

Obsah

Poděkování.....	10
O autorech.....	11
Úvod.....	12
Kdo by měl tuto knihu číst?	12
Co se zde naučíte	13
Použité konvence.....	13
Část I. Úvod využití XML v aplikaci Flash	
1. Přehled použití XML v technologii Flash.....	18
Co je XML?.....	18
Proč XML?.....	20
Oddělení obsahu / prezentace.....	20
Standardizovaný formát.....	21
Dynamický obsah.....	22
Strojově čitelné	23
Vložená data.....	23
Může Flash a XML existovat společně?	24
Shrnutí	24
Co dál?	25
2. Bližší popis XML.....	28
Základy	28
XML deklarace.....	29
Elementy.....	29
Kořenový element	31
Subelementy a stromová struktura vztahů elementů	31
Hierarchie.....	32
Prázdné elementy	33
Atributy.....	34
CDATA.....	37
Definice typu dokumentu (DTD).....	38
Komentáře.....	39
Instrukce pro zpracování.....	40
Bílé znaky.....	40
Podobný typ XML dokumentu – XHTML.....	41

Shrnutí.....	41
Co dál?	41



3. Začínáme.....	44
Vložení kódu XML do aplikace Flash.....	44
Krok 1: Vytvoření objektu XML.....	46
Krok 2: Překročení metody správce onLoad()	46
Krok 3: Vložení kódu XML	47
Takže kde je XML?	48
Přesun na web	49
XML objekt v aplikaci Flash	50
Bílé znaky	51
Poznáváme nody.....	52
Shrnutí.....	56
Co dál?	56








4. Používání XML dat v aplikaci Flash.	60
Váš nepřítel bílý znak.....	60
Odstraňování bílých znaků v aplikaci Flash	60
Rekurze a rekurzivní algoritmy.....	62
Práce CDATA v parseru aplikace Flash.....	67
Přepis metod toString()	68
Pro začátek – toString()	68
Vytvoření vlastní metody toHTML()	73
Grafická reprezentace XML.....	78
Skripty pro grafický výstup XML.....	82
Grafické zobrazení v interakci s myší.....	85
Interaktivní zobrazení XML v aplikaci Flash	89
Shrnutí.....	93
Co dál?	94

Část II. Flash a dynamické XML



5. Import dynamicky vytvořených XML dokumentů.....	98
Integrace na straně serveru.....	98
Skriptovací jazyky a skripty na straně serveru.....	99
Integrace podle staré školy: loadVariables() a metoda řazení řetězce.....	99
Metoda řazení řetězce	99
Metoda loadVariables()	104
Integrace XML.Load()	106

.....	Jednoduchý příklad „Ahoj světe“	107
.....	PHP	108
.....	VBScript/ASP	109
.....	Perl/CGI	109
.....	ColdFusion	109
.....	Neomyslitelná podpora XML v PHP a ASP	109
.....	Vytvoření stromové struktury.....	110
.....	Strana aplikace Flash	111
.....	Adresářová struktura na serveru.....	113
.....	Skládání kousků skládačky	116
.....	Shrnutí	116
.....	Co dál?	116
	6. Tvorba XML dokumentů pro odeslání na server	118
.....	Přenos dat aplikace Flash na server	118
.....	Používání <code>loadVariables()</code> a odeslání dat skriptům PHP/ASP ..	118
.....	Použití metody <code>XML.sendAndLoad()</code> pro odeslání dat skriptům PHP/ASP	119
.....	Vytváření dynamického novínového pole nebo webového záznamu	121
.....	Dekonstrukce grafického a serverového rozhraní.....	121
.....	Import dynamicky vytvořeného XML ze serveru	127
.....	Zobrazení importovaného XML.....	127
.....	Bližší specifika	129
.....	Zabezpečení	130
.....	Shrnutí	130
.....	Co dál?	130
	7. XML, Flash a databázová konektivita	134
.....	Strukturování dat.....	134
.....	Jednoduché schéma databáze	135
.....	Funkce ve vztahu k databázím	137
.....	Strukturování souboru Flash	138
.....	Vložení obsahu diskusního fóra do aplikace Flash prostřednictvím PHP/ASP	139
.....	Zobrazení příspěvku diskusního fóra v aplikaci Flash.....	141
.....	Zobrazení obsahu diskusního fóra v aplikaci Flash	144
.....	Navigace v odpovědích na zprávy	145
.....	Jak se stát členem diskusního fóra	145
.....	Vytvoření účtu.....	147
.....	Přihlášení člena do diskusního fóra	151

	Odeslání nových příspěvků diskusnímu fóru	153
	Odeslání reakce na příspěvek	156
	Shrnutí.....	157
	Co dál?	157
	8. Výkon a optimalizace	160
	Problémy s výkonem.....	160
	„Nafouknuté“ tagy.....	160
	Úplné zamrznutí	161
	Rychlostí testy: loadVariables () versus XML.Load ()	162
	Rychlostí test metody loadVariables ()	162
	Rychlostní test metody XML.Load ()	163
	Rychlostní test metody XML.Load () při použití hodnot atributů....	164
	Práce s bílými znaky.....	165
	Odstaňování bílých znaků na serveru.....	166
	Stripper aplikace Flash.....	175
	ASNative Stripper	176
	Shrnutí.....	180
	Co dál?	181
	Část III. Flash a XML socket	
	9. Úvod do XML socketu	186
	Účel XML socketu.....	186
	Výhody XML socketu	188
	Přenos dat v reálném čase.....	188
	Víceuživatelské prostředí	188
	Technologie Push.....	189
	Problémy XML socketu	189
	Zřízení XML serveru	189
	Hostování	189
	Omezený rozsah portu	190
	Domény	190
	Shrnutí.....	190
	Co dál?.....	190
	10. Připojte se!.....	192
	Připojení k socket serveru	192
	Správci událostí socketu	192
	Správce události onConnect ()	192
	Správce události onXML ()	193

Správce události <code>onClose()</code>	193
Tvorba jednoduchého XML serveru	194
Soubor Flash	194
Tvorba serveru v Javě	197
Spuštění TickerServ serveru v Javě.....	197
Význam testování.....	198
Vnitřní funkce serveru.....	199
Spojení všeho dohromady.....	204
Shrnutí	204
A co dál?	204



11. Tvorba víceuživatelské diskusní aplikace

Zřízení protokolu: pojďme si hrát na klienta a server	206
Zkouška protokolu Flash/Telnet prostřednictvím připojení Telnetu	207
Protokoly pro přihlášení	207
Připojení uživatelé.....	208
Odesílání zpráv.....	208
Odpojení	208
Dekonstrukce klienta (Flash).....	209
Proces přihlášení	210
Příjem XML ze socket serveru: <code>onData()</code>	212
Vstupní zpracování dat ze socket serveru	213
Přenos zpráv	216
Odpojení ze serveru	217
V tu dobu na serveru.....	218
Shrnutí	223
A co dál?	223

Část IV. Přílohy



A. Objekty XML a <code>XMLNode</code>	226
Rejstřík.....	239