

Einleitung	VII
1 Grundlagen von Adobe Flex 3	1
Einsatzbereiche von Flex-Anwendungen	2
Adobe Flash und Flex	5
Das Flex-Framework	7
Eine Flex-Anwendung entwickeln	9
MXML	12
ActionScript 3	14
Adobe Flex Builder 3 oder Adobe Flex SDK	15
2 Adobe Flex Builder 3	17
Den Flex Builder installieren	18
Den Flex Builder starten	21
Ein Flex-Projekt anlegen	23
Aufbau des Flex Builder	25
Die erste Anwendung	29
Fazit	34
3 Adobe Flex 3 SDK	35
Das Software Development Kit	35
Das Flex 3 SDK installieren	36
Auf der Kommandozeile arbeiten	37
Kompilieren mit dem Flex 3 SDK	39
Erweitertes Arbeiten mit dem SDK	42
Fazit	46
4 MXML	47
Das MXML-Prinzip	47
Allgemeine Syntax	48

	MXML in der Anwendungsentwicklung	52
	Änderungen im MXML-Code	54
	Fazit	57
5	ActionScript 3	59
	ActionScript-Code anlegen	59
	Funktionen	66
	Variablen	70
	ActionScript 3-Klassen	75
6	Eine Flex-Anwendung gestalten	93
	Grundlagen des Layouts	93
	Layoutcontainer	98
	Textinhalte	111
	Kleine Hilfstexte	115
	Bilder integrieren	116
	Mit Cascading Style Sheets arbeiten	120
	Optische Zustände	125
	CSS-Stildefinitionen und Skins visuell ändern	134
7	Mit externen Daten arbeiten	139
	Variablen und Arrays	139
	XML-Daten einsetzen	147
	Listenartige Inhalte darstellen	157
8	Inhalte steuern	173
	Eine Flex-Anwendung steuern	174
	Optische Zustände	177
	Mit der Sichtbarkeit von Komponenten arbeiten	178
	Unterschiedliche Inhalte laden	183
	Steuerungselemente	190
	Layoutkomponenten	202
	Ereignisse und Aktionen	206
9	Navigationskomponenten einsetzen	223
	Aufbau von Navigationskomponenten	224
	ViewStack	227
	TabNavigator	233
	Accordion	238
	Effekte und Animationen	241

10 Eigene Komponenten erstellen	245
Komponenten mit MXML erstellen	246
Komponenten mit ActionScript erstellen	254
11 Medien einsetzen	275
Fotos und Grafiken	276
Mit Filtern arbeiten	279
Weitere Effekte	281
Flash-Filme	283
Sounds	288
Videos	297
12 Diagramme	305
Diagrammtypen	305
Adobe Flex Charting	309
Liniendiagramme	312
Kreisdiagramme	316
Säulen- und Balkendiagramme	321
13 Formulare	333
Aufbau eines Formulars	334
Ein Formular anlegen	335
Ein Formular gestalten	337
Eingaben prüfen	351
Formularinhalte verarbeiten	362
14 Datenaustausch mit einem Webserver	369
Externe Inhalte verwalten und bereitstellen	369
HTTPService	377
Die Flex-Anwendung mit dem Webserver verbinden	382
Datenbankinhalte	384
Daten zum Server übertragen	395
Inhalte auf dem Server verarbeiten	400
Die Flex-Anwendung auf einem Webserver installieren	408
15 Debugging	413
Das Problems-Bedienfeld	414
Fehler bei der Arbeit mit externen Daten	415
Die Anwendung zum Prüfen anhalten	417
Auf Fehler reagieren	423

16 Adobe Integrated Runtime (AIR)	425
Was ist AIR?	425
AIR installieren	427
Eine AIR-Anwendung erstellen	428
Eine AIR-Installationsdatei erstellen	432
Das Fenster der AIR-Anwendung konfigurieren	434
Index	441