

Przedmowa (15)

Słowo wstępne (17)

Podziękowania (21)

O autorach (21)

Część I: Wprowadzenie (23)

1. Bogate aplikacje internetowe (25)

- Odbiorcy (26)
- Zawartość (26)
- Reakcje na działania użytkowników (28)
- Prezentacja (29)
 - o Kolor (29)
 - o Ruch (30)
 - o Typografia (30)
 - o Ikonografia (31)
 - o Warstwy i głębina (32)
 - o Elementy zewnętrzne (33)
- Podsumowanie (34)

2. Adobe Flex i AIR (35)

- Framework Flex 3.0 (36)
 - o Dynamiczny układ graficzny (36)
 - o Rozbudowa wizualnych komponentów (36)
 - o Własny wygląd (36)
 - o Potęga ruchu (37)
- Budowanie aplikacji we Fleksie (38)
 - o Flex 3 SDK i kompilator MXML-a (38)
 - o Pakiet Adobe Creative Suite (39)
 - o Dystrybuowanie fleksowych aplikacji (39)
- Podsumowanie (40)

Część II: Framework Flex 3 (41)

3. Dynamiczny układ graficzny (43)

- Wprowadzenie do układów graficznych we Fleksie (44)
- Automatyczne rozmieszczanie (45)
 - o Układ liniowy (45)
 - o Układ wielowymiarowy (46)
 - o Wypełnienie i luki (46)
 - o Wykluczanie komponentów z układu automatycznego (47)
 - o Korzystanie z kontrolki Spacer (47)
- Rozmieszczanie bezwzględne (47)
 - o Określanie położenia komponentu jako współrzędnych kartezjańskich (48)
 - o Określanie położenia komponentu za pomocą układu z wymuszeniami (49)
- Zmiana rozmiaru komponentów (51)
 - o Określanie rozmiaru w pikselach (52)
 - o Określanie rozmiaru w procentach (52)
 - o Przekazanie zadania określania rozmiaru komponentom (53)
 - o Jak wymuszenia położenia wpływają na rozmiar? (53)

- Korzystanie z przewijania (54)
- Podsumowanie (57)

4. Style (59)

- Wprowadzenie do właściwości stylów (59)
 - o Dziedziczenie (60)
 - o Typy danych i formaty (61)
- Umieszczanie stylów bezpośrednio w kodzie (61)
- Stosowanie stylów za pomocą CSS (63)
 - o Lokalne i zewnętrzne arkusze stylów (63)
 - o Selektory CSS (64)
 - o Różnice między CSS we Fleksie i języku HTML (65)
- Pierwszeństwo stosowania stylów (66)
- Praca ze stylami w języku ActionScript (70)
 - o Tworzenie widżetów ze stylami (71)
 - o Wykorzystanie klasy StyleManager (72)
- Definiowanie stylów w widoku Design (73)
- Widok Design dla CSS (76)
- Motywy (77)
- Podsumowanie (78)

5. Skórki - rozwiązania graficzne (79)

- Różnice między grafiką bitmapową a wektorową (81)
- Osadzanie grafiki we Fleksie 3 (83)
- Stosowanie 9-polowej siatki skalowania (84)
 - o Ustawianie 9-polowej siatki (85)
- Konwencje nazewnicze w procesie importowania skórek (87)
 - o Główne zasady (87)
 - o Nazywanie selektorów klas (88)
 - o Nazywanie komponentów składowych (88)
- Korzystanie z kreatora importowania skórek (90)
- Praca ze skórkami w widoku projektu arkusza CSS (92)
- Szablony skórek (93)
- Łączenie narzędzi (94)
- Podsumowanie (95)

6. Skórki - rozwiązania programowe (97)

- Wprowadzenie do funkcji rysujących (98)
 - o Wyjaśnienie sposobu rysowania obrysów (98)
- Tworzenie skórki programowej (99)
 - o Wybór klasy bazowej (100)
 - o Implementowanie interfejsów (101)
 - o Przesłanie metod (102)
- Miary w skórkach programowych (104)
- Podsumowanie (105)

7. Komponenty list i nawigacji (107)

- Komponenty list (108)
 - o Komponenty List, HorizontalList oraz TileList (109)
 - o Komponent Tree (110)
 - o Komponent DataGrid (110)
 - o Komponent Menu (111)
- Elementy renderujące i edycyjne (111)
 - o Stosowanie elementów renderujących lub edycyjnych typu drop-in (112)
 - o Wplatanie elementów renderujących lub edycyjnych (113)
 - o Tworzenie elementu renderującego jako osobnego komponentu (114)
 - o Tworzenie elementu renderującego dla komponentów Tree i Menu (115)
- Kontrolki nawigacyjne (115)
 - o Kontrolka ButtonBar (118)
 - o Kontrolka ToggleButtonBar (118)
 - o Kontrolka TabBar (118)
 - o Kontrolka LinkBar (119)
- Kontenery nawigacyjne (119)
- Określanie etykiet i ikon (122)
- Wykorzystanie komponentów list w nawigacji (122)
- Podsumowanie (123)

8. Wskazówki i kursory (125)

- Nauka na przykładzie (126)
- Ikony (127)
 - o Wstawianie ikon (127)
 - o Ustalanie położenia ikon (128)
- Ramka aktywnej kontrolki (129)
- Podpowiedzi (131)
 - o Tworzenie podpowiedzi (131)
 - o Podpowiedzi związane z błędami (132)
 - o Podpowiedzi związane z danymi (133)
 - o Podpowiedzi związane z paskiem przewijania (135)
 - o Modyfikowanie stylów i skórek podpowiedzi (136)
- Korzystanie z klasy ToolTipManager (137)
 - o Programistyczne tworzenie podpowiedzi (137)
 - o Dostosowanie zależności czasowych i ruchu podpowiedzi (138)
- Kursory (140)
 - o Klasa CursorManager (141)
- Podsumowanie (142)

9. Czcionki i tekst (143)

- Zwróć uwagę na tekst (143)
- Stosowanie czcionek w aplikacji (144)
 - o Czcionki urządzenia (145)
 - o Czcionki systemowe (145)
- Osadzanie czcionek (146)
 - o Osadzanie lokalnej czcionki (146)
 - o Osadzanie pliku czcionki TTF lub OTF (147)
- Korzystanie z czcionek osadzonych w pliku SWF (147)

- Zaawansowane ustawienia antyaliasingu (148)
- Wyznaczenie zakresu znaków do osadzenia (148)
 - o Zakres osadzanych znaków w deklaracji @font-face (149)
 - o Zakres osadzanych znaków we Flashu (149)
- Praca z czcionkami w widoku projektowania CSS (150)
- Dbanie o jednolity wygląd tekstu (151)
- Praca z tekstem (152)
 - o Rozmieszczanie tekstu (152)
- Tekst formatowany znacznikami HTML (152)
 - o Przypisywanie tekstu formatowanego znacznikami HTML (153)
 - o Formatowanie za pomocą znaczników HTML (154)
 - o Arkusze stylów w HTML (156)
- Podsumowanie (157)

10. Filtry i mieszanie kolorów (159)

- Filtry (159)
- Praca z filtrami (160)
- Właściwości filtrów (162)
- Stosowanie filtrów (163)
 - o Korzystanie ze znaczników filtrów (164)
 - o Korzystanie z tablicy filtrów (165)
 - o Stosowanie filtrów za pomocą języka ActionScript (166)
- Tryby mieszania kolorów (166)
 - o Stosowanie mieszania kolorów (168)
- Podsumowanie (169)

11. Efekty i przejścia (171)

- Korzystanie z efektów i przejść (171)
 - o Rozważne używanie efektów (172)
 - o Przykłady wzięte z życia (173)
- Efekty (174)
- Stosowanie efektów (175)
 - o Określanie docelowych komponentów (177)
 - o Wyzwalanie efektu (177)
 - o Zdarzenia rozpoczynające i kończące efekt (178)
 - o Dostosowywanie efektu (179)
 - o Ustalanie czasu trwania efektu i liczby powtórzeń (179)
 - o Kontrola odtwarzania (180)
- Efekty złożone (180)
- Funkcje dynamiki (182)
 - o Korzystanie z funkcji dynamiki (183)
 - o Tworzenie własnej funkcji dynamiki (184)
 - o Wykorzystywanie własnej funkcji dynamiki (185)
- Wielokrotne wykorzystywanie efektów (186)
- Efekty powiązane z danymi (186)
- Domyślne efekty powiązane z danymi (187)
 - o Uruchamianie efektów powiązanych z danymi (187)
 - o Korzystanie z domyślnego efektu powiązanego z danymi (187)

- Własne efekty powiązane z danymi (188)
 - o Tworzenie własnego efektu powiązanego z danymi (189)
 - o Efekty akcji (189)
 - o Właściwości filtrów (189)
- Inne możliwości animacji automatycznej (191)
 - o Tweener (191)
 - o Boostworthy AS3 Animation System (192)
 - o KitchenSync (192)
- Przejścia (192)
- Stany widoku (193)
 - o Tworzenie stanu widoku (194)
 - o Przesłonięte klasy (195)
- Dodawanie przejść (195)
 - o Tworzenie przejścia (196)
 - o Przesłanianie akcji (198)
 - o Przejścia i układ graficzny (199)
- Podsumowanie (200)

Część III: Nie tylko Flex (201)

12. Integracja Flasha z Flexsem (203)

- Dodatek Flex Component Kit (203)
 - o Praca z etykietami klatek (204)
 - o Wyznaczanie granic (205)
 - o Tworzenie komponentów od podstaw (206)
- Pliki XML z animacjami (206)
- Podsumowanie (207)

13. Personalizacja aplikacji AIR (209)

- Przygotowanie prostego projektu (210)
- Zmiana ramki okna (211)
 - o Personalizowanie fleksowej ramki okna (212)
 - o Własna ramka okna (214)
- Własne ikony aplikacji (214)
- Podsumowanie (216)

Część IV: Ćwiczenia (217)

4.1. Ładowanie arkusza stylów w czasie działania aplikacji (219)

- Podsumowanie (222)

5.1. Tworzenie skórek we Flashu (223)

- Od czego zacząć? (224)
- Tworzenie grafiki (224)
- Konwertowanie grafiki na symbole (227)
- Ustawianie siatki 9-polowego skalowania (228)
- Umieszczanie we Fleksie elementów graficznych z Flasha (229)
- Efekty pracy (232)

- Możliwości rozwijania przykładu (232)
- Korzystanie z grafiki bitmapowej we Flashu (233)
- Szablony skórek we Flashu (234)
- Podsumowanie (234)

5.2. Tworzenie skórek w Illustratorze (235)

- Od czego zacząć? (236)
- Tworzenie grafiki (236)
- Importowanie grafiki skórki do Fleksa (240)
 - o Ostateczny efekt (242)
- Dalsze możliwości rozbudowy (243)
 - o Tworzenie innych zasobów (243)
- Korzystanie z szablonów skórek (243)
- Podsumowanie (244)

5.3. Tworzenie skórek w Fireworksie (245)

- Od czego zacząć? (246)
- Tworzenie grafiki (246)
- Przenoszenie skórek do Fleksa (249)
- Ostateczny efekt (253)
- Możliwości rozbudowy ćwiczenia (254)
 - o Tworzenie innych zasobów (254)
- Korzystanie z szablonów skórek (254)
- Podsumowanie (255)

5.4. Tworzenie skórek w Photoshopie (257)

- Od czego zacząć? (258)
- Tworzenie grafiki (258)
- Importowanie grafiki skórki do Fleksa (261)
- Ostateczny efekt (266)
- Możliwości rozbudowy ćwiczenia (266)
 - o Tworzenie innych zasobów (267)
- Korzystanie z szablonów skórek (267)
- Podsumowanie (268)

6.1. Tworzenie skórek programowych (269)

- Przygotowanie aplikacji testowej (270)
- Tworzenie klasy skórki (271)
- Nakładanie skórki na przyciski (272)
- Rysowanie grafiki (273)
 - o Przesłanie metody updateDisplayList (273)
 - o Rysowanie krawędzi (274)
 - o Rysowanie wypełnienia przycisku dla poszczególnych stanów (277)
- Stosowanie stylów (280)
- Ostateczny efekt (281)
- Możliwości rozbudowania przykładu (281)

- Podsumowanie (283)

7.1. Tworzenie okna czatu z wykorzystaniem komponentu List (285)

- Od czego zacząć? (285)
- Testowanie aplikacji (288)
- Podsumowanie (292)

7.2. Tworzenie galerii fotografii z wykorzystaniem komponentu TileList (293)

- Podsumowanie (300)

9.1. Osadzanie czcionki w pliku SWF za pomocą Flasha (301)

- Podsumowanie (302)

9.2. Umieszczanie czcionek z CSS w pliku SWF (303)

- Podsumowanie (305)

9.3. Tworzenie arkusza stylów dla tekstu HTML (307)

- Podsumowanie (310)

11.1. Stosowanie własnych efektów (311)

- Podsumowanie (313)

11.2. Tworzenie przejść między stanami (315)

- Podsumowanie (324)

12.1. Tworzenie skórek za pomocą narzędzia Flex Component Kit (325)

- Tworzenie struktury skórki (326)
- Tworzenie elementów graficznych skórki (328)
- Tworzenie przejść (330)
- Ustawianie siatki 9-półowego skalowania (333)
- Przenoszenie skórki do Fleksa (333)
- Ostateczny efekt (337)
- Tworzenie innych elementów (338)
- Podsumowanie (338)

12.2. Korzystanie z szablonów skórek Flasha (339)

- Podsumowanie (340)

12.3. Tworzenie kontenerów za pomocą narzędzia Flex Component Kit (341)

- Tworzenie prostego kontenera we Flashu (341)

- Umieszczanie kontenera we Fleksie (343)
- Podsumowanie (345)

12.4. Korzystanie z plików XML ruchu (347)

- Prace we Flex Builderze (351)
- Podsumowanie (353)

Część V: Dodatki (355)

A: Diagramy stylów i skórek (357)

B: Ściąga z filtrów (377)

C: Przydatne zasoby i materiały (381)

- Projektowanie interfejsu użytkownika (381)
- Skórki i motywy dla Fleksa (381)
- Narzędzie Flex Component Kit (382)
- Aplikacje demonstracyjne (382)
- Społeczności związane z komponentami Fleksa (383)
- Biblioteki i frameworki dla Fleksa (383)
- Dokumentacja (384)
- Pobieranie aplikacji i dodatków (384)
- Społeczności (385)
- Blogi na temat Fleksa (385)
- Inne blogi (386)
- Prezentacje rozwiązań fleksowych i AIR (387)
- Zbiory ikon (388)
- Zbiory czcionek (389)
- Zbiory grafiki (389)

Skorowidz (391)