



## Curso: Adobe Flex

**Duração:** 39h

**Área formativa:** Programação Web & Mobile

---

### Sobre o curso

O Flex é uma estrutura de código aberto altamente produtiva e gratuita para a criação e manutenção de aplicações Web expressivas, implementadas de maneira consistente nos principais navegadores, desktops e sistemas operativos. Procura-se neste curso fazer uma introdução à sintaxe do ActionScript 3.0 ensinada no contexto do Adobe FLEX 3.

Este curso tem como objectivos:

O curso em Adobe Flex pretende dotar os formandos dos conhecimentos necessários para utilizar o Flex Builder no desenvolvimento de aplicações. Os formandos ficarão a conhecer o MXML e AS3 e a integração entre ambos, carregar dados externos de xml e webservices gerir eventos e interatividade numa aplicação. Terão ainda oportunidade de criar eventos personalizados, otimizar visualmente a aplicação com estilos e skins e desenvolver, a título de exemplo, uma aplicação de e-commerce.

---

### Destinatários

Programadores que queiram desenvolver as suas competências em Adobe FLEX.

---

### Pré-requisitos

Para frequência no Curso de Flex é necessário que, os formandos, possuam conhecimentos de ActionScript 3.0.

---

### Metodologia

Presencial ou live training.

---

### Programa

- Introdução à sintaxe do ActionScript 3.0

- Utilizar estruturas de controlo do ActionScript
- OOP (Programação Orientada a Objetos) em ActionScript
- Introdução ao Adobe Flex
- Flex Builder, compreender o ambiente de trabalho
- Introdução ao Flex
- Gerir Eventos
- Esquematizar uma aplicação com Constrained-Based Layout
- Usar View States para design de aplicações
- Criar navegações na Aplicação
- Personalizar a aplicação
- Usar modelos de dados MXML e ActionScript
- Troca de dados entre componentes
- Criar Formulários
- Acesso a dados XML com HTTPService
- Mostrar dados usando DataGrid

- Introdução à sintaxe do ActionScript 3.0
  - Compreender a sintaxe básica
  - Declarar variáveis e o seu tipo de dados
  - Usar operadores da linguagem
  - Trabalhar com dados compostos
  - Usar a classe ArrayCollection

&nbsp;

- Utilizar estruturas de controlo do ActionScript
  - Manipular dados String
  - Usar a classe Alert
  - Usar expressões condicionais e switch / case
  - Usar a classe Date
  - Trabalhar com interações (looping)
  - Separar e incluir ActionScript e ficheiros MXML

&nbsp;

- OOP (Programação Orientada a Objetos) em ActionScript
  - Introdução à terminologia OOP
  - Escrever uma definição de Classe
  - Declarar propriedades de uma Classe
  - Declarar métodos de uma Classe
  - Reutilizar código e usar Interfaces
  - Usar Classes e métodos estáticos

&nbsp;

- Introdução ao Adobe Flex
  - Conceito de RIAs
  - Flex Builder e Flex SDK
  - Base de Desenvolvimento de RIAs
  - Compreender a estrutura de uma aplicação em FLEX

&nbsp;

- Flex Builder, compreender o ambiente de trabalho
  - Flex Builder e Flex Plug-In para Eclipse
  - Explorar o interface do Flex Builder
  - Criar um projeto: Criar a primeira aplicação
  - Usar o Debugging

&nbsp;

- Introdução ao Flex
  - Criar uma aplicação simples de Flex
  - Inserção de elementos gráficos em Flex.
  - Utilização de Container's no layout de uma aplicação Flex
  - O Container Panel e o Control Bar
  - Adicionar controlos de interface para o utilizador
  - Criar ligações entre componentes (Data Binding)
  - Estruturar uma aplicação com componentes MXML
  - Criar propriedades e métodos em componentes MXML
 &nbsp;
- Gerir Eventos
  - Criar eventos usando ActionScript inline
  - Gerir eventos com funções em ActionScript
  - Colocação de funções de ActionScript em ficheiros externos
  - Conceito de Event Object
  - Implementação do método addEventListener
  - Adicionar controlos simples a uma aplicação
 &nbsp;
- Esquematizar uma aplicação com Constrained-Based Layout
  - Utilizar Posicionamento Absoluto
  - Posicionar componentes dentro do Canvas
  - Construir um Constrained-Based Layout com o Design View
  - Construir um Constrained-Based Layout em MXML
 &nbsp;
- Usar View States para design de aplicações
  - Compreender e controlar View States
  - Compreender código MXML gerado
  - Criação de View States com componentes personalizadas
 &nbsp;
- Criar navegações na Aplicação
  - Compreender os Containers de navegação
  - Usar os containers:
    - LinkBar TabBar ViewStack TabNavigator Accordion
  - Usar o container ApplicationControlBar
 &nbsp;
- Personalizar a aplicação
  - Usar estilos de temas
  - Aplicar Behaviors a componentes
  - Aplicar transições a View States
 &nbsp;
- Usar modelos de dados MXML e ActionScript
  - Usar o padrão de Design MVC
  - Criar um modelo de dados MXML
  - Usar classes de ActionScript como modelo de dados
  - Definir um objecto como instância de ActionScript
 &nbsp;
- Troca de dados entre componentes
  - Limitações do Data Binding
  - Criar eventos personalizados
  - Enviar dados com eventos personalizados
 &nbsp;

- Criar Formulários
  - Usar o Container Form
  - Partilhar dados de um a Formulário
  - Validators para validação de um formulário
- &nbsp;
- Acesso a dados XML com HTTPService
  - Efectuar http Request com a classe HTTPService
  - Gerir resultados e erros
  - Efectuar pedidos HTTP a diferentes domínios
- &nbsp;
- Mostrar dados usando DataGrid
  - Usar o controlo DataGrid
  - Especificar e formatar colunas DataGrid
  - Utilização de Item Renderers e Item Editors
  - Tile List e Horizontal List
  - Utilização de eventos em componentes baseados na List
- &nbsp;