
- ▶ Debuggen 04:25
- ▶ ActionScript 05:00
- ▶ Sound 03:53
- ▶ Video 01:57
- ▶ Messaging und DataManagement 12:37

Vorschau auf Apollo

- ▶ Lightweight Desktop Application 07:54
- ▶ Projekt im Flex Builder anlegen 01:19
- ▶ Konfiguration und Fenstermodus 03:01
- ▶ Dateisystem 05:51
- ▶ Packen und Vertreiben 02:27
- ▶ Migration von Flex 2 nach Apollo 03:25
- ▶ HTML5 02:44


-  Zusammenfassung
- Multiple Choice Test

Bonuskapitel: Crashkurs Flash

ca. 158 min

Bonuskapitel: Actionscript Essentials

ca. 264 min

-  Präsentation: Rich Internet Applications

20:27