

FORMAZIONE ActionScript 3 - Calendario 2010

ActionScript 3 per Flex 4

Programmazione ActionScript 3 per Flex 4

Prerequisiti

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

Overview

ActionScript 3 è la nuova versione del linguaggio di programmazione utilizzato per le applicazioni Flex 4 e Flash CS4, nonché un potente linguaggio ad oggetti che introduce un importante step evolutivo alle capacità di runtime del Flash Player 10. 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 10. Il codice ActionScript 3 è eseguito dalla ActionScript Virtual Machine 2 (AVM2) inserita all'interno del Flash Player 10 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 Programmazione ActionScript 3 per Flex 4 fornisce un'approfondita conoscenza del linguaggio ActionScript nella sua ultima versione, utilizzata da Flex 4 per la programmazione lato delle rich internet applications.

Dotazione PC

E' previsto che ciascun partecipante sia munito di proprio notebook avente i segg. requisiti minimi per partecipare al corso Sviluppare Rich Internet Applications con le nuove Flex 3 SDK:

- 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 of available hard-disk space to install

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

Materiale didattico e coordinamento

L'offerta formativa è completata dal seguente libro di testo che verrà fornito ad ogni alunno:

[Flex Solutions: Essential Techniques for Flex 2 and 3 Developers](#)

Editore: Friends of Ed

Pagine: 904

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

- Programmare 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 in ActionScript 3

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

La gestione degli errori

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

Flash Player 10 e la AVM2

- Flash Player API features
- Garbage Collection
- Security Restrictions

DisplayList e Display Object

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

Lavorare con Componenti e dati

- Visualizzazione e modifica di dati con ActionScript 3 e il Datagrid component
- Il Package mx.charts per the Flex 4
- Le Collection Classes di ActionScript 3 in Flex 4
- Sorting e Filtering dei Dati
- L'interfaccia IViewCursor
- ActionScript 3 e la connessione a Web Services

ActionScript 3 Design Patterns

- Comprendere i Design Patterns
- Benefici nell'usare i Design Patterns
- Actionscript 3 Desing Patterns
- PureMVC architecture
- Integrare il vostro codice Actionscript 3 in PureMVC

Modelli di dati e Value Object

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

Usare Flash Builder

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

Quota partecipazione

1.000 euro + iva.

[ISCRIVITI AL CORSO Programmare ActionScript 3 per Flex 4](#)

Per:

- progettazione didattica di corsi ad hoc
- corsi in sede dal cliente
- corsi rivolti a gruppi aziendali

[RICHIEDI IL PREVENTIVO >>](#)

Altri corsi e training su Flex, AIR e Flash Media Server

[Flex 4 Upgrade: Migrare da Flex 3 a Flex 4 e Flash Builder 4](#)

[Flex 4 SDK e Flash Builder: Sviluppare Rich Internet Applications con le nuove Flex 4 SDK](#)

[Flex 3 SDK e Flex Builder 3: Programmare le nuove classi del Flex 3 SDK ed usare le nuove features](#)

[Enterprise Flex Applications con LiveCycle Data Services e J2EE \(Java EE\)](#)

[Enterprise Flex 3 con BlazeDS e Java \(Java EE\)](#)

[Disegnare interfacce utente con Flash Catalyst](#)

[Sviluppare applicazioni desktop con Adobe AIR, Ajax e Flex](#)

[Flash Media Server 3.5 - Sviluppare Rich Media Applications](#)

[Flex 3 e Flex Builder 3 - Sviluppare Rich Internet Applications](#)

[Disegnare layout ed interfacce utente per Flex 3 ed Adobe AIR](#)