

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTEL尼亚

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Generator. Następny krok

Autor: Daniel Bargieł
ISBN: 83-7197-559-7
Format: B5, stron: 204
Zawiera CD-ROM



Książka ta na zawsze zmieni Twoje podejście do Flasha. Już niedługo będziesz tworzyć serwisy WWW z dynamicznie generowanymi animacjami SWF na podstawie informacji zawartych w bazach danych.

Dzięki tej książce:

- Dowiesz się, czym jest Generator i w jaki sposób dynamicznie generuje animacje SWF.
- Nauczysz się, jak dodawać do Flasha 5 nowe obiekty.
- Odkryjesz, jak za pomocą nowych obiektów tworzyć szablony SWT.
- Dowiesz się, jak – wykorzystując technologie ASP i stworzone szablony SWT – generować dynamicznie animacje SWF w oparciu o dane z baz danych.

Każde z omawianych zagadnień jest ilustrowane przykładami oraz ćwiczeniami, tak abyś mógł w praktyce zapoznać się z nową techniką tworzenia serwisów WWW. Co więcej, w ostatnim rozdziale tej książki sprawdzisz swoją wiedzę, wykonując serwis księgarni internetowej „Wirtualna Księgarnia”, który w zaawansowany sposób korzysta z dynamicznie tworzonej animacji SWF oraz bazy danych.

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl



Spis treści

Wstęp	9
Część I Podstawy.....	13
Rozdział 1. Czym jest Generator?	15
Komponenty Generatora	16
Podsumowanie	17
Rozdział 2. Instalacja niezbędnego oprogramowania	19
Komponent Authoring Extensions	19
Komponent Online Server Generatora	20
Instalacja serwerów PWS oraz IIS	20
Instalacja Generatora	22
Podsumowanie	25
Rozdział 3. Podstawy ASP	27
Co to jest ASP?	27
Jak działa ASP?	27
Tworzenie prostych stron ASP	28
Komunikacja skryptu z klientem	32
Spacje	33
Wybór języka programowania	33
Komentarze	34
Zmienne	34
Procedury	35
Praktyczne skrypty	37
ASP i formularze	37
Dostęp do bazy danych	40
Podsumowanie	47
Część II Budowanie szablonów	49
Rozdział 4. Podstawy	51
Nasz pierwszy szablon	51
Źródło danych	53
Zmienne Generatora	54
Kontrola obiektów Generatora z poziomu języka ActionScript	56
Podsumowanie	57

Rozdział 5. Obiekty Generatora	59
Obiekt Basic Charts.....	59
Właściwości obiektu Basic Charts.....	59
Typy wykresów i ich formaty danych	65
Obiekty Insert GIF File, Insert JPEG File oraz Insert PNG File.....	74
Obiekt Insert Symbol	75
Obiekt Insert Flash Movie.....	77
Obiekty Insert MP3 File oraz Insert Sound.....	77
Obiekty List, Scrolling List i Ticker	79
Obiekt Multipage List	86
Obiekt Pie Chart	89
Obiekt Plot.....	91
Obiekt Radio Button.....	93
Obiekt Stock Chart	96
Obiekt Table.....	100
Podsumowanie	103
Rozdział 6. Dynamiczna modyfikacja odnośników.....	105
Zastępowanie odnośnika	105
Powielanie odnośnika.....	106
Ustalanie stopnia przezroczystości odnośnika	108
Ustalanie jasności odnośnika	108
Ustalanie koloru odnośnika	108
Ustawienie własnych kolorów	109
Transformacje odnośnika	111
Ćwiczenie	112
Podsumowanie	114
Rozdział 7. Źródła danych.....	115
Format danych.....	115
Format Nazwa/Wartość	116
Format Kolumny Nazwa/Wartość	116
Znaki specjalne	117
Określanie koloru.....	118
Kolumna okna	118
Jak Generator interpretuje dane ze źródła danych?	119
Pobieranie danych ze źródeł zewnętrznych	119
Pliki tekstowe i proste skrypty wykonywane po stronie serwera	119
Korzystanie z danych JDBC/ODBC	123
Łączenie się z bazą danych za pomocą skryptów	125
Podsumowanie	127
Część III Tworzenie serwisów	129
Rozdział 8. Publikowanie szablonów	131
Zakładka Generator okna Publish Settings	131
Testowanie, usuwanie błędów oraz publikacja szablonu SWT	133
Przetwarzanie online	133
Parametry dla komponentu Online	133
Przetwarzanie offline.....	134
Opcje komponentu Offline	134
Tworzenie plików za pomocą komponentu Offline Generatora	135
Przetwarzanie online a przetwarzanie offline	136
Składnia HTML dla szablonów Generatora	136
Podsumowanie	138

Rozdział 9. Przykładowy projekt — Wirtualna Księgarnia	139
Czego potrzebujemy?	140
Interfejs Dreamweavera	140
Przygotowanie projektu.....	143
Tworzenie szablonu DWT	146
Wstawianie elementów SWF i SWT do szablonu Dreamweavera	157
Tworzenie dokumentu index.htm.....	167
Tworzenie dokumentów pobocznych.....	180
Dokument szukaj.asp	181
Dokument SerieWybrane.asp	185
Dodawanie informacji do bazy danych.....	188
Podsumowanie	189
Zakończenie	191
Dodatki	193
Dodatek A Najważniejsze polecenia VBScript	195
Dodatek B Źródła danych.....	201

Rozdział 1.

Czym jest Generator?

Generator jest to aplikacja działająca po stronie serwera, która wykorzystując specjalne szablony tworzone we Flashu, generuje na podstawie zewnętrznych źródeł danych dynamiczne animacje SWF.

Podczas oglądania w sieci WWW animacji Flasha, które zostały statycznie umieszczone na stronach WWW, przeglądarka łączy z serwera WWW odpowiednie SWF-y. Choć Flash udostępnia pewne techniki, które mogą zmieniać zawartość animacji w zależności od czynników zewnętrznych, nie dają nam one pełnej kontroli nad zawartością animacji.

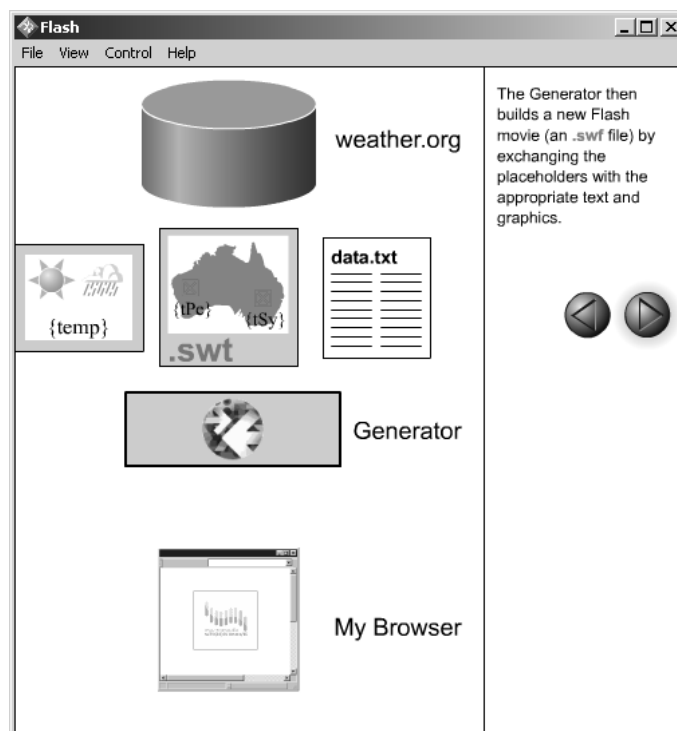
Jeśli razem z serwerem WWW zainstalowano oprogramowanie Generatora, zmienia on dynamicznie zawartość poszczególnych elementów animacji, zanim ta zostanie wysłana do przeglądarki internetowej. Przeglądarka za pośrednictwem odpowiedniego dokumentu HTML nie żąda jednak animacji SWF, ale specjalnego szablonu Generatora (SWT). Szablon ten jest odpowiednio przygotowaną animacją Flasha (o rozszerzeniu *.swt*), zawierającą obiekty Generatora, które mogą łączyć grafikę, dźwięk oraz tekst.

Obiekty te łączą się ze źródłami danych, takimi jak pliki tekstowe, skrypty, bazy danych lub klasy Javy, i informują Generator o tym, w jaki sposób jego obiekty powinny zostać wypełnione, czyli innymi słowy, co powinny zawierać. Grafika dla obiektów Generatora może pochodzić bezpośrednio z biblioteki szablonu lub ze specjalnie stworzonych do tego celu plików (innych szablonów SWT). Dzięki temu nie trzeba modyfikować samego szablonu, jeśli zajdzie potrzeba umieszczenia w animacji obiektu graficznego, o którym wcześniej nawet nie pomyśleliśmy. Generator następnie łączy szablon ze źródłem danych i zwraca gotową animację SWF poprzez serwer WWW do przeglądarki, żądającej animacji.

W katalogu, w którym zainstalowano Generator 2, znajdziemy katalog *examples*, a w nim animację *overview.swf*, która graficznie ilustruje opisany powyżej proces (rysunek 1.1).

Rysunek 1.1.

*Animacja
Overview.swf
znajdująca się
w katalogu examples
w miejscu, gdzie
zainstalowaliśmy
Generator 2, opisuje,
w jaki sposób
przeglądarka WWW
uzyskuje dynamicznie
wygenerowaną
animację SWF*



Komponenty Generatora

Generator dzieli się na trzy oddzielne komponenty. Są to:

1. Generator *Authoring Extensions*

Komponent, który umożliwia Flashowi umieszczanie w animacjach obiektów Generatora. Po zainstalowaniu komponentu w menu *Window* Flasha pojawia się polecenie *Generator Object* (rysunek 1.2), a z prawej strony, powyżej panelu *Timeline*, pojawia się ikona otwierająca okno definicji zmiennych środowiska sceny animacji *Set Environment* (rysunek 1.3).

2. Generator *Offline*

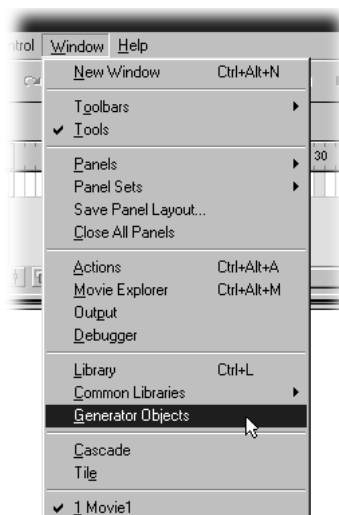
Komponent, a właściwie aplikacja (*generate.exe*), uruchamiana z wiersza poleceń i generująca z szablonu SWT (i źródeł danych) kompletną animację SWF.

3. Generator *Online*

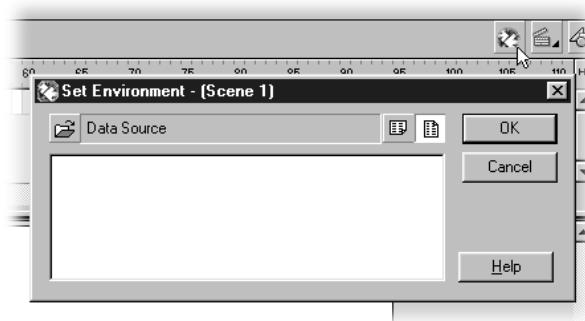
Najciekawszy komponent, serwer Generatora, instalowany jako dodatek do standardowego serwera WWW (oprogramowanie serwera WWW musi być już obecne w systemie). To właśnie ten komponent potrafi tworzyć dynamiczne SWF-y na żądanie odległego klienta.

Rysunek 1.2.

Nowe polecenie
w menu Window
po zainstalowaniu
komponentu
Generator Authoring
Extensions

**Rysunek 1.3.**

Ikona okna
Set Environment
po zainstalowaniu
komponentu
Generator Authoring
Extensions



Aby możliwe było tworzenie szablonów animacji Flasha, niezbędny jest pierwszy komponent, *Generator Authoring Extensions*; Flash musi mieć dostęp do obiektów Generatora. Podczas pracy projektant umieszcza w obszarze roboczym obiekty Generatora i przypisuje im odpowiednie źródła danych (rysunek 1.4).

Po opublikowaniu animacja może być odtwarzana w przeglądarce klienta jako zwykła animacja Flasha lub plik QuickTime'a MOV albo wyświetlana jako plik JPEG, GIF lub PNG. Można także utworzyć niezależną aplikację projektora (EXE). Dzięki Generatorowi twórca nie musi modyfikować animacji Flasha za każdym razem, gdy chce wprowadzić niewielkie zmiany do swojego projektu.

Podsumowanie

W tym rozdziale opisano, czym jest Generator oraz w jaki sposób tworzy on dynamiczne animacje SWF. Aby dowiedzieć się, jakie oprogramowanie jest nam niezbędne do pracy z Generatorem oraz w jaki sposób je zainstalować, przejdźmy do następnego rozdziału *Instalacja niezbędnego oprogramowania*.

Rysunek 1.4.

Przykładowa animacja, zawierająca jeden z obiektów Generators (wykres). U góry animacja SWT w trakcie procesu edycji z widocznym panelem Generator, a u dołu animacja SWT po opublikowaniu, czyli gotowa animacja SWF (przykład zaczerpnięty z bogatej dokumentacji instalowanej razem z Generatorem)

