

Adobe Flex 2 SDK – parte 1

“Como usar o Flex 2 SDK”

Por Igor Costa
www.igorcosta.com

Como usar o Flex 2 SDK - parte 1

por Igor Costa

www.igorcosta.com

O que é Flex 2 SDK?

Onde posso baixar?

Qual a diferença entre Flex Builder 2 e Flex 2 SDK?

Quais as vantagens de se usar o Flex 2 SDK?

Quais os principais comandos do Flex 2 SDK?

O Flex 2 SDK é realmente gratuito?

Como usar o Flex 2 SDK com o Notepad++?

Próximos passos depois daqui?

O que é Flex 2 SDK?

Flex 2 SDK é parte do Software Development Kit que a Adobe distribui como parte de sua estratégia de adoção do Flex 2 no mercado.

O Flex 2 SDK vem com os seguintes arquivos:

- Flex Debugger (um debugger por linha de comando)
- Flex Compiler (compilador de MXMLC.exe por linha de comando onde você gera seu SWF final da aplicação)
- Flex Compiler Component (Compilador compc.exe onde você pode escrever apenas Actionscript 2 e ele compila o seu .as)
- Flash Player Install (Contém versões do Flash Player 9 para instalação)
- Lib/ (diretório onde contém bibliotecas usadas pelos compiladores para interpretar seus códigos em MXML e Actionscript 3)
- Framework/ (Diretório onde contém o código fonte de todos os componentes usados em sua aplicação)

Flex 2 SDK, habilita o desenvolvedor a criar, debugar e compilar novas aplicações em Flex, sem a necessidade de se pagar nada.

Onde posso baixar o Flex 2 SDK?

O Flex 2 SDK pode ser baixado diretamente do site da Adobe, pelo seguinte endereço abaixo.

<http://www.adobe.com/cfusion/tdrc/index.cfm?product=flex>

* (Requer que você se registre no site da Adobe, apenas por caracter de registro, não paga-se nada para registrar-se)

Qual a diferença entre o Flex Builder 2 e o Flex 2 SDK?

Ambos são parte integrantes da família Adobe Flex, porém Flex Builder 2 é uma ferramenta de desenvolvimento conhecida por IDE, para criação com melhor visual de suas aplicações, é uma ferramenta integral como o Microsoft Visual Studio, traz uma forma nova e fácil de se usar com recursos visuais igual ao Eclipse WTD para criar layouts de forma fácil. O Flex Builder 2 usa o Flex 2 SDK que é gratuito, como parte de sua IDE, facilitando a vida do desenvolvedor, com isso o Flex Builder é pago.

Flex 2 SDK é apenas um framework que contém os itens mencionados no item primeiro desse manual.

Quais as vantagens de se usar o Flex 2 SDK?

A grande vantagem é que é gratuito, você pode usar o Flex 2 SDK em qualquer editor de XML ou até mesmo o notepad que você desejar. Um exemplo típico é o próximo exemplo logo abaixo que será mostrado, o uso do Flex 2 SDK com um editor freeware, o notepad++.

Quais os principais comandos do Flex 2 SDK?

O Flex 2 SDK tem uma série de comandos que são passados como parametros para o compilador, dependendo do seu uso isso afeta o arquivo final do seu .SWF gerado por ele.

Então como forma de clarificação segue alguns dos principais comandos usados.

Comandos básicos mais usados

- -benchmark
- -compiler.accessible
- -compiler.actionscript-file-encoding <string>
- -compiler.context-root <context-path>
- -compiler.debug
- -compiler.external-library-path [path-element] [...]
- -compiler.fonts.max-glyphs-per-face <string>
- -compiler.include-libraries [library] [...]
- -compiler.incremental
- -compiler.library-path [path-element] [...]
- -compiler.locale <string>
- -compiler.namespaces.namespace <uri> <manifest>

- -compiler.optimize
- -compiler.profile
- -compiler.services <filename>
- -compiler.show-actionscript-warnings
- -compiler.show-binding-warnings
- -compiler.show-deprecation-warnings
- -compiler.source-path [path-element] [...]
- -compiler.strict
- -compiler.theme [filename] [...]
- -compiler.use-resource-bundle-metadata
- -file-specs [path-element] [...]
- -help [keyword] [...]
- -licenses.license <product> <serial-number>
- -load-config <filename>
- -metadata.contributor <name>
- -metadata.creator <name>
- -metadata.date <text>
- -metadata.description <text>
- -metadata.language <code>
- -metadata.localized-description <text> <lang>
- -metadata.localized-title <title> <lang>
- -metadata.publisher <name>
- -metadata.title <text>
- -output <filename>
- -runtime-shared-libraries [url] [...]
- -use-network
- -version
- -warnings

Comandos avançados

- -benchmark
- -compiler.accessible
- -compiler.actionscript-file-encoding <string>
- -compiler.allow-source-path-overlap
- -compiler.as3
- -compiler.context-root <context-path>
- -compiler.debug
- -compiler.defaults-css-url <string>
- -compiler.doc
- -compiler.es
- -compiler.external-library-path [path-element] [...]
- -compiler.fonts.languages.language-range <lang> <range>
- -compiler.fonts.local-fonts-snapshot <string>
- -compiler.fonts.managers [manager-class] [...]
- -compiler.fonts.max-cached-fonts <string>

- -compiler.fonts.max-glyphs-per-face <string>
- -compiler.headless-server
- -compiler.include-libraries [library] [...]
- -compiler.incremental
- -compiler.keep-all-type-selectors
- -compiler.keep-generated-actionscript
- -compiler.library-path [path-element] [...]
- -compiler.locale <string>
- -compiler.namespaces.namespace <uri> <manifest>
- -compiler.optimize
- -compiler.profile
- -compiler.services <filename>
- -compiler.show-actionscript-warnings
- -compiler.show-binding-warnings
- -compiler.show-deprecation-warnings
- -compiler.source-path [path-element] [...]
- -compiler.strict
- -compiler.theme [filename] [...]
- -compiler.use-resource-bundle-metadata
- -compiler.verbose-stacktraces
- -compiler.warn-array-tostring-changes
- -compiler.warn-assignment-within-conditional
- -compiler.warn-bad-array-cast
- -compiler.warn-bad-bool-assignment
- -compiler.warn-bad-date-cast
- -compiler.warn-bad-es3-type-method
- -compiler.warn-bad-es3-type-prop
- -compiler.warn-bad-nan-comparison
- -compiler.warn-bad-null-assignment
- -compiler.warn-bad-null-comparison
- -compiler.warn-bad-undefined-comparison
- -compiler.warn-boolean-constructor-with-no-args
- -compiler.warn-changes-in-resolve
- -compiler.warn-class-is-sealed
- -compiler.warn-const-not-initialized
- -compiler.warn-constructor-returns-value
- -compiler.warn-deprecated-event-handler-error
- -compiler.warn-deprecated-function-error
- -compiler.warn-deprecated-property-error
- -compiler.warn-duplicate-argument-names
- -compiler.warn-duplicate-variable-def
- -compiler.warn-for-var-in-changes
- -compiler.warn-import-hides-class
- -compiler.warn-instance-of-changes
- -compiler.warn-internal-error
- -compiler.warn-level-not-supported

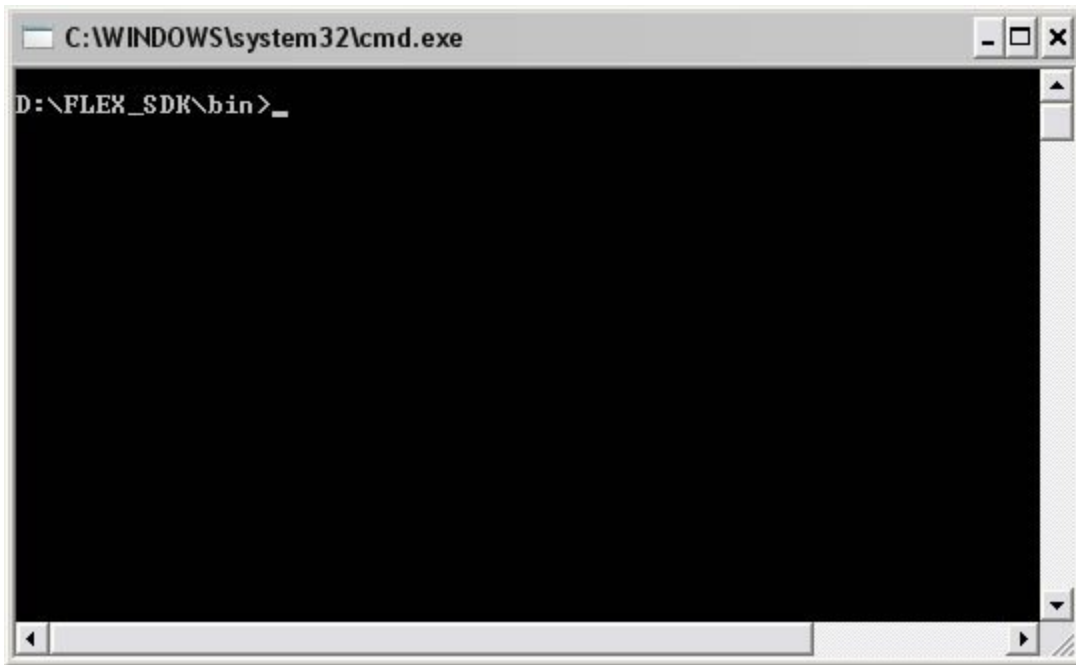
- -compiler.warn-missing-namespace-decl
- -compiler.warn-negative-uint-literal
- -compiler.warn-no-constructor
- -compiler.warn-no-explicit-super-call-in-constructor
- -compiler.warn-no-type-decl
- -compiler.warn-number-from-string-changes
- -compiler.warn-scoping-change-in-this
- -compiler.warn-slow-text-field-addition
- -compiler.warn-unlikely-function-value
- -compiler.warn-xml-class-has-changed
- -debug-password <string>
- -default-background-color <int>
- -default-frame-rate <int>
- -default-script-limits <max-recursion-depth> <max-execution-time>
- -default-size <width> <height>
- -dump-config <filename>
- -externs [symbol] [...]
- -file-specs [path-element] [...]
- -frames.frame [label] [classname] [...]
- -help [keyword] [...]
- -includes [symbol] [...]
- -lazy-init
- -licenses.license <product> <serial-number>
- -link-report <filename>
- -load-config <filename>
- -load-externs <filename>
- -metadata.contributor <name>
- -metadata.creator <name>
- -metadata.date <text>
- -metadata.description <text>
- -metadata.language <code>
- -metadata.localized-description <text> <lang>
- -metadata.localized-title <title> <lang>
- -metadata.publisher <name>
- -metadata.title <text>
- -output <filename>
- -raw-metadata <text>
- -resource-bundle-list <filename>
- -runtime-shared-libraries [url] [...]
- -use-network
- -version
- -warnings

Como conseguir mais detalhes de cada comando desses?

Faça o download do Flex 2 SDK pelo site da Adobe, como descrito no ítem acima (Onde posso baixar?), e ao descompactar o arquivo .zip em um diretório preferencial, nesse exemplo descompactei diretamente em um diretório chamado flex_sdk/

Ao descompactar siga esses passos.

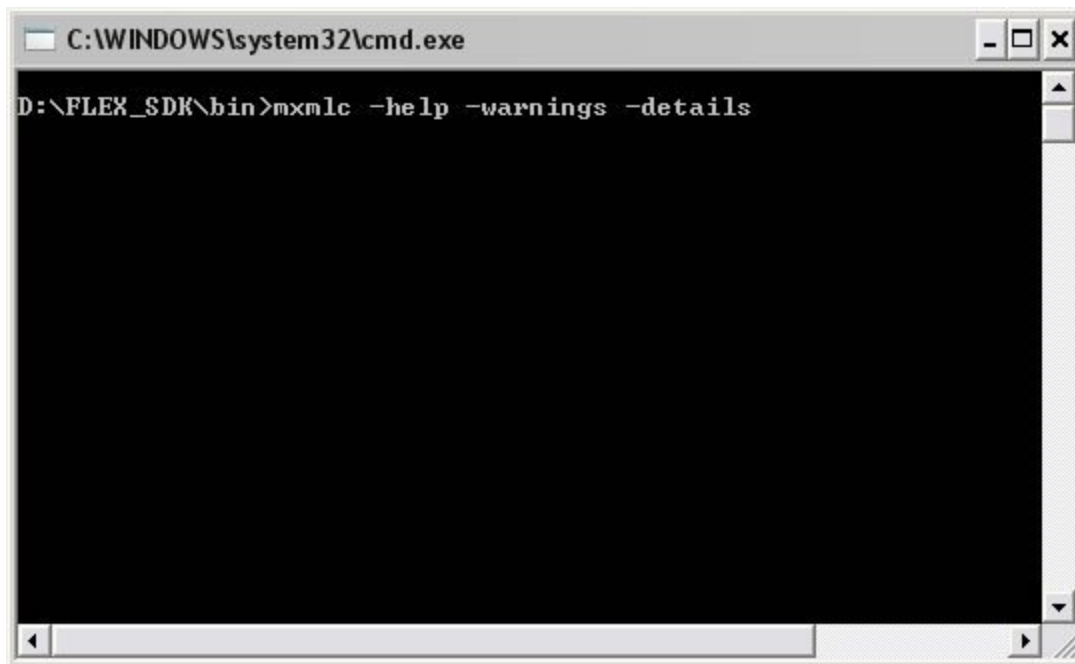
1. Clique em Iniciar > Executar > digite "cmd" sem aspas.
2. Vá até o diretório onde está os seus arquivos descompactados



3. Para chegar até o diretório exato, só digitar cd "nome do diretório", sem aspas e sem espaço.

4. Vá até a pasta bin onde se encontra o mxmhc que serve para compilar seus .mxmhc

5. Ao chegar no diretório bin digite como mostra na figura abaixo e pressione ENTER.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
D:\FLEX_SDK\bin>mxmmlc -help -warnings -details
```

6. O resultado disso é que o compilador vai te mostrar o que o argumento -warnings retorna na hora de compilar



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
D:\FLEX_SDK\bin>mxmmlc -help -warnings -details
Adobe Flex Compiler (mxmmlc)
Version 2.0 build 143452
Copyright (c) 2004-2006 Adobe Systems, Inc. All rights reserved.

-compiler.show-actionscript-warnings
  alias -show-actionscript-warnings
  runs the AS3 compiler in a mode that detects legal but poten
  incorrect code
-compiler.show-binding-warnings
  alias -show-binding-warnings
  toggle whether warnings generated from data binding code are
  displayed
-compiler.show-deprecation-warnings
  alias -show-deprecation-warnings
  toggle whether the use of deprecated APIs generates a warnin
-warnings
  toggle the display of warnings

D:\FLEX_SDK\bin>
```

O Flex 2 SDK é realmente gratuito?

Sim o Flex 2 SDK é totalmente gratuito e pode ser usado para fins comerciais as aplicações feitas com ele, e não o SDK em sí.

No próprio diretório onde você descompactou o Flex 2 SDK, tem um arquivo chamado License.htm onde você pode ler detalhadamente o termo de licença de software do Flex 2 SDK.

Como usar o Flex 2 SDK com o Notepad++?

Primeiro passo a ser seguido é baixar o Notepad++, que pode ser encontrado em seu [site oficial](#)

[Baixe aqui a última versão.](#)

Após ter feito o download instale o Notepad++ e siga os passos abaixo:

1. Crie um novo arquivo

Nele digite o seguinte código.

```
<?xml version="1.0" ?>
<mx:Application xmlns:mx="http://www.adobe.com/2006/mxml">
  <!-- Aplicativo criado por:
                Autor:
                site:
  -->
```

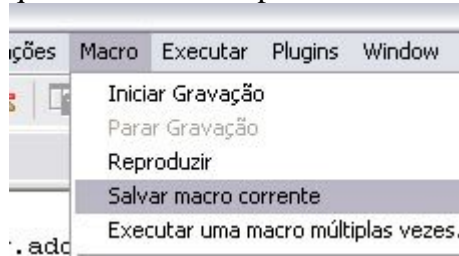
O ideal do Notepad++ para aumentar a produtividade e automatizar task é ideal que após ter copiado e colado esse código esqueleto que foi dado acima, grave-se um novo Macro, para que futuros arquivos possam ser gerados automaticamente seguindo esse padrão para economizar tempo ao ter que digitar novamente tudo que um aplicação básica precisa.

Para gravar um novo Macro basta ir no menu e iniciar gravação.



Espera alguns segundos e depois vá novamente no menu do Macro e Clique em Parar gravação. Após ter parado a gravação, escolha salvar o Macro e atribua algum atalho para

que no futuro você possa usar de forma fácil.



Após ter feito isso, chegou a hora de criar um arquivo .bat para nosso exemplo.

No próprio notepad++ Crie um novo arquivo e digite como mostra abaixo.

```
@echo off
SET Argumentos=-use-network=false -incremental=true
rem Usa a compilação de todos o framework
```

Salve o arquivo no diretório onde você possa modificar o diretório do compilador. No caso de erro de compilação veja se você setou corretamente o diretório do compilador.

Feito isso, vamos até o menu de executar do Notepad++. E aponte para o arquivo que você criou compilar.bat e peça para executar.

Completo, você acabou de compilar e usar o Flex 2 SDK com o notepad++ para criar novos aplicativos feitos com Flex, O resultado é o mesmo que se faz com o Flex Builder 2, a única diferença é que você fez isso semi-manualmente, mas deu certo.

Próximos passos depois daqui?

Simple aprenda como usar o MXML e como programar, basta participar da Flex-Brasil ou ler os artigos da seção Flex no iMasters.

Segue os links abaixo:

Comunidade Flex-Brasil - <http://br.groups.yahoo.com/groups/flex-brasil>

Seção Flex no iMasters - <http://www.imasters.com.br/secao/flex>