



EBook Gratis

APRENDIZAJE

flex

Free unaffiliated eBook created from
Stack Overflow contributors.

#flex

Tabla de contenido

Acerca de.....	1
Capítulo 1: Empezando con flex.....	2
Observaciones.....	2
Versiones.....	2
Examples.....	3
Instalación o Configuración (Apache Flex).....	3
Instalación de Apache Flex SDK utilizando el instalador Apache Flex.....	3
Instalación manual de Apache Flex SDK.....	3
Prepara tu sistema.....	3
Configurar la estructura de la carpeta.....	3
Descargar fuente.....	4
Editar las propiedades del entorno.....	4
Agregue Dependencias Requeridas.....	5
Adobe AIR SDK.....	5
Proyector Adobe Flash Player.....	5
Adobe Flash Player playerglobal.swc.....	6
Kit de herramientas Adobe Pixel Bender.....	6
Preparar sistema.....	6
Establecer las propiedades de construcción.....	7
Hola mundo (corre en navegador).....	7
Hola mundo (corre en aplicación).....	7
Creditos.....	9

Acerca de

You can share this PDF with anyone you feel could benefit from it, downloaded the latest version from: [flex](#)

It is an unofficial and free flex ebook created for educational purposes. All the content is extracted from [Stack Overflow Documentation](#), which is written by many hardworking individuals at Stack Overflow. It is neither affiliated with Stack Overflow nor official flex.

The content is released under Creative Commons BY-SA, and the list of contributors to each chapter are provided in the credits section at the end of this book. Images may be copyright of their respective owners unless otherwise specified. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective company owners.

Use the content presented in this book at your own risk; it is not guaranteed to be correct nor accurate, please send your feedback and corrections to info@zzzprojects.com

Capítulo 1: Empezando con flex

Observaciones

[Apache Flex](#) es un marco de aplicación de código abierto curado por la [Fundación Apache](#) . Proporciona un entorno en el que puede crear aplicaciones SWF que luego pueden ejecutarse en cualquier tiempo de ejecución de Flash o compilado con Adobe Air para ejecutarse de forma nativa en entornos móviles (Android, iOS, BlackBerry) y entornos de escritorio como Windows y OSX.

Una aplicación Flex consta de dos componentes: archivos de diseño MXML que describen la IU y el código [ActionScript3](#) para proporcionar la funcionalidad. Estos dos tipos de archivos se compilan en un único SWF para la implementación.

Las aplicaciones Flex pueden acceder a todos los servidores de aplicaciones principales (Java, PHP, Ruby, .NET, etc.) a través de REST, SOAP, JSON, JMS y AMF.

El SDK de Apache Flex incluye un gran conjunto de componentes de interfaz de usuario personalizables con un ciclo de vida completo de componentes, un conjunto de servicios (HTTPService, WebService, RemoteObject) y un conjunto de administradores para cosas como estilo, diseño, diseño, localización, etc.

Flex también tiene soporte de accesibilidad y un marco de pruebas de automatización.

Apache Flex es un proyecto completamente de código abierto y utiliza la [Licencia Apache v. 2.0](#) . Esto le permite utilizar el SDK y cualquier salida del SDK para uso personal y comercial prácticamente sin restricciones.

Un uso típico es crear una interfaz de usuario rica e interactiva basada en un navegador para una aplicación web cuyo back-end sea Java o .NET y se conecte a los servicios de datos a través de ese servidor de aplicaciones.

Apache Flex y Apache son marcas comerciales de The Apache Software Foundation.

Versiones

Versión	Fecha de lanzamiento
Apache Flex SDK 4.15	2016-01-11
Apache Flex SDK 4.14.1	2015-03-31
Apache Flex SDK 4.14.0	2015-02-03
Apache Flex SDK 4.13.0	2014-07-28
Apache Flex SDK 4.12.1	2014-05-03

Versión	Fecha de lanzamiento
Apache Flex SDK 4.12.0	2014-03-10
Apache Flex SDK 4.11.0	2013-10-28
Apache Flex SDK 4.10.0	2013-08-06
Apache Flex SDK 4.9.0	2013-02-28

Examples

Instalación o Configuración (Apache Flex)

Hay dos formas de configurar el SDK de Apache Flex. Puede usar el Instalador de SDK de Apache Flex, una aplicación de Adobe AIR que automatiza el proceso (en Windows u OS X / macOS). O puede instalarlo manualmente, lo que obviamente requiere una mayor comodidad con su plataforma, pero proporciona más flexibilidad con los detalles de la instalación.

Instalación de Apache Flex SDK utilizando el instalador Apache Flex

1. Descargue el binario de [instalación](#) para su sistema operativo (Windows, Mac o Linux).
2. Ejecutar el instalador
3. Seleccione la versión del SDK que desea descargar. El proyecto Apache Flex sugiere que descargues la última versión lanzada.
4. Seleccione la versión de Flash Player. El proyecto Flex sugiere que lo deje como predeterminado. Haga clic en **siguiente** .
5. Seleccione un directorio donde desea instalar el SDK. Haga clic en **siguiente** .
6. Compruebe todos los acuerdos de licencia. Haga clic en **Instalar** .
7. Espere a que el instalador descargue e instale el SDK de Apache Flex.

Instalación manual de Apache Flex SDK

NOTA: Esto puede ser un proceso largo y complicado.

Prepara tu sistema

1. Descarga e instala la última versión de Java JDK.
2. Descarga e instala la última versión de Ant
3. Descarga e instala la última versión de Git
4. Descarga e instala la última versión de JUnit.

Configurar la estructura de la carpeta

1. Cree la siguiente estructura de directorios en su computadora para el SDK de Flex, generalmente almacenado en la raíz o en el directorio Documentos.

```
/ApacheFlex  
/ApacheFlex/dependencies  
/ApacheFlex/source
```

Descargar fuente

1. Abra una terminal y cambie el directorio a:

```
/ApacheFlex/source
```

2. Ejecute el siguiente comando git para descargar la fuente de Flex SDK:

```
git clone https://git-wip-us.apache.org/repos/asf/flex-sdk.git flex-sdk
```

3. Ejecute el siguiente comando git para descargar la fuente TLF:

```
git clone https://git-wip-us.apache.org/repos/asf/flex-tlf.git flex-tlf
```

4. Cambie al directorio flex-sdk:

```
/ApacheFlex/source/flex-sdk
```

5. Cambie a la rama 'desarrollar' (opcional):

```
git checkout develop
```

Editar las propiedades del entorno

Para que los scripts de compilación funcionen, debe establecer las **Variables de entorno**. El archivo de propiedades del entorno contiene las variables de entorno que apuntan a las ubicaciones de las dependencias que utilizará durante todo el proceso. Estos son utilizados por los diversos scripts de compilación para ejecutar y compilar el SDK. Agregará variables de entorno adicionales durante el resto de este tutorial. Cuando ejecute el script de compilación más tarde, el script validará las rutas proporcionadas y le avisará si son incorrectas.

1. Crear el archivo de propiedades del entorno:

En el directorio `flex-sdk`, cree una copia del archivo `env-template.properties` y `env-`

`template.properties` el nombre `env.properties` .

Dado que ya ha instalado Java y Ant, configure la ruta de acceso agregando lo siguiente al final del archivo `env.properties` :

```
env.JAVA_HOME=/System/Library/Frameworks/JavaVM.framework/Versions/Current/Commands/java
env.ANT_HOME=/Applications/Ant/bin
```

2. A continuación, agregue la ruta al directorio TLF:

```
env.TLF_HOME=/ApacheFlex/source/flex-tlf
```

Agregue Dependencias Requeridas

Adobe AIR SDK

1. Descargue la edición de Air SDK Flex (*asegúrese de descargar la edición hecha específicamente para Flex*).
2. Extraer a:

```
/ApacheFlex/dependencies/AIRSDK/4.0
```

donde el nombre del directorio final se refiere a la versión del SDK de AIR que descargó.

3. Establezca la variable de entorno `AIR_HOME` en la ruta de AIR SDK que eligió en el paso anterior. Por ejemplo,

```
env.ANT_HOME=/ApacheFlex/dependencies/AIRSDK/4.0
```

Proyector Adobe Flash Player

1. [Descargue el proyector Flash Player](#)
2. Ejecuta el instalador. El programa de instalación de Projector Content Debugger no se instala en ningún lugar (al menos para mí). Una vez que ejecute el instalador, debe copiarlo en la ubicación que desee. En este caso, cópielo en el `/ApacheFlex/dependencies/player` .
Nota: en OSX, agregue `'.app / Contents / MacOS / Flash Player Debugger'` a la ruta al Flash Player.

```
/ApacheFlex/dependencies/player/Flash Player.app/Contents/MacOS/Flash Player Debugger
```

3. Establezca la variable de entorno `FLASHPLAYER_DEBUGGER` en la ruta de instalación del proyector.

```
env.FLASHPLAYER_DEBUGGER=/ApacheFlex/dependencies/player/Flash Player.app/Contents/MacOS/Flash
```

También puede utilizar el complemento de Flash Player. Por lo general, se encuentra aquí: / Library / Internet Plug-ins / Flash Player / La ruta completa sería: / Library / Internet Plug-ins / Flash Player.app/Contents/MacOS/Flash Player Debugger

Adobe Flash Player playerglobal.swc

1. [Descargar playerglobal.swc](#) : se encuentra en la misma página que el depurador de contenido que acaba de descargar.
2. Copiarlo a:

```
/ApacheFlex/dependencies/PlayerGlobal/player/12.0
```

donde el número corresponde a la versión que descarga.

3. Cambiar el nombre del archivo copiado a 'playerglobal.swc'
4. Establezca la variable de entorno `PLAYERGLOBAL_HOME` en:

```
env.PLAYERGLOBAL_HOME=/ApacheFlex/Dependencies/PlayerGlobal/player
```

Kit de herramientas Adobe Pixel Bender

1. Descargar Pixel Bender para [Windows](#) o para [Mac](#)
2. Instala Pixel Bender. Cuando instala el programa, le da la opción de elegir la ubicación de instalación. Copie esta ubicación antes de instalar.
3. Establezca la variable de entorno `PIXELBENDER_HOME` en el directorio de instalación.

Preparar sistema

Para las pruebas, el archivo `mm.cfg` Adobe Flash Player debe tener el conjunto de propiedades adecuado y un archivo `FlashPlayerTrust` debe permitir que los SWF locales accedan a los archivos locales.

1. Abra el archivo `mm.cfg` en un editor. La ubicación del archivo `mm.cfg` depende de su sistema operativo. [Ver esta página](#)
2. Si no existe, inicie manualmente el depurador de contenido del Proyector de Adobe Flash Player y debería crear el `mm.cfg` en ese momento.
3. Agregue o verifique que las siguientes entradas estén en el archivo:

```
ErrorReportingEnable=1  
TraceOutputFileEnable=1
```

4. En el mismo directorio que el archivo `mm.cfg` se encuentra el directorio `FlashPlayerTrust`.
5. Abra ese directorio y cree un nuevo archivo de texto llamado `ApacheFlex.cfg`.

6. En ese archivo, agregue el directorio principal de Apache Flex SDK. Por ejemplo:

```
#Path to Apache Flex Source
/AdobeFlex/source
```

7. Guarda el archivo.

Establecer las propiedades de construcción

1. En el directorio flex-sdk está el archivo de propiedades de compilación. Esto contiene los números de versión del software que descargó.
2. Abra este archivo y configure los siguientes valores para la versión de Flash Player y AIR SDK que está utilizando:

```
# Flash player version for which player global swc to use
playerglobal.version = 12.0

# AIR version number
air.version = 4.0
```

Estos valores se utilizan en la construcción de la ruta al SDK. Entonces, si guardó `playerglobal.swc` en el siguiente directorio: `/ApacheFlex/dependencias/PlayerGlobal/player/12.0` el valor de `playerglobal.version` sería 12.0.

Nota: Dado que este valor crea la ruta, asegúrese de usar el valor completo, 12.0, en lugar de 12 si su ruta lo contiene.

Nota: Si está utilizando una nueva versión de Flash Player que aún no se menciona en la versión del SDK de Flex con la que está trabajando, puede aparecer el mensaje: Error: el valor de la variable de configuración 'swf-version' contiene un token desconocido 'playerglobal .swfversion 'Deberá actualizar el archivo `/ApacheFlex/source/flex-sdk/frameworks/build.xml` con un código de verificación de versión actualizado.

Hola mundo (corre en navegador)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<s:Application xmlns:fx="http://ns.adobe.com/mxml/2009"
  xmlns:s="library://ns.adobe.com/flex/spark"
  xmlns:mx="library://ns.adobe.com/flex/mx">

  <s:Label text="Hello World!" />

</s:Application>
```

Hola mundo (corre en aplicación)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
```

```
<s:WindowedApplication xmlns:fx="http://ns.adobe.com/mxml/2009"
                        xmlns:s="library://ns.adobe.com/flex/spark"
                        xmlns:mx="library://ns.adobe.com/flex/mx">

    <s:Label text="Hello World!" />

</s:WindowedApplication>
```

Lea Empezando con flex en línea: <https://riptutorial.com/es/flex/topic/3855/empezando-con-flex>

Creditos

S. No	Capítulos	Contributors
1	Empezando con flex	Community , Justin Mclean , Koby Douek , splash , WPrecht