

# Přehled

	Úvod . . . . .	19
<b>Část I</b>	<b>Rychlý vstup do Flashe</b>	<b>23</b>
	Seznamte se s Flasem . . . . .	25
	Vaše první rozhraní ve Flashi . . . . .	43
	Kopeme víc do hloubky. . . . .	91
<b>Část II</b>	<b>Klíčové pojmy Flashe z hlediska vývojáře</b>	<b>119</b>
	Slabikář ActionScriptu . . . . .	121
	Animační klipy jako objekty. . . . .	177
<b>Část III</b>	<b>Připojování k datům</b>	<b>213</b>
	Připojování k serverům pomocí čistých textových souborů . . . . .	215
	Připojování k serverům pomocí XML . . . . .	249
	Připojování k serverům pomocí Flash Remoting. . . . .	283
	Připojování k serverům pomocí webových služeb . . . . .	335
<b>Část IV</b>	<b>Využívání Flashe pro sběr dat</b>	<b>383</b>
	Flash a sezení . . . . .	385
	Budování lepších formulářů s Flasem . . . . .	429
<b>Část V</b>	<b>Dodatky</b>	<b>479</b>
	Připomínky k budování komponenty <i>SimpleBarChart</i> . . . . .	481
	Politiky přístupu k datům přes domény v přehrávači Flashe 7 . . . . .	507
	Rejstřík . . . . .	513
	Tabulky . . . . .	526
	Výpisy . . . . .	527

# Obsah

O autorovi	15
O odborných recenzentech	15
Poděkování	16
Sdělte nám svůj názor	18
<b>Úvod</b> . . . . .	<b>19</b>
<i>Mé vlastní prvotní zážitky s Flaschem</i>	19
<i>Komu je kniha určena?</i>	20
<i>Pro koho kniha vhodná není?</i>	20
Závěrem...	21
<b>Část I</b>	<b>Rychlý vstup do Flashe</b>
	<b>23</b>
<hr/>	
KAPITOLA 1	<b>Seznamte se s Flaschem</b> . . . . .
	<b>25</b>
Proč Flash?	25
<i>Co se v něm hodí pro vás?</i>	26
<i>Jak se Flash připojuje k serverům</i>	26
Jaké jazyky budete používat	27
Stručná lekce z terminologie	28
Historický vývoj Flashe	30
Stručná projížďka integrovaným vývojovým rozhraním Flashe	32
<i>První pohledy</i>	32
<i>Časová osa</i>	34
<i>Panel nástrojů</i>	35
<i>Plocha</i>	35
<i>Panel komponent</i>	36
<i>Panel akcí</i>	37
<i>Panel vlastností</i>	37
<i>Panel nápovědy</i>	37
Příprava vašeho serveru pro příklady knihy	38
<i>Příprava databáze</i>	38
<i>Příprava softwaru serveru, který jste si zvolili</i>	39
<i>Umístění ukázkových souborů do kořenové složky dokumentů webového serveru</i>	41
Shrnutí	41
KAPITOLA 2	<b>Vaše první rozhraní ve Flashi</b> . . . . .
	<b>43</b>
Příprava: dodávání dat do Flashe	43
<i>Kódování dat pro Flash ve formě prostých „proměnných“</i>	44
<i>Jak se to udělá v ColdFusion</i>	45
<i>Jak se to udělá v ASP.NET</i>	47

<i>Jak se to udělá s Javou</i>	51
Budování Flashového rozhraní	52
<i>Přidávání vizuálních prvků</i>	52
<i>Načtení a zobrazení dat pomocí ActionScriptu</i>	55
<i>Publikování a testování rozhraní</i>	61
<i>Přístup k animačnímu klipu z hlavní časové osy</i>	63
Vytváření navigace pomocí tlačítek a XML	64
<i>Dodávání informací do Flashe v podobě XML</i>	65
<i>Dodávání XML z ColdFusion</i>	66
<i>Dodávání XML z ASP.NET</i>	67
<i>Dodávání XML z Javy</i>	68
<i>Rychlé seznámení s objektem XML Flashe</i>	69
<i>Prohlížení výstupů generovaných příkazy trace</i>	72
<i>Načtení externího SWF při běhu</i>	73
<i>Vytváření prostých tlačítek reagujících na přítomnost kurzoru myši</i>	75
<i>Přidání ActionScriptu událostem tlačítka</i>	79
<i>Vytvoření <b>ArtistButtonClip</b> pro každého hudebníka při běhu</i>	81
<i>Otestování tlačítek</i>	83
Přidání rozhraní do webové stránky	84
<i>Kopírování a vkládání HTML</i>	84
<i>Relativní versus absolutní URL pro načítání dat serveru</i>	88
<i>Hej, mrkněte se na velikost tohoto souboru!</i>	88
Tak co, nebylo to až tak hrozné, že?	89
Shrnutí	89
<b>KAPITOLA 3</b>	
<b>Kopeme víc do hloubky . . . . .</b>	<b>91</b>
Co je to knihovna a symboly	91
<i>Symboly a instance</i>	92
<i>Další schopnosti dostupné v knihovně</i>	95
Co je časová osa	96
<i>Časová osa v IDE Flashe</i>	96
<i>Přidání animace pomocí časové osy</i>	97
<i>Řízení přehrávání animace z ActionScriptu</i>	101
<i>Skok na snímek pomocí názvu, ne pomocí čísla</i>	103
<i>Vyrovnaní vykreslované animace, aby byla přirozenější</i>	105
<i>Rozhodnutí, na který snímek skočit při běhu</i>	105
Doplňující informace o tlačítcích	106
<i>Změna vzhledu tlačítka, když se na ně umístí kurzor myši</i>	107
<i>Události tlačítka</i>	108
<i>Neviditelná tlačítka a snímek Hit</i>	110
Další informace o animačních klipech	111
<i>Hlavní časová osa versus časové osy animačních klipů</i>	112
<i>Časové osy jako stavový mechanismus</i>	113

<i>Cílové cesty, rodiče a potomci</i>	113
<i>Několik slov ke klíčovému slovu this</i>	115
<i>Události animačních klipů</i>	116
Co jsou komponenty	116
Co bude dál	117
Shrnutí	118

## **Část II      Klíčové pojmy Flashe z hlediska vývojáře      119**

<b>KAPITOLA 4      Slabikář ActionScriptu . . . . .</b>	<b>121</b>
Informace o ActionScriptu	121
<i>Vztah ActionScriptu k JavaScriptu a k ECMAScriptu</i>	122
<i>Stručná historie</i>	123
<i>Co je nového v ActionScriptu 2.0</i>	123
IDE dělá práci za vás	124
<i>Umístění a aktivace panelu Actions</i>	124
<i>Nástroje panelu Actions</i>	126
<i>Pomozte panelu akcí rozpoznat, jakého typu jsou vaše proměnné</i>	129
<i>Preference panelu Actions</i>	132
<i>Panel nápovědy</i>	133
Základní prvky jazyka	133
<i>Komentáře</i>	133
<i>Základy syntaxe</i>	134
<i>Proměnné</i>	136
<i>Podmínkové příkazy</i>	140
<i>Výrazy</i>	142
<i>Cykly</i>	144
Zábava s datovými typy	147
<i>Čísla</i>	147
<i>Řetězce</i>	147
<i>Datum</i>	148
<i>Pole</i>	149
<i>Asociativní pole</i>	150
Vytváření vlastních funkcí	151
<i>Základy</i>	151
<i>Argumenty</i>	151
<i>Návratové hodnoty funkcí</i>	153
<i>Striktní typování</i>	153
<i>Ukládání funkcí do separátních souborů ActionScriptu</i>	154
Vytváření vlastních tříd	155
<i>Jak se dají vytvářet nové třídy</i>	156
<i>Dědění</i>	167

	Reakce na události	169
	<i>Reakce na události pomocí klasického událostního modelu</i>	170
	<i>Reakce na události pomocí událostního modelu naslouchajících objektů</i>	172
	Shrnutí	174
KAPITOLA 5	<b>Animační klipy jako objekty</b> . . . . .	<b>177</b>
	Třída MovieClip	177
	Výuka příkladem: objekt filmového pásu řízený myší	183
	<i>Vybudování jednoduchého příkladu, v němž se využije pás</i>	184
	<i>Členy podomácku vyrobené třídy GestureMovieClip</i>	188
	<i>Prohlídka kódu Gesture.MovieClip</i>	190
	Animační klipy v knihovně	192
	<i>Specifikace tříd ActionScriptu 2.0 pro symboly v knihovně</i>	192
	<i>Připojování animačních klipů z knihovny pomocí identifikátorů vazby</i>	195
	<i>Změna vzhledu a pozice klipu</i>	198
	<i>Odstraňování klipů</i>	199
	Reakce na pohyby myši	200
	<i>Drobný úkrok stranou: Plánování volání metod pomocí setInterval()</i>	200
	<i>Zjištění aktuální pozice kurzoru myši</i>	202
	<i>Okamžitá aktualizace změn v klipu pomocí updateAfterEvent()</i>	204
	Přidávání obsahu do animačních klipů při běhu	205
	Kreslení čar a obrázků programátorsky	206
	Vytváření maskovacích klipů programátorsky	207
	Přeměna klipů na komponenty	210
	Shrnutí	212
<b>Část III</b>	<b>Připojování k datům</b>	<b>213</b>
KAPITOLA 6	<b>Připojování k serverům pomocí čistých textových souborů</b> . . . . .	<b>215</b>
	Práce s třídou <i>LoadVars</i>	215
	<i>Získávání strukturovaných dat</i>	217
	<i>Zobrazování strukturovaných dat jako reklamní upoutávky</i>	225
	<i>Průzkum ukázkového dokumentu newsTicker fla</i>	226
	<i>Zachytíme textová data a provedeme jejich rozklad sami</i>	232
	<i>Výlety tam a zpět: odesílání proměnných na server</i>	238
	Další prostředky pro odesílání a načítání proměnných	247
	Shrnutí	248
KAPITOLA 7	<b>Připojování k serverům pomocí XML</b> . . . . .	<b>249</b>
	Práce s třídou XML	249
	<i>Stručný přehled terminologie XML</i>	250
	<i>Členy třídy XML</i>	252

	<i>Typický způsob práce s XML</i>	255
	<i>Naplnění svitku řízeného gesty pomocí XML</i>	256
	Použití XPath ve Flashi	271
	<i>Jak vašemu dokumentu zpřístupníte třídu XPathAPI</i>	272
	<i>Základy práce s XPathAPI</i>	273
	<i>Konkrétní příklad</i>	274
	Práce s komponentou XMLConnector	279
	Shrnutí	282
KAPITOLA 8	<b>Připojování k serverům pomocí Flash Remoting</b> . . . . .	<b>283</b>
	Úvod do Flash Remoting	283
	<i>Flash Remoting versus webové služby</i>	284
	<i>Které aplikační servery se podporují?</i>	285
	<i>Špetka terminologie Remoting</i>	286
	Přípravné práce	286
	<i>Instalace klientských komponent do IDE Flashe</i>	287
	<i>Instalace komponent na serveru</i>	288
	Váš první projekt Flash Remoting	289
	<i>Kód na serveru</i>	290
	<i>ASP.NET</i>	291
	<i>Práce u klienta</i>	293
	<i>Několik podrobností k adresám URL brány</i>	298
	<i>Podrobnosti k funkcím odpovědi</i>	301
	<i>Podrobnosti k reakcím na stavové události</i>	302
	Práce se speciálním odlaďovačem Flash Remoting	303
	Třídy Flash Remoting: miniaturní referenční příručka	304
	<i>Třída NetServices: připojování ke vzdálenému serveru</i>	304
	<i>Třída NetConnection: připojování ke specifické službě</i>	305
	<i>Třída RecordSet: přístup k výsledkům dotazu</i>	305
	Vyspělejší příklad	307
	<i>Na serveru</i>	308
	<i>U klienta</i>	310
	Flash Remoting a vázání dat	320
	<i>Spolupráce RecordSet a DataSet</i>	321
	<i>Úvod do komponenty DataSet</i>	321
	<i>Přidání komponent pro vázání dat do příkladu Song Rater</i>	323
	<i>Základní členy třídy DataSet</i>	330
	Co jste se o Flash Remoting nedozvěděli	331
	<i>Postupně načítané sady záznamů</i>	332
	<i>Podrobnosti vztahující se k serverům</i>	332
	<i>Pole a jiné datové typy</i>	333
	<i>Řazení a filtrování sady záznamů u klienta</i>	333

	Open Source Remoting – alternativní implementace a nástroje	333
	Shrnutí	334
KAPITOLA 9	<b>Připojování k serverům pomocí webových služeb . . . . .</b>	<b>335</b>
	Přehled podpory webových služeb ve Flashi	335
	<i>Co jsou to webové služby?</i>	335
	<i>Jak člověk vytvoří webovou službu?</i>	336
	<i>Několik stručných definic</i>	336
	<i>Flash jako klient webové služby</i>	338
	<i>Volby pro připojování k webovým službám</i>	338
	Práce s komponentou WebServiceConnector	339
	<i>Kód na serveru</i>	341
	<i>Komponenty použité v příkladu Rating Chart</i>	356
	<i>Referenční příručka komponenty WebServiceConnector</i>	358
	<i>Základní způsob používání komponenty WebServiceConnector</i>	360
	<i>Několik slov ke komponentě SimpleBarChart</i>	363
	<i>Kód ActionScriptu</i>	364
	Panel Web Services	369
	Protokolování činností komponent WebServiceConnector	370
	Připojování k webové službě pouze pomocí skriptu	371
	Webové služby a vázání dat	376
	<i>Kód na serveru</i>	376
	<i>Komponenty WebServiceConnector, DataSet a ovládací prvky uživatelského rozhraní</i>	377
	<i>Změny v kódu ActionScriptu</i>	377
	Bezpečnostní politiky Flashe a webové služby jiných výrobců	382
	Shrnutí	382
<b>Část IV</b>	<b>Využívání Flashe pro sběr dat</b>	<b>383</b>
KAPITOLA 10	<b>Flash a sezení . . . . .</b>	<b>385</b>
	Pojmy týkající se stavu sezení – stručná rekapitulace	386
	Předávání proměnných URL a formuláře	387
	<i>Krok 1. Předávání proměnných do Flashe</i>	387
	<i>Krok 2. Předávání proměnných zpět na server</i>	390
	Sdílení proměnných sezení s Flashem	393
	<i>Flash jako účastník sezení</i>	393
	<i>Udržování stavu sezení bez cookies</i>	395
	Sdílení cookies s Flashem	396
	Uchovávání dat pomocí lokálních sdílených objektů	397
	<i>Třída SharedObject</i>	398
	<i>Jak se souborům SWF umožní sdílet stejné lokální sdílené objekty</i>	400

	<i>Lokální sdílené objekty a velikostní limity</i>	400
	Dáme všechno do kupy: sledujeme přihlašování uživatelů	401
	<i>Kód na serveru</i>	403
	<i>Kód u klienta</i>	416
	<i>Otestujeme to</i>	426
	Shrnutí	427
KAPITOLA 11	<b>Budování lepších formulářů s Flashem . . . . .</b>	<b>429</b>
	Flash jako motor pohánějící formulářovou prezentaci	430
	<i>Výhody a nevýhody formulářů založených na Flashi</i>	430
	<i>Které ovládací prvky máte k dispozici</i>	432
	<i>Bohatě vybavené internetové aplikace</i>	433
	Základy odesílání formulářů	434
	Úvod do formulářových obrazovek	436
	<i>Dva druhy dokumentů založených na obrazovkách</i>	436
	<i>Vytváření dokumentů založených na obrazovkách</i>	437
	<i>Skriptování obrazovkových formulářů</i>	442
	<i>Připojování kódu ActionScriptu k obrazovkám</i>	446
	Úvahy o ověřování platnosti dat na formulářích	449
	<i>Jednoduché ověřování založené na skriptu</i>	451
	<i>Ověřování platnosti vázaných dat</i>	454
	<i>Ověřování platnosti dat v reálném čase na serveru</i>	460
	<i>Příklad pořizování dat o zákazníkovi</i>	461
	Načítání externího obsahu do obrazovek	473
	<i>Specifikace externího obsahu v době návrhu</i>	473
	<i>Načítání externího obsahu přes skript</i>	474
	<i>Přístup k externímu obsahu poté, co se načel</i>	475
	<i>Přidání komponenty <b>ProgressBar</b></i>	475
	Shrnutí	478
<b>Část V</b>	<b>Dotatky</b>	<b>479</b>
DODATEK A	<b>Připomínky k budování komponenty <i>SimpleBarChart</i> . . . . .</b>	<b>481</b>
	Informace o komponentách Flashe MX 2004	481
	Rozdíly mezi komponentami a obyčejnými animačními klipy	482
	Informace o komponentě <i>SimpleBarChart</i>	483
	Referenční příručka <i>SimpleBarChart</i>	483
	Vytvoření komponenty <i>SimpleBarChart</i>	485
	<i>Co byste si měli vyhledat ve zdrojovém dokumentu</i>	485
	<i>Požadované prvky v souboru ActionScriptu komponenty</i>	487
	<i>Označení vlastností tak, aby byly nastavitelné v době návrhu</i>	489
	<i>Zdrojový kód ActionScriptu komponenty <b>SimpleBarChart</b></i>	<b>490</b>



	Opětovná kompilace komponenty pro provedení změn	504
	Shrnutí	506
DODATEK B	<b>Politiky přístupu k datům přes domény v přehrávači Flashe 7 . . . . .</b>	<b>507</b>
	Jak se politika vynucuje	508
	Vytvoření souboru politiky přes domény	509
	Záležitosti, které nesmíte pustit se zřetele	510
	<i>Obecné věci týkající se souboru politiky</i>	511
	<i>Soubory politik a verze přehrávače Flashe</i>	511
	REJSTRÍK . . . . .	513
	TABULKY . . . . .	526
	VÝPISY . . . . .	527