



PROGRAMMARE ACTIONSCRIPT 3 PER FLEX3

OVERVIEW

ActionScript 3 è la nuova versione del linguaggio di programmazione utilizzato per le applicazioni Flex 3 e Flash CS3, nonché un potente linguaggio ad oggetti che introduce un importante step evolutivo alle capacità di runtime del Flash Player 9. Già dalle prime versioni di ActionScript, il linguaggio offriva agli sviluppatori potenza e flessibilità per la creazione di esperienze utente ricche ed interattive.

Con ActionScript 3 il linguaggio raggiunge una piena maturità aumentando notevolmente le performance e la facilità nello sviluppo di contenuti ed applicazioni fruite con il Flash Player 9. Il codice ActionScript 3 è eseguito dalla ActionScript Virtual Machine 2 (AVM2) inserita all'interno del Flash Player 9 che aumenta drammaticamente le performance e rende le rich internet applications fino a 10 volte più veloci rispetto alla precedente versione (AVM1).

ActionScript 3 è un linguaggio che si basa sullo standard internazionale ECMAScript 262, Terza edizione e contiene le funzionalità che si basano sulla Proposal 4 dell'ECMAScript; è stato disegnato per rispondere a queste esigenze di programmazione:

- **Sicurezza:** ActionScript 3 supporta la sicurezza dei tipi di dato per permettere agli sviluppatori di mantenere facilmente il codice
- **Semplicità:** ActionScript 3 è intuitivo e di facile scrittura per programmatori che hanno esperienza in linguaggi come Javascript, C# e Java
- **Performance:** ActionScript 3 permette di scrivere complesse funzioni mantenendo alte le performance dell'applicazione
- **Compatibilità:** il linguaggio si basa sullo standard ECMAScript ed aggiunge le capacità del ECMAScript per XML (E4X) evolvendo la versione 2 di Actionscript.

Obiettivi formativi

Il corso Programmare ActionScript 3 per Flex 3 fornisce un'approfondita conoscenza del linguaggio ActionScript nella sua ultima versione, utilizzata da Flex 3 per la programmazione lato delle rich internet applications.

Prerequisiti del corso

Conoscenza di un linguaggio di programmazione e dei concetti di programmazione ad oggetti.

Materiale didattico

A ciascun allievo verrà fornita una copia di "Flex Solutions: Essential Techniques for Flex 2 and 3 Developers" di Marco Casario, Edito da Friends of Ed, 904 pagine.



PROGRAMMARE ACTIONSCRIPT 3 PER FLEX3

PROGRAMMA

Introduzione ad ActionScript 3.0

- Le Variabili e gli Array
- Tipi di dato
- Le nuove Primitive di ActionScript 3
- Runtime exceptions e Runtime types
- Espressioni e operatori
- Logica booleana
- Istruzioni condizionali e iterative
- Funzioni
- Regular expressions

Programmazione ad oggetti con ActionScript 3

- Programmazione le classi
- Namespaces e packages
- Sealed classes
- Variabili e funzioni statiche
- Proprietà e Metodi
- Ereditarietà e polimorfismo
- Il design pattern MVC con ActionScript 3

Gestione degli eventi

- Introduzione agli Eventi di ActionScript 3
- Event Listeners
- Dispatching di Eventi
- Buttons e Mouse events
- ITimers
- DOM3 event model
- Custom events

La gestione degli errori

- Struttura di gestione degli errori
- La classe flash.errors
- Error bubbling

Flash Player 9

- Flash Player API features
- Garbage Collection
- Security Restrictions

Display and Interactivity

- Display List API
- Programmazione lo Stage
- L'oggetto Sound
- Il formato Flash Video (FLV)

segue



PROGRAMMARE ACTIONSCRIPT 3 PER FLEX3

Lavorare con Componenti e dati

- Visualizzazione e modifica di dati con ActionScript 3 e il Datagrid component
- Il Package mx.charts per the Flex 2
- Le Collection Classes di ActionScript 3 in Flex 2
- Sorting e Filtering dei Dati
- L'interfaccia IViewCursor
- ActionScript 3 e la connessione a Web Services

Modelli di dati e Value Object

- Data Models con Actionscript 3
- ActionScript 3 Data Models
- Usare i Data Provider
- Caricare dati remoti esterni

Usare Flex Builder 3

- L'ambiente Flex Builder 3
- Scrivere codice ActionScript 3
- Compilare le applicazioni
- Debuggare codice

Durata

3 lezioni consecutive. ciascuna lezione ha la durata di 6 ore e si svolge nella fascia oraria compresa tra le 9,30 e le 16,30, con 1 ora di pausa per il pranzo

Sede di svolgimento

Presso le sedi didattiche di Comtaste S.r.l. di Roma e Milano, o presso la sede del cliente

Dotazione PC

E' previsto che ciascun partecipante sia munito di proprio notebook avente i seguenti requisiti minimi per partecipare al corso:

- Intel Pentium 4 processor
- Microsoft Windows XP with Service Pack 2, Windows XP Professional, Windows 2000 Server, or Windows Server 2003
- 1 GB of memory
- 300 MB liberi di spazio su disco

Coloro che fossero sprovvisti di un notebook con tali caratteristiche, potranno noleggiare un PC per la durata del corso. Si prega in tal caso di informare l'organizzazione con qualche giorno di preavviso.