

Flex 3 Nivel 1

01. Descripción

- Flex 3 Nivel 1
- Duración 20 horas
- Disponibles en plataformas PC y Macintosh
- Incluye ejemplos de cada tema

02. Objetivos

- Conocer el nuevo modelo de desarrollo y diseño, que aporta la tecnología Flex 3 de Adobe® en la creación de las aplicaciones Web.
- Comprender las funcionalidades de Flex y los diferentes elementos que la componen.
- Conocer las nuevas funcionalidades y mejoras de la versión Flex 3 respecto a la anterior versión.
- Aprender a utilizar los diferentes componentes de control, aplicar y crear estilos personalizados, efectos de transición y nuevas formas de navegación, para la creación de aplicaciones Web RIA.
- Aprovechar las capacidades de Flex para trabajar con tecnologías como XML.

03. Destinado a

- Programadores con o sin experiencia, Analistas, Diseñadores Web o personas que quieran conocer la potencia de las aplicaciones RIA (Rich Internet Applications) para aplicarlas a

sus aplicaciones Web.

04. Conocimientos previos

- Este curso no requiere conocimientos previos de programación, ni de diseño Web. Al menos se necesitan conocimientos básicos sobre informática e Internet. La idea del primer nivel es realizar un acercamiento y conocer las capacidades de la tecnología Flex 3. También es ideal para diseñadores Web que deseen ir migrando a las aplicaciones RIA o programadores con experiencia en otros lenguajes (Java, .Net, PHP) que quieran iniciarse en Adobe Flex.

05. Contenido del curso

1. Introducción Adobe Flex 3

- a. Entender que son las RIA (Rich Internet Applications)
- b. Conocer la línea de productos Adobe Flex 3 (Live Cycle Data Services, Blaze DS, etc)
- c. La base de las RIA's, El Flash Player 9
- d. Entender el flujo del proceso de las aplicaciones Flex
- e. Como obtener ayuda y otros recursos
- f. Novedades de la versión Flex 3 (SDK y entorno de desarrollo)

2. Entorno de diseño y desarrollo Flex Builder 3

- a. Entender la relación entre Eclipse y Flex Builder 3
- b. Explorar la interfaz Flex Builder 3
- c. Crear un proyecto y la primera aplicación
- d. Usar el depurador (debugger)
- e. Ayuda en Flex Builder 3

3. Eventos de usuario y de sistema

- a. Entender el modelo de eventos
- b. Crear eventos con ActionScript

4. Componentes de control simples

- a. Conocer los diferentes grupos de componentes de



businessinria

control

- b. “Explorando” el Flex Explorer
- c. Usar los componentes de control para diseñar interfaces de usuario
- d. Conocer las librerías más populares, de componentes Flex desarrolladas por terceros

5. Contenedores y posicionamiento de componentes

- a. Entender los contenedores
- b. Conocer y usar los diferentes tipos de contenedores
- c. Posicionamiento de componentes de control
- d. Tipos de posicionamiento

6. Navegación de una aplicación

- a. Cambiando la forma de navegar
- b. Conocer y usar los contenedores para navegación
- c. Usar Views y States
- d. Crear y aplicar efectos de transición

7. Personalizando una aplicación

- a. Cambiar el look and feel de tu aplicación
- b. Usar la API de estilos
- c. Usar temas para aplicar estilos

8. Usando MXML y Modelos de datos en ActionScript

- a. El patrón MVC aplicado a Flex 2.0
- b. Los primeros pasos en ActionScript 3

9. Intercambiando datos entre componentes

- a. Usar el Data Binding
- b. Data Binding con eventos y ActionScript

10. Trabajando con XML

- a. Obtener datos XML en tiempo real
- b. Usar los resultados para Data Binding con componentes de control
- c. Mostrar datos de un DataGrid

11. Manejando XML con E4X

- a. Entender la estructura de los XML
- b. Trabajar con XML desde ActionScript
- c. Usar controles con XML