

Adobe Flex 3: Flexで開発するAIR1.5 デスクトップアプリケーション

- Adobe Integrated Runtime の概要
 - AIR 開発ツールセットについて
 - ランタイムアプリケーションについて
 - Adobe AIR SDK について
 - Flex Builder 3 について
 - Flex Builder 3 による Adobe AIR アプリケーション開発ツールの確認
 - AIR プロジェクトの作成
 - AIR アプリケーションの書き出し
 - ウォークスルー1: AIR アプリケーションの確認
- AIR ファーストステップ
 - AIR アプリケーション作成の基本
 - AIR プロジェクトの作成
 - メインアプリケーションの作成
 - AIR アプリケーションのコンパイル
 - ウォークスルー1: AIR アプリケーションの作成
 - アプリケーションのパッケージ化と展開
 - リリースの書き出し
 - アプリケーションのコード署名
 - アプリケーションのコンテンツの選択
 - アプリケーションのインストール
 - AIR アプリケーションのアンインストール
 - ウォークスルー2: アプリケーションの書き出しとインストール
 - AIR の基本について
 - AIR ファイル形式の概要
 - アプリケーションディスクリプタの概要
 - ウォークスルー3: AIR パッケージの確認とディスクリプタの変更
 - ヘルプおよびその他のリソースの使用
 - Flex Builder 内のヘルプ
 - ドキュメンテーション
 - AIR URL
- ネイティブウィンドウの作成

- ウィンドウの作成
 - MXML によるウィンドウの定義
 - ActionScript による MXML ウィンドウのインスタンス化
 - ウィンドウコンポーネントの開閉
- ウォークスルー1: ネイティブウィンドウの作成と展開
- ウィンドウ表示の変更
 - ウィンドウクロムの変更
 - ウィンドウタイプの変更
 - ウィンドウの透明度の設定
 - デフォルトの Flex クロムの表示制御
- ウォークスルー2: ウィンドウクロム、透明度、フルスクリーン表示の管理
- ウィンドウの操作
 - ウィンドウオブジェクトの参照
 - ウィンドウの操作
- ウォークスルー3: タイトルバーが削除された場合のウィンドウの制御
- ウィンドウイベントによるウィンドウ動作の制御
 - ウィンドウイベントの処理
- ウォークスルー4: イベントリスナーによるウィンドウ動作の制御
- ファイルシステムの使用
 - ファイルクラスの使用
 - 共通ディレクトリへのアクセス
 - ファイルまたはディレクトリの参照
 - ファイルシステムオブジェクトの移動とコピー
 - ウォークスルー1: ファイルクラスの使用
 - 視覚的なファイルシステム操作の有効化
 - ユーザーによるファイルまたはディレクトリ指定の許可
 - Flex 3 ファイルの参照コンポーネントの概要
 - ウォークスルー2: ファイルシステムの参照および表示コンポーネントの使用
 - ファイルシステムからのファイルの削除
 - File オブジェクト型の確認
 - ファイルシステムオブジェクトの再利用または削除
 - ウォークスルー3: 視覚的に指定される File オブジェクトの操作
 - ファイルストリームの使用
 - ファイルの読み書き

- ウォークスルー4: ディレクトリまたは UTF-8(ユニコード)のテキストファイルの作成
- バイナリデータの操作
 - ByteArray クラスの使用
 - バイナリデータの読み取り
 - バイナリデータの書き込み
- ウォークスルー5: バイナリファイルの読み取り、変更、およびデスクトップへの書き込み
- アプリケーションの接続
 - アプリケーション間の通信
 - LocalConnection クラスの使用
 - ウォークスルー1: 別の AIR アプリケーションへの接続とそのメソッドの呼び出し
 - HTTP 上での URL リクエストを使用した Web アプリケーションの接続
 - HTTP 経由の URL 要求
 - URLRequest クラスの使用
 - URLVariables クラスの使用
 - URLLoader クラスの使用
 - Base64Encoder クラスの使用
 - ウォークスルー2: 投稿された URL データを使用したリモートサービスの操作
 - HTML コンテンツの表示
 - HTMLLoader クラスについて
 - <mx:HTML>コンポーネントの使用
 - ウォークスルー3: HTML の AIR アプリケーションへのロード
 - ネットワークの利用可能状況の検出
 - ネットワークの状態変更の監視
 - HTTP 利用可能状態の検出
 - ソケット状態の検出
 - ウォークスルー4: ネットワーク検出の追加
- ラボ1
 - AIR プロジェクトの作成
 - ファイルシステムへの書き込み
 - ネイティブウィンドウの作成
 - アプリケーションの HTML ページへのロード
- クリップボードの使用

- コピー&ペーストによるデータの移動
 - Clipboard について
 - generalClipboard の使用
 - クリップボードからのデータの取得
 - クリップボードへのデータの書き込み
- ウォークスルー1: システムクリップボードのデータの移動
- ドラッグ & ドロップ
 - ドラッグ & ドロップの段階について
 - ドラッグされたデータの転送方法について
- ウォークスルー2: オペレーティングシステムからアプリケーションへのイメージのドラッグ
- アプリケーションデータの永続化
 - 組み込み SQL データベースの使用
 - データベースファイルについて
 - データベースを開く
 - データベースの作成
 - ウォークスルー1: 新規データベースの作成
 - SQL ステートメントの使用
 - データベースの管理
 - データの管理
 - ローカルデータベース使用に当たっての最善策
 - ウォークスルー2: データベースとレコードの更新
 - SQL データ型の使用
 - Date データの使用
 - XML データの使用
 - BLOB データの使用
 - バイナリイメージデータの保存と取得
 - ウォークスルー3: 日付/時刻と BLOB データの使用
- AIR のセキュリティについて
 - AIR セキュリティの検討
 - AIR セキュリティの概要
 - セキュリティサンドボックスの概要
 - AIR のセキュリティの最善策の概要
 - AIR の機能の検出
 - ウォークスルー1: プレーヤーの機能への対応
 - 暗号化されたデータ記憶域の使用

- ウォークスルー2: 暗号化されたローカル記憶域の使用
- AIR アプリケーションの更新について
 - Updater クラスの使用
 - ランタイムでの現在のバージョンの確認
- ウォークスルー3: アプリケーションの更新とダウングレード攻撃の防止
- アプリケーションのデプロイに関するカスタマイズ
 - アプリケーションのデスクトップアイコンの設定
 - アプリケーションアイコンの使用
 - ウォークスルー1: アイコンのアプリケーションへの追加
 - システムトレイアイコンの設定
 - nativeApplication の使用
 - システムトレイの使用
 - ウォークスルー2: システムトレイアイコンの追加
 - アプリケーションクロムのカスタマイズ
 - アプリケーションクロムについて
 - ウォークスルー3: アプリケーションのメインウィンドウの外観の変更
- ラボ2
 - RSS フィードのドラッグ
 - 組み込みデータベースへのデータの保存
 - カスタマイズとセキュリティチェックの追加

