

SUMÁRIO

1	Introdução	1
1.1	O que é Adobe Flex?.....	1
1.2	O que é MXML?.....	2
1.3	O que é Action Script?.....	3
1.4	Rapidamente, o que há de novo no Flex 4?	4
1.5	IDEs que iremos ver.....	5
1.6	O que não iremos ver?	5
1.7	Como esta obra está dividida?	5
2	Guia de migração Flex 3 para Flex 4	7
2.1	O que há de novo no Flex 4	7
2.1.1	Namespaces.....	7
2.1.2	Componentes.....	8
2.1.3	Suporte a texto primitivo	9
2.1.4	Novas Tags: Declarations, Definition, Library, Private, Reparent	11
2.1.5	Novo databinding.....	16
2.1.6	FXG.....	21
2.1.7	States	21
2.1.8	Layouts.....	25
2.1.9	Efeitos	26
2.1.10	CSS	27
2.1.11	DataGroup	27
2.2	Migrando códigos do Flex 3 para o Flex 4	30
2.2.1	Declarações.....	30

2.2.2	Carregando arquivos SWF.....	31
2.2.3	Chart (Gráficos).....	31
2.2.4	States	31
2.2.5	Layouts.....	31
2.2.6	Binding	32
2.2.7	Filtros	32
2.2.8	Estilos CSS	32
2.2.9	Variáveis Globais.....	34
2.2.10	Gráficos.....	34
2.2.11	Componente Repeater	34
2.2.12	RSLs.....	34
2.2.13	Deferred Instantiation	35
2.2.14	Drag and Drop.....	35
2.2.15	AdvancedDataGrid.....	35
2.2.16	Módulos e sub aplicações.....	35
3	Introdução ao Flex 4	36
3.1	Criando uma simples aplicação	36
3.2	Conhecendo os componentes do Flex 4.....	38
3.2.1	Label.....	39
3.2.2	Button	39
3.2.3	ToogleButton	40
3.2.4	LinkButton.....	41
3.2.5	TextInput.....	41
3.2.6	NumericStepper.....	41
3.2.7	Image	42

3.2.8	RadioButton	42
3.2.9	RadioButtonGroup	43
3.2.10	ComboBox	44
3.2.11	DropDownList	45
3.2.12	Checkbox	45
3.2.13	List	45
3.2.14	HSlider / VSlider	45
3.2.15	ColorPicker	46
3.2.16	DateField	46
3.2.17	DateChooser	46
3.2.18	ProgressBar	46
3.2.19	SWFLoader	46
3.2.20	TextArea	47
3.2.21	BorderContainer	47
3.2.22	DataGroup	48
3.2.23	Form, FormHeading e FormItem	48
3.2.24	Group	48
3.2.25	HRule e VRule	49
3.2.26	Panel	49
3.2.27	Scroller	50
3.2.28	SkinnableContainer	50
3.2.29	TitleWindow	51
3.2.30	Accordion	51
3.2.31	ButtonBar	51
3.2.32	LinkBar	52

3.2.33	MenuBar	52
3.2.34	TabBar.....	52
3.2.35	ViewStack	52
3.2.36	TabNavigator	53
3.2.37	DataGrid.....	53
3.3	Action Script	53
3.3.1	Como inserir ActionScript no seu código MXML.....	54
3.3.2	Funções.....	55
3.3.3	Variáveis.....	56
3.3.4	Desvios condicionais	56
3.3.5	Laços	59
4	Conhecendo Adobe Flash Builder	62
4.1	Instalando Adobe Flash Builder 4.....	62
4.2	Conhecendo o Flash Builder.....	64
4.2.1	Package Explorer.....	65
4.2.2	Outline	67
4.2.3	Janela Problems	68
4.2.4	Janela Principal	68
4.2.5	Janela Properties.....	70
4.2.6	Usando a complementação de código.....	71
4.3	Conhecendo as propriedades do Projeto	73
4.3.1	Flex Compiler	73
4.3.2	Flex Build Path.....	75
4.4	Analisando os arquivos de compilação	77
4.5	Quando usar Merged Into Code e quando usar RSL?.....	79

4.6	Criando uma Library.....	79
4.6.1	Criando um componente na Flex Library.....	79
4.6.2	Relacionando o projeto com a library.....	81
4.7	Exportando e importando projetos.....	82
4.7.1	Exportando para o servidor	82
4.8	Trabalhando com states no Flash Buidler	82
4.9	Debugando uma aplicação no Flash Builder	87
4.9.1	Inserindo um breakpoint	88
4.9.2	Executando a aplicação no modo Debug.....	88
4.9.3	Navegando no código	90
4.9.4	Criando expressões.....	91
4.9.5	Utilizando o trace() para imprimir na janela Console	91
4.9.6	Utilizando o comando “Run to Line”	92
4.10	Testes unitários com Flash Builder	93
4.10.1	Criando um exemplo	93
4.10.2	Criando a classe de testes.....	94
4.10.3	Criando a Suite de testes	97
4.10.4	Executando os testes unitários.....	98
4.10.5	Provocando um erro no teste.....	99
4.10.6	Realizando os testes sem o Flash Builder aberto	100
4.11	Trabalhando com o Profile do Flash Builder	100
4.11.1	Performance Profile.....	102
4.11.2	Memory Profile.....	106
4.11.3	Entendendo os leaks de memória	108
4.12	NETWORK MONITOR.....	110

4.13	Mantendo a sessão do Flex com <i>SharedObject</i>	114
5	Eventos	115
5.1	O que é um evento?.....	115
5.2	Como associar um evento a um método	116
5.3	Parâmetros de um evento.....	117
5.4	Fases de captura do evento	119
5.5	A classe Event.....	120
5.6	Criando eventos personalizados	121
5.7	Conhecendo a classe EventDispatcher	127
5.8	Repassando valores entre os eventos	128
5.9	Entendendo a propagação de eventos (bubbles).....	130
5.10	Conhecendo o <code>currentTarget</code> e <code>Target</code>	135
6	Módulos.....	138
6.1	O que são módulos?.....	138
6.2	Modules e Sub applications.....	139
6.3	Como criar uma aplicação com Modules	140
6.4	Carregando módulos dinamicamente	141
6.5	Carregando módulos com <code>ModuleManager</code>	142
6.6	Carregando previamente o módulo	144
6.7	Comunicação entre os módulos.....	147
6.7.1	Usando <code>parentApplication</code>	147
6.7.2	Usando <code>QueryString</code>	148
6.7.3	Usando Interfaces.....	148
6.7.4	Benefícios do uso de interfaces	151
6.7.5	Utilizando Eventos	152

7	Estilos, Skins e Temas.....	157
7.1	Como aplicar estilos	157
7.2	Seletores.....	160
7.2.1	Seletor de id.....	160
7.2.2	Seletores de classe.....	161
7.2.3	Seletores descendentes.....	161
7.2.4	Pseudo seletores.....	162
7.3	Utilizando o atributo Embed nos estilos	163
7.4	Usando PropertyReference.....	164
7.5	Carregando estilos em tempo de execução	165
7.6	Skins.....	167
7.6.1	Criando uma Skin	168
7.7	Aplicando a Skin no componente.....	173
7.8	Temas	175
8	Manipulação de dados em componentes Flex	177
8.1	DataBind	177
8.2	DataModel.....	178
8.3	Data Validators	180
8.4	Coleção de dados	182
8.4.1	Exibindo dados de uma coleção em um componente	182
8.4.2	Relacionando dados com o componente.....	184
8.4.3	Diferenças entre ArrayList e ArrayCollection	185
8.5	Item Renderes	185
8.5.1	Definindo um itemRenderer inline	190
8.6	DataGrid	191

8.6.1	Criando um simples DataGrid	191
8.6.2	Capturando eventos do DataGrid	192
8.6.3	Utilizando ItemEditors e ItemRenderes	193
8.6.4	Inserindo botões de ação no DataGrid	195
8.6.5	Inserindo um ComboBox no DataGrid	197
8.6.6	Usando um <i>Validator</i> em uma célula do DataGrid	199
9	Formulários.....	203
9.1	Mx:Form	203
9.2	DataBind	204
9.3	Criando um exemplo	207
10	Criando Componentes.....	216
10.1	Criando o componente.....	216
10.2	Criando o componente MemoryMeter	220
10.3	Algumas considerações finais.....	223
11	Adobe Air	224
11.1	Criando a primeira aplicação Adobe Air	224