

Table des matières

Avant-propos

Les technologies du Flash dynamique	XXI
Objectifs de l'ouvrage	XXII
Études de cas	XXII

CHAPITRE 1

Flash 8 et les sites dynamiques	1
Du HTML au Flash dynamique	1
Les sites statiques et le HTML	1
Les sites interactifs et les langages de script	5
Les sites dynamiques et les bases de données	7
Évolution de PHP : de l'origine à PHP 5	11
Exemples d'applications Flash dynamiques	12
Mises à jour automatisées	12
Une maintenance assistée	12
Sites multilingues	12
Recherche multicritère	13
Diffusions d'information en temps réel	14
Reporting industriel ou financier	15
Interfaces client personnalisées	16
Carte d'information dynamique	16
Jeux en ligne	17
Boutiques de produits en ligne	17

PARTIE I

Environnement**de développement** 19

CHAPITRE 2

Infrastructure serveur PHP-MySQL 21**Choix de l'infrastructure serveur** 21

Étapes d'installation de la suite Wamp 5 23

Arrêt et démarrage de Wamp 5 26

Découverte du manager de Wamp 5 27

Test du serveur local 31

Gestion des extensions PHP 35

Extensions installées par défaut 35

Installation d'une extension 35

Gestionnaire phpMyAdmin 35

CHAPITRE 3

Interface Flash 8 37**Présentation de l'interface** 37

Flash Basic 8 ou Flash Professionnel 8 37

Découverte de l'interface 38

Les différents éléments de l'interface 40

Aménagez votre interface 41

Le panneau Actions 43

Le navigateur de script 45

La boîte à outils 46

L'éditeur de script du panneau Actions 47

Utilisation du panneau Actions 53

Fenêtre de script : l'éditeur de fichiers externes 59**Le mode test de Flash** 60

Passage en mode test 60

Le panneau Sortie 61

Le mode débogage de Flash 61

Activer le débogueur 61

Le débogueur 62

CHAPITRE 4

L'éditeur de code PHP de Dreamweaver	69
Définition d'un site	69
Informations locales	71
Informations distantes	72
Serveur d'évaluation	74
Éditeur en mode Code	74
Outils de gestion de code	77
Indicateur de code	77
Fragment de code	80
La barre d'outils Insérer, option PHP	82
Les références PHP de poche	83
Les références du langage SQL	83
Création et test d'un fichier PHP	84
Création d'un document PHP	84
Test d'un document PHP	88
Raccourcis clavier pour la mise au point d'un document PHP	89

PARTIE II

Les fondamentaux de la programmation 93

CHAPITRE 5

Introduction à la programmation	95
Notion et définition de la variable	95
La métaphore de la boîte	96
Concept de la déclaration d'une variable	97
Concept du typage d'une variable	97
Concept de la lecture d'une variable	98
Concept de l'affectation par une valeur	99
Concept de l'affectation par une autre variable	100
Concept de l'affectation par référence	101
Concept de la variable de variable	102
Concept d'un tableau de variables	103
Concept de la constante	103

CHAPITRE 6

PHP, les bases du langage	105
La syntaxe de PHP	105
Extension de fichier PHP	105
Balises de code PHP	105
Les commentaires	106
Les variables	107
Les constantes	114
Expressions et instructions	115
Les opérateurs	116
Bibliothèques de fonctions intégrées à PHP	120
Fonctions PHP générales	120
Fonctions PHP dédiées aux tableaux	121
Fonctions PHP dédiées aux dates	121
Fonctions PHP dédiées aux chaînes de caractères	122
Fonctions PHP dédiées aux fichiers	123
Fonctions PHP dédiées à MySQL	126

CHAPITRE 7

ActionScript, les bases du langage	129
Notions de base et terminologie	129
Présentation de Flash et d'ActionScript	129
Terminologie employée en programmation ActionScript	130
Syntaxe et éléments fondamentaux d'ActionScript	134
Règles d'écriture	134
Principaux symboles de la syntaxe ActionScript	135
Les variables et les constantes	139
Les classes d'objets intégrés	145
Les opérateurs	154
Les fonctions intégrées	160
Fonctions ActionScript d'impression	160
Fonctions ActionScript diverses	161
Fonctions ActionScript mathématiques	161
Fonctions ActionScript de conversion	162
Gestion des événements	162
Événements d'images	162
Événements de souris : on()	163

Événements de clips : onClipEvent()	167
Méthodes de gestionnaires d'événements	172
Les écouteurs d'événements	177
Incidences des événements sur les clips	180
Ciblage des éléments	187
Chemin cible relatif ou absolu	187
Structure d'un chemin cible	190
Présentation des différents types de ciblage	194

PARTIE III

Programmation structurée	207
---------------------------------------	-----

CHAPITRE 8

Introduction à la programmation structurée	209
Notion d'algorithme	209
Structures de choix	210
Structures de choix si()-alors-finSi	211
Structures de choix si()-alors-sinon-finSi	211
Structures de choix avec si()-alors-sinonSi()-finSi	212
Structures de choix avec test()-cas()-finCas-finTest	214
Structures de boucle	215
Structures de boucle avec boucleSi()-finBoucle	215
Structures de boucle avec debutBoucle-boucleSi()	217
Instructions de contrôle de boucle	218
Concept de la fonction	221

CHAPITRE 9

PHP et la programmation structurée	223
Portée des variables	223
Définition d'un bloc	223
Temps de vie des variables	224
Les formulaires	225
Le passage dans l'URL	226
Les cookies	226
Les sessions	229

Fonctions utilisateur	231
Gestion des fonctions utilisateur	231
Structures de programme	235
Structures de choix	235
Structures de boucle	240
Instructions de contrôle	243
Redirection interpage	245

CHAPITRE 10

ActionScript et la programmation structurée	249
Portée des variables	249
Définition d'un bloc	249
Portée d'une variable locale	250
Portée d'une variable de scénario	250
Portée d'une variable globale	251
Fonctions utilisateur	253
Déclaration et utilisation des fonctions	254
Appel d'une fonction	255
Fonction générique	258
Fonction avec passage d'arguments	258
Fonction avec gestion du résultat	261
Bibliothèques de fonctions externes	263
Structures de choix	266
Structures de choix avec if	266
Structures de choix avec if et else	266
Structures de choix avec if, else if et else	267
Structures de choix avec switch ... case	268
Déclenchement des structures de choix	269
Structures de boucle	269
Structures de boucle avec while	270
Structures de boucle avec do ... while	271
Structures de boucle avec for	271
Structures de boucle avec for ... in	273
Instructions de contrôle	273
Instruction de contrôle avec break	273
Instruction de contrôle avec continue	274

CHAPITRE 11

Interfaçage Flash-PHP-Txt	277
Terminologie spécifique aux sources de données	277
Source de données	277
Transfert de données : chargement et envoi	278
Interfaçage entre deux applications	278
Compléments techniques concernant les transferts de données	278
L'encodage UTF-8	278
Les méthodes GET et POST	279
Les problèmes de cache	282
Restriction d'accès aux données d'un autre domaine	283
Envoi de données de Flash vers PHP avec GetURL	285
Le document Flash	286
Le document PHP	288
Test dans le WebLocal	289
Chargement d'un fichier texte avec loadVariables() ou loadVariablesNum()	290
Un annuaire Flash-Txt	291
Interfaçage Flash-PHP avec loadVariables() ou loadVariablesNum() ..	296
Un répertoire Flash-PHP	297
Interfaçage Flash-PHP avec la classe loadVars	303
Exemples de scripts utilisant la classe loadVars	307
Un compteur Flash-PHP-Txt	311

PARTIE IV

Programmation orientée	317
-------------------------------------	-----

CHAPITRE 12

Introduction à la programmation orientée objet (POO)	319
Notion de classe et d'objet	319
Héritage et notion de sous-classe	320
Terminologie de la POO	321

CHAPITRE 13

PHP et la programmation orientée objet (POO)	323
Déclaration d'une classe	323
Création d'un objet	325
Inclusion de classes externes	328
Création d'une sous-classe	330

CHAPITRE 14

ActionScript et la programmation orientée objet (POO)	335
Déclaration d'une classe simple	335
Un fichier externe .as par classe	335
Chargement des classes dans le SWF	336
Syntaxe de la définition d'une classe	336
Méthodes et propriétés	336
Le constructeur	336
Création d'un objet (instanciation)	337
Utilisation des méthodes et propriétés d'un objet	338
Application pratique	338
Règles d'usage des classes	342
Documentez vos déclarations de classe	342
Utilisez le typage strict dans vos classes	342
Les chemins de classe et les paquets	343
Chemin de classe global	343
Chemin de classe lié au document	344
Les paquets	345
Déclaration d'une classe dynamique	347
Méthodes get et set	348
Syntaxe du set	349
Syntaxe du get	349
Application pratique	350
Membre private ou public	352
Application pratique	353
Membre static (variable de classe)	355
Application pratique	356
Création d'une sous-classe	359
Application pratique	359

PARTIE V

Base de données MySQL	363
CHAPITRE 15	
Introduction aux bases de données	365
Concept d'une base de données à partir de la métaphore du classeur	365
Terminologie élémentaire d'une base de données	368
Terminologie structurelle de la base de données relationnelles	368
Terminologie du système de gestion de base de données relationnelles MySQL	369
Méthodologie de conception d'une base de données	370
Définition des besoins	371
Élaboration d'un modèle entité-association	371
Schéma relationnel de la base de données	373
CHAPITRE 16	
Gestion d'une base de données avec phpMyAdmin	381
PhpMyAdmin, un gestionnaire de bases convivial	381
Présentation de l'interface de phpMyAdmin	382
Création et gestion d'une base de données	383
Définition du type de chaque champ	383
Création de la base de données	386
Création d'une table	386
Insertion d'enregistrements	389
Modification d'un enregistrement	394
Modification des propriétés d'une table	396
Configuration des droits d'un utilisateur	399
Fonctions des tables de la base mysql	399
Création d'un utilisateur MySQL en mode assisté	400
Sauvegarde et restauration d'une base de données	405
Sauvegarde	405
Restauration	406

CHAPITRE 17

Commandes SQL avancées	409
Méthodes d'exécution d'une commande SQL	409
Conditions de test des exemples de commande SQL	411
Commande SELECT	414
Commande SELECT simple	414
Commande SELECT avec des alias	416
Commande SELECT avec des fonctions MySQL	417
Commande SELECT avec la clause DISTINCT	418
Commande SELECT avec la clause WHERE	419
Commande SELECT avec la clause ORDER BY	428
Commande SELECT avec la clause LIMIT	430
Commande SELECT avec jointure	432
Commande INSERT	435
Commande INSERT à partir de valeurs : méthode 1	437
Commande INSERT à partir de valeurs : méthode 2	439
Commande INSERT à partir d'une requête	439
Commande DELETE	442
Commande UPDATE	444
Commande REPLACE	445

CHAPITRE 18

Interfaçage Flash-PHP-MySQL	447
Interfaçage PHP-MySql	447
Concept de la connexion à la base	448
Création d'un fichier de connexion	449
Concept du jeu d'enregistrements	458
Création d'un jeu d'enregistrements	459
Exploitation d'un jeu d'enregistrements	467
Construction d'une requête SQL	471
Pages d'administration d'une base de données	478
Structure d'un espace d'administration multitable	498
Gestion des erreurs MySQL	501
Interfaçage Flash-MySQL	502
Contrôle d'accès par mot de passe	503

PARTIE VI

XML avec Flash et PHP	523
CHAPITRE 19	
Introduction au XML	525
Définition du XML	525
Avantages du XML	525
Utilisations du XML avec Flash	526
Pour le stockage de données	526
Pour le transfert de données	526
Pour faciliter la maintenance d'un site	526
Structure d'un document XML	527
L'en-tête	528
L'élément	528
L'attribut	529
Les valeurs	529
Les commentaires	529
Règles d'écriture d'un document XML bien formé	529
CHAPITRE 20	
XML et Flash	533
Utilisation des objets XML	533
La classe XML	533
Méthodes des objets XML	534
Créer un objet XML	538
Charger un document XML	540
Envoyer un objet XML	545
Analyser un objet XML	558
Cibler les éléments XML	560
Traiter les éléments d'un objet XML	564
Formater et structurer un objet XML	567
Utilisation des objets XMLSocket	571
La classe XMLSocket	572
Méthodes des objets XMLSocket	572

CHAPITRE 21

PHP et XML	575
Analyseur syntaxique XML de PHP 4	575
L'extension xml de PHP	575
Création et utilisation d'un analyseur xml	577
Gestionnaires et méthodes de l'extension xml	577
Conversion d'un fichier XML au format HTML	579
Sélection de données issues d'un fichier XML et mémorisation dans un tableau de variables	585
Écriture d'un fichier XML en PHP	590
Module simpleXML de PHP 5	600
Chargement d'un document XML	601
Exportation d'un document XML	602
Gestion des nœuds d'un élément SimpleXML	603
Gestion des attributs d'un élément SimpleXML	607

CHAPITRE 22

Interfaçage Flash-PHP-XML et autres interfaçages XML	611
Interface PHP-XML	611
Formulaire PHP de mise à jour d'un fichier XML	612
Interface Flash-XML	618
Un menu déroulant XML	618
Interface Flash-PHP-XML	627
Une visionneuse de diapositives XML	628
Interface Flash-XML-PHP-MySQL	640
Système de signets dynamiques	640
Interface Flash-XML-Serveur Socket PHP	651
Un système de dialogue en ligne (chat)	652

PARTIE VII

Mise au point des programmes et solution alternative 663

CHAPITRE 23

Mise au point des programmes PHP 665**Conseils pour bien programmer** 665

Utilisez l'indentation 665

Commentez votre code 665

Nommez les variables et les fichiers 666

Utilisez les fonctions 667

Utilisez les fragments de code 667

Construisez brique par brique 667

Les erreurs PHP 667

Syntaxe d'un message d'erreur PHP 667

Erreur de syntaxe 668

Erreur de sémantique 669

Erreur de logique 669

Erreur d'environnement 669

Techniques de débogage 670

Utilisez l'équilibrage des accolades 670

Déterminez les erreurs de logique 670

La fonction phpinfo() 671

Les pièges 672

Les fonctions de débogage 672

Suppression des messages d'erreur 673

Testez vos requêtes SQL dans phpMyAdmin 673

CHAPITRE 24

Mise au point des programmes Flash ActionScript 675**Conseils pour bien programmer** 675

Utilisez l'indentation 675

Commentez votre code 676

Nommez les variables et les fichiers 676

Utilisez les fonctions 676

Centralisez votre code dans une même image clé 677

Structurez votre projet 677

Les erreurs ActionScript	677
Erreur de syntaxe	677
Erreur de sémantique	680
Erreur de logique	681
Erreur d'environnement	682
Techniques de débogage	682
Commentez le code suspect	682
L'instruction trace()	682
Débogueur en mode test	683
Débogueur distant	692
Problème avec le navigateur Internet Explorer	696
Suite à la mise à jour d'Internet Explorer	696
Solution proposée par Adobe	696
Installation de la mise à jour de Flash	697
Utilisation des nouveaux modèles HTML	698

CHAPITRE 25

Solution alternative AMFPHP	703
Présentation de Flash Remoting et AMFPHP	703
Flash Remoting pour PHP	703
La classe AMFPHP	704
Installation de Flash Remoting et d'AMFPHP	704
Installation de Flash Remoting	705
Installation d'AMFPHP	707
Connexion de type String avec AMFPHP	711
Création d'une classe service AMFPHP	711
Création d'une application Flash Remoting	713
Test de l'application avec NetDebug	716
Connexion de type RecordSet avec AMFPHP	718
Création des classes service AMFPHP	718
Création d'une application Flash Remoting avec RecordSet	722
Test de l'application avec NetDebug	725
Variante avec filtre paramétrable	726

Annexes	731
ANNEXE A	
Configuration d'une infrastructure serveur locale pour Mac	733
Mamp, une infrastructure serveur pour Mac	733
Installation de Mamp	734
Utilisation de Mamp	736
Création d'une base de données	738
Emplacement du répertoire racine	740
Configuration d'un site dans Dreamweaver	742
Consultation du site local depuis un navigateur	744
ANNEXE B	
Ressources en ligne	747
Ressources de l'ouvrage	747
Ressources Internet	747
Site sur Wamp 5	747
Site sur Flash	747
Sites sur Flash 8 et PHP	748
Site sur PHP	751
Site sur MySQL	751
Index	753