

Desarrollando Clientes Ricos con Adobe Flex

Nombre

Desarrollando Clientes Ricos con Adobe Flex

Plataformas disponibles

PC, Mac

Objetivos

Conocer el nuevo modelo de desarrollo RIA orientado a soluciones Web empresariales que aporta la tecnología Flex de Adobe®.

Dominar la plataforma Adobe Flex y su framework para la creación de aplicaciones ricas en el lado del cliente.

Recorrer los diferentes componentes y recursos. Aprender y Aplicar las técnicas que nos permitirán crear soluciones web ricas con esta tecnología.

Comunicación básica con datos a través de HTTP.

A quien está destinado

Jefes de Proyectos, Arquitectos, Analistas, Programadores, Diseñadores Web o personas que quieran profundizar en los beneficios de las aplicaciones RIA (Rich Internet Applications) para aplicarlas a sus aplicaciones empresariales.

Conocimientos previos

Se recomienda tener conocimientos previos de programación, así como de tecnología Web (HTML, Javascript, CSS).

Notas

El curso está formado por unidades que unifican teoría y práctica. De esta forma el alumno practica los conceptos teóricos que el formador va impartiendo asegurando la comprensión y puesta en práctica del temario.

Contenido

1. Introducción a AdobeFlex

- a. Entender que son las RIA (Rich Internet Applications)
- b. Conocer la línea de productos Adobe Flex
- c. Flash Player 9.
- d. Flujo de proceso en las aplicaciones Flex.
- e. Obteniendo ayuda y recursos.

2. Flex Builder: Entorno de desarrollo Integrado

- a. Explorando el entorno base de Eclipse
- b. Recorriendo la interfaz de Flex Builder
- c. Crear un proyecto Flex. Primera aplicación.
- d. Entender y usar el Depurador (Flex Debugger).
- e. Usar la ayuda de Flex Builder.

3. Eventos de Usuario y de Sistema

- a. Entender el modelo de eventos
- b. Crear eventos con ActionScript
- c. Usando el objeto 'event'

4. Componentes de control simples

- a. Conocer los diferentes grupos de componentes de control
- b. Usar los componentes de control para diseñar interfaces de usuario

5. Contenedores y posicionamiento de componentes

- a. Entender los contenedores
- b. Conocer y usar los diferentes tipos de contenedores
- c. Posicionamiento de componentes y controles
- d. Posicionamiento basado en restricciones

6. Estados Visuales (View States)

- a. Comprendiendo los View States.
- b. Beneficios de usar View States.
- c. Controlando View States.

7. Navegación de una aplicación

- a. Cambiando la forma de navegar
- b. Conocer y usar los contenedores para navegación

8. Personalizando una aplicación

- a. Cambiar el look and feel de tu aplicación
- b. Usar la API de estilos y CSS
- c. Usar temas para aplicar estilos
- d. Usar Comportamientos (behaviours)
- e. Usar Transiciones en los View States (transitions)

9. Usando MXML y Modelos de datos en ActionScript

- a. El patrón MVC aplicado a Flex 2.0
- b. Los primeros pasos en ActionScript 3
- c. Usando Objetos AS3 como modelos en nuestras aplicaciones.

10. Eventos Personalizados

- a. Intercambiando datos entre componentes
- b. Entender la necesidad de usar Eventos Personalizados
- c. Creando Eventos Personalizados

11. Componentes Avanzados

- a. Comprender y usar el componente Repeater
- b. Jerarquía de componentes basados en listas
- c. Comprender y usar el componente DataGrid
- d. ItemRenderers e ItemEditors

12. Manejando XML con E4X

- a. Entender la estructura de los XML
- b. Trabajar con XML desde ActionScript
- c. Usar controles con XML
- d. Usando El componente Tree con XML

13. HTTPService

- a. Usar un HTTPService y sus resultados
- b. Manejo de errores y excepciones
- c. Llamar a métodos de un HTTPService
- d. Pasar parámetros a un HTTPService