

Adobe Flex 3: LiveCycle Data Servicesサーバーとのデータ通信

- Web サービスへのアクセス
 - Web サービスの使用
 - Web サービス呼び出しのプロセス
 - Web サービスメソッドの呼び出しおよびその結果の使用
 - ArrayCollection の結果の理解
 - Web サービスの結果の使用
 - ウォークスルー 1: Web サービスの利用
 - イベントハンドラを使用した結果の処理
 - ウォークスルー 2: result イベントの使用
 - 障害処理
 - Alert ポップアップによる障害の表示
 - ウォークスルー 3: fault イベントの使用
 - 同一 WebService オブジェクトからの複数メソッドの呼び出し
 - <mx:operation/>タグの使用
 - ウォークスルー 4: <mx:operation/>コンパイラタグの使用
 - Web サービスへのパラメータの受け渡し
 - Web サービスへの明示的なパラメータの受け渡し
 - パラメータバインディングの使用による Web サービスへのパラメータの受け渡し
 - ウォークスルー 5: Web サービスへの値の受け渡し
 - Flex Builder での Web サービスのインポート
 - Web サービスをインポートする利点
 - Web サービスのインポート
 - 生成される ActionScript クラス
 - 生成された Web サービスプロキシクラスの使用
 - ウォークスルー 6: Web サービスのインポート
- LiveCycle Data Services ES の概要
 - LiveCycle Data Services ES の概要
 - LiveCycle Data Services の機能
 - LiveCycle Data Services ES のインストール
 - WAR ファイルからの LiveCycle Data Services のインストール

- LiveCycle Data Services のディレクトリ構造
 - LiveCycle Data Services の起動
 - LCDS サンプルアプリケーションの使用
- ウォークスルー 1: LiveCycle Data Services のインストールの確認
- LiveCycle Data Services で使用する Flex プロジェクトの作成
 - J2EE サーバーと LCDS アプリケーションの設定
 - プロジェクトとメインアプリケーションファイルの作成
 - Flex SDK バージョンの設定
 - 外部フォルダへのリンク
- ウォークスルー 2: Flex プロジェクトの作成
- LiveCycle Data Services の機能について
 - J2EE での LiveCycle Data Services
 - Remoting Service
 - Message Service
 - Data Management Service
- Proxy Service の使用
 - Flash Player のセキュリティ制限
 - Proxy Service でのセキュリティ制限の回避
 - Proxy Service の設定
- Proxy Service のデフォルトの宛先の使用
 - デフォルトの宛先の定義
 - デフォルトの宛先の使用
- ウォークスルー 3: Proxy Service のデフォルトの宛先の使用
- 名前付き Proxy Service の宛先の使用
 - HTTPService の名前付き宛先の定義
 - WebService の名前付き宛先の定義
- ウォークスルー 4: 名前付き Proxy Service の宛先の使用
- BlazeDS の使用
 - BlazeDS の入手
 - 互換性のあるオペレーティングシステムとアプリケーションサーバー
- Remoting Service での Java クラスの使用
 - Remoting Service について
 - Remoting Service と AMF
 - Remoting Service の宛先の設定
 - <mx:RemoteObject/>の使用

- ウォークスルー 1: リモートオブジェクトサービスメソッドの呼び出し
- RPC イベントの処理
 - 正常なリモート呼び出しの処理
 - リモート呼び出しにおける障害の処理
- ウォークスルー 2: リモートオブジェクトイベントの処理
- 複雑なリモートメソッドの呼び出し
 - 複数メソッドのイベントの処理
 - 引数の受け渡し
- ウォークスルー 3: 複雑なメソッドの呼び出し
- ActionScript と Java の間でのデータ交換
 - Java から ActionScript へのデータ変換
 - ActionScript から Java へのデータ変換
 - カスタムオブジェクト型
 - Java 値オブジェクトクラス
 - ActionScript 値オブジェクトクラス
 - ActionScript 値オブジェクトの例
- ウォークスルー 4: リモートメソッド呼び出しでの値オブジェクトの送信
- サーバーサイドの例外の処理
 - Java 例外クラスの作成
 - サーバーでの例外のフロー
 - ActionScript 例外クラスの作成
 - クライアントにおける例外の処理
- ウォークスルー 5: サーバーサイドの例外の処理
- Remoting Service 実行時の設定
 - 実行時のチャンネルの選択
- ウォークスルー 6: 実行時のチャンネルの設定
- クライアント上のデータ管理
 - コレクションクラスについて
 - コレクションの機能
 - コレクションのインターフェイス
 - 特定のコレクションクラス
 - クライアント上のデータのフィルタ
 - フィルタ関数の作成
 - 関数の使用
 - ウォークスルー 1: クライアント上のデータのフィルタ
 - クライアント上のデータのソート

- ソートクラスについて
 - データのソートプロセス
 - シンプルなソート例
 - 複雑なソート例
 - ウォークスルー 2: データのソート
 - IViewCursor インターフェイスの使用
 - カーソル操作
 - カーソルの作成と使用
 - コード例
 - ウォークスルー 3: カーソルによるデータの特定
- ラボ:
 - LiveCycle Data Services で使用する Flex プロジェクトの作成
 - RemoteObject によるカスタムオブジェクトの取得
 - RemoteObject による写真データの取得
 - クライアントサイドのフィルタを使用した写真のカテゴリ別フィルタ
 - RemoteObject サービスによる写真の注文
- Message Service の使用
 - Message Service の概要
 - メッセージの宛先の作成
 - ウォークスルー 1: メッセージ宛先の設定の確認
 - メッセージの送信
 - メッセージングプロデューサの作成
 - AsyncMessage クラスの使用
 - メッセージトラフィックのトレース
 - ウォークスルー 2: メッセージの送信
 - メッセージの受信と処理
 - メッセージングコンシューマの作成
 - 宛先のサブスクライブと解除
 - メッセージの受信
 - ウォークスルー 3: メッセージの受信と処理
 - 複雑なデータの送受信
 - 選択したメッセージのサブスクライブ
 - ウォークスルー 4: 複雑なデータの送受信
- Data Management Service の使用
 - Data Management Service の概要
 - LiveCycle Data Services の設定

- Data Management Service の宛先の作成
- サービス設定ファイル
- アダプタの選択
- アダプタの設定
- チャンネルの選択
- チャンネルの設定
- 宛先例
- ウォークスルー 1: Data Management Services の宛先の検討
- Data Management Service のアーキテクチャ
 - データの流れ
 - データの表現
 - クライアントとサーバーの転送オブジェクトのマッピング
 - 一般的な ActionScript 転送オブジェクト
 - Java から ActionScript へのデータ変換
 - ActionScript から Java へのデータ変換
 - ArrayCollection データの読み込み
 - サーバーサイドのデータアクセス
 - アセンブラクラスのメソッド
 - Data Access Object の使用
- ウォークスルー 2: ArrayCollection データの読み込み
- データの変更
 - メッセージトラフィックのトレース
 - レコードの追加と削除
- ウォークスルー 3: データの編集
- 保留中の変更の管理
- ウォークスルー 4: 保留中の変更の管理
- Data Management Service イベントの使用
 - 結果イベントの処理
 - 障害イベントの処理
 - AsyncToken の使用
 - AsyncToken の処理
- ウォークスルー 5: AsyncToken の使用
- Data Management Service の高度機能
 - 競合管理
 - ネストされたデータ関係
 - ページング

- 明示的なトランザクション処理
 - ローカルデータのキャッシュ
- E4X によるコントロールへの XML の提供
 - XML 構造について
 - 一般的シンタックス
 - ActionScript 3 での XML データの操作
 - E4X の概要
 - E4X クラス
 - E4X 式の使用
 - ドット (.) 演算子と配列シンタックス
 - 括弧 [()] 演算子
 - 属性 (@) 演算子
 - 下位アクセサ ([]) 演算子
 - データ割り当て
 - Tree コントロールの使用
 - ツリーの作成
 - ツリーノード
 - ウォークスルー 1: XML データの取得とツリーへのデータ読み込み
 - Tree コントロールのイベントとプロパティの使用
 - change イベントと selectedItem プロパティの使用
 - Tree コントロールの dataDescriptor の使用
 - ウォークスルー 2: 選択したアイテムのフォーム表示
 - E4X 式を使った検索
 - XML の型変換
 - XML オブジェクトのコピー
 - E4X 式による XML オブジェクトの検索
 - ウォークスルー 3: ショッピングカートへのアイテムの追加
 - XML からのアイテムの削除
 - XMLListCollection の使用
 - XML delete 演算子の使用
 - ウォークスルー 4: ショッピングカートのアイテムの削除とクリア
- サーバーへのファイルのアップロード
 - 基本的なファイル転送の実装
 - FileReference クラスの概要
 - FileReference オブジェクトの作成
 - ファイルの参照

- select イベントの処理
 - ウォークスルー 1: ファイルの参照
 - ファイルのアップロード
 - アップロードメソッドの使用
 - サーバーサイドのスクリプトを使用したファイルに伴うデータの受け渡し
 - progress イベントの処理
 - ファイルアップロードの取り消し
 - complete イベントの処理
 - ウォークスルー 2: ファイルのアップロード
- ラボ:
 - ファイルのアップロードとギャラリーへの追加
 - アプリケーション間でのリアルタイムメッセージの送信
- 付録 A: 受講者セットアップガイド
 - システム要件
 - ハードウェア要件
 - ソフトウェア要件
 - セットアップ手順
 - Flex Builder 3 のインストール
 - LiveCycle Data Services ES のインストール
 - コースファイルのインストール
 - Flex Builder プロジェクトのインポート
 - インストールのテスト
 - サーバーファイルのテスト
 - 実習用ファイルのテスト
 - Flex Builder プロジェクトの終了

