



Iniciación a Flex 3.0

1. INTRODUCCIÓN

- *Rich Internet Applications*
- Productos de Flex 3.0
- Flash player y la máquina virtual Flash
- *Flex Builder 3 y Eclipse*
- Instalar *Flex Builder 3* y *Flex 3 SDK*
- Cómo diseñar aplicaciones Flex 3.0
- Las aplicaciones asíncronas

2. LA ARQUITECTURA DE LAS APLICACIONES

- El lenguaje *MXML*
- El lenguaje *ActionScript 3.0*
- El entorno de trabajo de *Flex Builder 3*
- Depuración de aplicaciones mediante Flex

3. CREAR APLICACIONES CON CONTROLES Y CONTENEDORES

- Cómo crear una interfaz mediante contenedores
- Cómo utilizar controles
- Cómo navegar mediante el contenedor de navegación *Navigation Container*
- Cómo utilizar espacios de nombre XML

4. CÓMO CREAR COMPONENTES CON FLEX

- Cómo crear componentes *MXML*
- Nombres de espacio personalizados XML
- Llamar a componentes *MXML*
- Controles compuestos
- Componentes de *ActionScript 3.0*
- Plantillas de componentes *template*
- Librerías Flex
- Exportar componentes reutilizables (SWC)



5. EL ENLACE A DATOS CON FLEX

- La etiqueta `<mx:Binding>`
- Clases *BindingUtil*
- Las diferencias de uso de enlaces definidos en *MXML* y *ActionScript 3.0*
- Las clases *ChangeWatcher*
- El enlace a datos mediante componentes
- Los métodos de enlace, objetos y propiedades
- El metadato *[Bindable]*

6. TRABAJAR CON EVENTOS EN FLEX

- *DOM* nivel 3
- El flujo de eventos
- Captura, *targeting* y relanzado
- Clase de eventos Flash. Los eventos y subclases
- *Event listeners* y *event handlers*
- El método *addEventListener()*
- El método *removeEventListener()*
- El objeto *Event*. Propiedades
 - *currentTarget*
 - *target*
 - *type*
- Generar eventos mediante *dispatchEvent()*
- Los eventos de teclado y de ratón

7. CÓMO CREAR INTERFACES DE USUARIO MEDIANTE FLEX

- Usar componentes visuales
- El tamaño y la posición de los componentes
- Estilo
- *CSS* en Flex
- Interfaz basada en restricciones
- Mejorar el modo de diseño de Flex