

CURSO ACTUALIZACIÓN A FLEX 4

Introducción a Flex 4 y Flash Builder 4

Presentación de Flex y la Plataforma de Adobe Flash
Explorando el Adobe Flash Builder 4 y los proyectos
Comprendiendo los namespaces
Gestión de código y compilación de aplicaciones

Comprender los componentes y layouts

Introducción a la nueva arquitectura de componentes Spark
Uniendo Spark y componentes MX
Ejercicio: Usando Spark components
Layouts
Ejercicio: La experimentación con layouts y contenedores
Uso de constraints para controlar los layouts de los componentes
Ejercicio: Implementando un constraint usando como base un layout

Novedades en Effects

Novedades en Efectos Flex
Ejercicio: Aplicando Efectos a un interfaz Flex 4

Novedades en View States

Novedades en View States
Ejercicio: Creando una interfaz simple con View States

Novedades en CSS

Novedades en CSS
Ejercicio: Aplicando Estilos a un interfaz Flex 4

FXG

¿Qué es FXG?
Dibujando con FXG
Soporte en Herramientas y trabajo con FXG

Skinning de componentes Spark

Presentación de skinning
Aplicando FXG a los skins
Añadir barras de desplazamiento
Ejercicio: Creación y aplicación de las skins
Los estados del skin
Ejercicio: Creación de estados y transiciones para una skin
Implementando apartes del skin
Creación de propiedades en el skin
Ejercicio: Personalización y reutilización de skins

Creación de un modelo de datos tipado

Implementación de un modelo tipado de datos

Ejercicio: Creación y uso de un modelo de datos tipado

Implementando two-way binding

Ejercicio: Binding a un modelo de datos

Nuevos workflows de trabajo con Flash Catalyst

Creando diseños con Fireworks, Photoshop e Illustrator

Exportando a FXG

Añadiendo interactividad con Flash Catalyst

Desarrollando con Flash Builder 4

Text Layout Framework

Controles de Texto Spark

Usando las nuevas capacidades Rich Text en Flex 4