

# Obsah

	<b>Úvod</b> .....	<b>13</b>
Kapitola 1	<b>Dynamický hlasovací systém (anketa)</b> .....	<b>15</b>
	Co je to? .....	15
	Jak to bude fungovat? .....	16
	Databáze .....	17
	Tabulka Answers (odpovědi) .....	17
	Tabulka Polls (hlasování) .....	17
	Dokument XML .....	18
	Administrátorský modul .....	19
	Anketa: verze v ColdFusion .....	22
	Controller.cfm .....	23
	GetPollDataTransaction.cfm .....	24
	VoteOnPollTransaction.cfm .....	26
	HasVotedTransaction.cfm .....	26
	Klientská strana ve Flashi .....	28
	Anketa: ostatní verze .....	36
	Java .....	36
	ASP.NET .....	36
	Co bude dál? .....	36
	Závěr .....	37
Kapitola 2	<b>Návštěvní kniha</b> .....	<b>39</b>
	Co je to? .....	39
	Jak to bude fungovat? .....	40
	Databáze .....	40
	Tabulka Entries (záznamy) .....	41
	XML dokument .....	41
	Kniha návštěv: verze v ColdFusion .....	42
	Controller.cfm .....	42
	GetEntriesTransaction.cfm .....	44
	PostEntryTransaction.cfm .....	45
	Klientská strana ve Flashi .....	46

	Kniha návštěv: další verze .....	55
	Java .....	55
	ASP.NET .....	56
	Co bude dál? .....	56
	Závěr .....	56
<b>Kapitola 3</b>	<b>Diskusní fórum .....</b>	<b>57</b>
	Možnosti diskusního fóra ve Flashi MX .....	57
	Proč použít pro diskusní fórum Flash? .....	58
	Jak naše diskusní fórum funguje .....	60
	Procesy na pozadí .....	60
	Struktura dat .....	62
	Uživatelské rozhraní aplikace .....	63
	Načítání (Load), snímek 1 .....	63
	Načítání (Load), snímek 2 .....	65
	Zobrazení témat (Show Topics), snímek 10 .....	67
	Zobrazení vláken (ShowThreads) a zobrazení zpráv (ShowMessages), snímky 20 a 30 .....	78
	Přihlášení (Login), snímek 40 .....	78
	Nová zpráva (NewMessage), snímek 60 .....	81
	Registrace (Register), snímek 70 .....	84
	Shrnutí .....	88
<b>Kapitola 4</b>	<b>Chat s avatary .....</b>	<b>91</b>
	Úvod do chatu s avatary .....	92
	Základy chatu .....	92
	Vlastností chatu s avatary .....	93
	ElectroServer .....	94
	Programování prostředí .....	96
	Pitva mimozemšťana: rozbor postavy .....	96
	Vyskakující chatovací pole .....	104
	Jak chat funguje .....	107
	Prohlídka souboru .....	107
	ActionScript .....	108
	Shrnutí .....	113
<b>Kapitola 5</b>	<b>Hra pro více hráčů .....</b>	<b>115</b>
	Princip her pro více hráčů .....	116
	Polling .....	116
	Flash Communication Server .....	116
	XMLSocket .....	117
	Představení hry Sea Commander .....	117

	Izometrický svět .....	118
	Třídění hloubek .....	121
	Vnitřnosti hry pro více hráčů .....	122
	Místo pro setkávání hráčů .....	122
	Čekání na připojení ostatních hráčů .....	127
	Rozmístování lodí .....	128
	Provedení tahu .....	133
	Výhra .....	138
	Shrnutí .....	139
<b>Kapitola 6</b>	<b>Instant messenger .....</b>	<b>141</b>
	Instant messenger ve Flashi .....	141
	Rychlý přehled vlastností komunikačního programu .....	142
	Po přihlášení .....	143
	Aktualizace .....	143
	Začínáme .....	143
	Na server a zase zpátky .....	143
	Komunikace se serverem .....	144
	Konečně kód .....	149
	Vrstva Server Data .....	149
	Transakční funkce .....	153
	Seznam kontaktů, kontakty a konverzace .....	155
	ContactList .....	156
	Otevírání a zavírání skupiny .....	158
	Metoda update – aktualizace zobrazení .....	159
	Třída Contact .....	162
	Třída Conversation .....	162
	Shrnutí .....	164
<b>Kapitola 7</b>	<b>Poštovní klient .....</b>	<b>165</b>
	Začínáme: Peachmail a Pepa .....	165
	Pepova motivace .....	165
	Pepova registrace .....	166
	Pepovo přihlášení .....	166
	Bližší pohled: co Pepa netuší .....	166
	Základ .....	167
	Definice dat .....	168
	Vytváření Peachmailu: databáze .....	172
	Vytvoření databáze .....	173
	Nápojení na server .....	174
	Vytváření Peachmailu: registrace a přihlášení .....	174

	Klientská část: Flash MX .....	174
	Serverová část aplikace: Java .....	181
	Databáze .....	183
	Vytváření Peachmailu: adresář .....	183
	Klientská část: Flash MX .....	183
	Serverová část: Java .....	189
	Databáze .....	191
	Vytváření Peachmailu: e-mail .....	191
	Klientská část: Flash MX .....	191
	Serverová část: Java .....	201
	Databáze .....	203
	Spojení do jednoho celku .....	203
	Pokročilý ActionScript .....	203
	Architektura Peachmailu .....	211
	Shrnutí .....	216
<b>Kapitola 8</b>	<b>Multikomunikační aplikace .....</b>	<b>217</b>
	Nastavení objektu Embedded Video .....	218
	Video a jeho nastavení .....	219
	Objekt Camera a jeho nastavení .....	221
	Mikrofony a nastavení zvuku .....	225
	Navázání spojení .....	227
	Video.attachVideo(source   null) .....	227
	Kroky po navázání spojení .....	228
	Textový chat .....	231
	Nastavení textového chatu na straně klienta .....	231
	Klientská strana textového chatu .....	231
	Rořovací pumpa .....	232
	Klávesa Enter .....	221
	Serverová strana textového chatu .....	233
	Modul obchodního zástupce .....	235
	Uspořádání objektů modulu pro obchodního zástupce .....	235
	Skript na straně klienta .....	236
	Zákaznický modul .....	238
	Uspořádání objektů zákaznického modulu .....	239
	Skript na straně klienta .....	240
	Databázový modul: ActionScript, PHP a MySQL .....	242
	Předávání dat mezi Flashem a PHP .....	242
	Uspořádání objektů datového modulu .....	243

---

	ActionScript .....	244
	PHP na straně serveru .....	245
	Další kroky .....	246
Příloha A	<b>Víceuživatelské servery .....</b>	<b>249</b>
	Co je socketový server? .....	249
	Internetové základy .....	249
	Socketové servery .....	254
	Představení ElectroServeru .....	255
	Hlavní rysy ElectroServeru .....	255
	Instalace ElectroServeru .....	258
	Nastavení ElectroServeru .....	259
	Běh ElectroServeru .....	260
Příloha B	<b>Objekt ElectroServerAS .....</b>	<b>263</b>
	Instalace akcí do Flashe .....	264
	Metody a vlastnosti objektu ElectroServerAS .....	266
	<b>Rejstřík .....</b>	<b>281</b>