

Adobe Flex 4 : Developing Rich Internet Applications

- コースの概要
 - 完全習得学習について
 - コース形式について
 - コースの前提条件について
 - コースの概要について
- Adobe Flex 4 の概要
 - Adobe Flash Platform について
 - Flex 開発の各種テクノロジー
 - Flex アプリケーションの配置
 - Flash Builder のユーザーインターフェイスの確認
 - Flex プロジェクトの作成
 - ウォークスルー 1: メインアプリケーションファイルの作成と実行
- Flex 4 の基礎
 - Adobe Flex の名前空間
 - Flex の各種コンポーネント
 - Flash Builder によるレイアウトとスタイル設定
 - アプリケーションのコンパイルと実行
 - ウォークスルー 1: アプリケーションの作成とデザインモードでのコントロールの設定
 - カスタムコンポーネントの作成
 - スキンについて
 - ウォークスルー 2: カスタムコンポーネントの作成とスキン適用
 - カスタムコンポーネント内部での構造化データの利用
 - データバインディングについて
 - ウォークスルー 3: カスタムコンポーネント内部での構造化データへのアクセスと利用
 - 動的データを使用したビジュアルコントロールの更新

- ウォークスルー 4: 動的なデータによるビジュアルコントロールの更新
- オブジェクト指向プログラミングの概要
 - OOP 用語の概要
 - MXML クラスについて
 - ウォークスルー 1:MXML クラスの利用画像の表示
 - クラスプロパティの作成
 - ウォークスルー 2: クラスプロパティの作成
 - ActionScript でクラス定義を記述
 - ウォークスルー 3:ActionScript クラスの作成
 - ActionScript クラスのインスタンスの生成
 - ウォークスルー 4:ActionScript クラスのインスタンスの生成
 - クラスメソッドの作成
 - ウォークスルー 5: クラスメソッドの作成
- コンポーネントとレイアウトの理解
 - ビジュアルコンポーネントについて
 - Spark レイアウトクラスについて
 - ウォークスルー 1:Application コンテナでのレイアウトクラスの利用
 - Spark コンテナクラスについて
 - ウォークスルー 2: 各種コンテナとレイアウトの利用
 - 制約を使用したコンポーネントレイアウトの制御
 - ウォークスルー 3: 制約ベースのレイアウトの実装
 - コンテナにスクロールバーを追加
 - ウォークスルー 4:Scroller の利用
- イベント処理
 - イベントについて
 - イベントハンドラーの実装
 - ウォークスルー 1: インラインの ActionScript コードを使用したイベント処理
 - ActionScript イベントハンドラー関数の作成

- ウォークスルー 2: イベントハンドラーでの関数の利用
- イベントオブジェクトについて
- イベントバブリングについて
- ウォークスルー 3: イベントオブジェクトの利用
- ActionScript によるイベントリスナーの追加と削除
- ウォークスルー 4:addEventListener() メソッドの利用
- データの検証とフォーマット
 - Form コンテナの利用
 - ウォークスルー 1: フォームの利用
 - フォーマッターの利用
 - ウォークスルー 2: 通貨のフォーマット
 - フォームデータの検証
 - イベントによる検証の実行
 - ウォークスルー 3: 数値入力の検証
 - ActionScript による検証の実行
 - ウォークスルー 4:ActionScript による検証の実行
- ナビゲーションの制御
 - MX ナビゲーターコンテナについて
 - ViewStack コンテナの利用
 - MX ナビゲーターコンテナ内での Spark コンテナの利用
 - ウォークスルー 1:ViewStack および TabBar コントロールによる操作
 - ViewStack コンテナのカスタムナビゲーションの作成
 - TabNavigator コンテナの利用
 - Accordion コンテナの利用
 - ウォークスルー 2:TabNavigator および Accordion コンテナによる操作
- アプリケーションステートの制御
 - ビューステートについて
 - ウォークスルー 1: 複数のステートの作成

- ビューステートの制御
- ウォークスルー 2:MXML によるビューステートの制御
- コンポーネントとステートのアニメーション化
 - コンポーネントへのエフェクトの適用
 - ウォークスルー 1: コンポーネントへのエフェクトの適用
 - 複合エフェクトの作成
 - ウォークスルー 2:Parallel および Sequence エフェクトの作成
 - アプリケーションステートの変化へトランジションを適用
 - アニメーション時のコンポーネントの追加と削除
 - ウォークスルー 3: ステート間のアニメーション表示
- スタイルによる表示の制御
 - アプリケーションのグローバルスタイルの作成
 - ウォークスルー 1: グローバルスタイルの作成
 - コンポーネントのスタイルとスキンの定義
 - ウォークスルー 2: セレクタスタイルおよびスキンの作成
 - 高度な CSS セレクタ
 - ウォークスルー 3: 高度な CSS セレクタの利用
- Spark コンポーネントのスキン設定
 - スキンについて
 - ウォークスルー 1: スキンの作成と適用
 - 他のプログラムで作成したビジュアル要素の取り込み
 - ウォークスルー 2:Adobe Illustrator で作成した図形の利用
 - スキンパーツのデフォルト表示の変更
 - ウォークスルー 3:Spark Panel コンテナの縦型ヘッダの作成
- 高度なスキン設定
 - スキンに対する複数のビジュアルステートの実装
 - ウォークスルー 1:Button コントロールスキンでのアニメーションするステートの作成
 - スキンからのカスタムコンポーネントプロパティへのアクセス

- ウォークスルー 2: 複数のインスタンスで各プロパティのスキンを適用
- スキンへのスクロールバーの追加
- ウォークスルー 3: スキンを利用したスクロール可能コンポーネントの作成
- リモートデータへのアクセス
 - HTTPService を利用したリモートデータのロード
 - ウォークスルー 1: HTTPService リクエストの作成と lastResult プロパティの利用
 - 戻り値とエラーの処理
 - ウォークスルー 2:result ハンドラーと fault ハンドラーの利用
 - パラメータを使用した HTTP リクエスト
 - ウォークスルー 3: パラメータを使用した HTTP リクエスト
 - ウィザードの使用
 - ウォークスルー 4: ウィザードの使用
- 型付きデータモデルの作成
 - 型付きデータモデルの必要性
 - 型付きデータ用の ActionScript クラスの作成
 - ウォークスルー 1: 値オブジェクトクラスの作成
 - ArrayCollection への値オブジェクトの格納
 - ウォークスルー 2:ArrayCollection への値オブジェクトの格納
 - 値オブジェクトのデータバインディングについて
 - ウォークスルー 3: データバインディングの実装
 - 値オブジェクトのリファクタリング
 - ウォークスルー 4: 値オブジェクトのリファクタリング
- イベント処理の拡張
 - データバインディングの課題
 - イベントタイプの定義
 - メインアプリケーションでのイベントの処理
 - ウォークスルー 1: イベントの作成と送付

- イベントクラスの拡張
- イベントクラスのサブクラスの利用
- ウォークスルー 2: イベントクラスを拡張し、イベントオブジェクトとデータを送出
- 拡張イベントで値オブジェクトを送出
- ウォークスルー 3: 拡張イベントで値オブジェクトを送出
- clone メソッドのオーバーライド
- ウォークスルー 4:clone() メソッドの利用
- DataGroup コンテナによるコンテンツの表示
 - アイテムレンダラーでの文字列データの表示
 - ウォークスルー 1:DefaultItemRenderer の使用
 - UI コンポーネントをデータプロバイダーとして渡す
 - ウォークスルー 2:DefaultComplexItemRenderer の利用
 - カスタムアイテムレンダラーの作成
 - ウォークスルー 3: データを使用するカスタムアイテムレンダラーの作成
 - SkinnableDataContainer の使用
 - ウォークスルー 4:SkinnableDataContainer へのスキンの適用
- DataGrid でのデータの表示
 - DataGrid コントロールの利用
 - DataGrid コントロールの列の指定
 - ウォークスルー 1:DataGrid コントロールの列の指定
 - DataGrid コントロールの列のフォーマット
 - ウォークスルー 2:DataGrid コントロールの列のフォーマット
 - アイテムレンダラーとアイテムエディターの使用
 - ウォークスルー 3: ドロップインアイテムエディターの利用
 - インラインアイテムレンダラーとインラインアイテムエディター
 - ウォークスルー 4: インラインアイテムエディターの使用
 - アイテムレンダラーとアイテムエディターのコンポーネント

- ウォークスルー 5: コンポーネントアイテムレンダラーの使用
- DataGrid コンポーネントでのイベントと selectedItem の使用
- ウォークスルー 6:DataGrid コントロールでの change イベントの使用
- Flex アプリケーションおよび AIR アプリケーションの配置
 - Flex アプリケーションのコンパイル
 - Flex アプリケーションのプロダクションビルドの作成
 - ウォークスルー 1:Flex アプリケーションのプロダクションビルドの作成
 - デスクトップアプリケーションの作成
 - ウォークスルー 2: デスクトップアプリケーションの作成
- 付録 A : 受講者セットアップガイド
 - 必要システム構成
 - セットアップ手順