helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

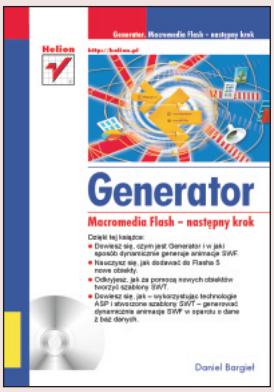
TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
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 tworzonych 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**

Cześć 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?

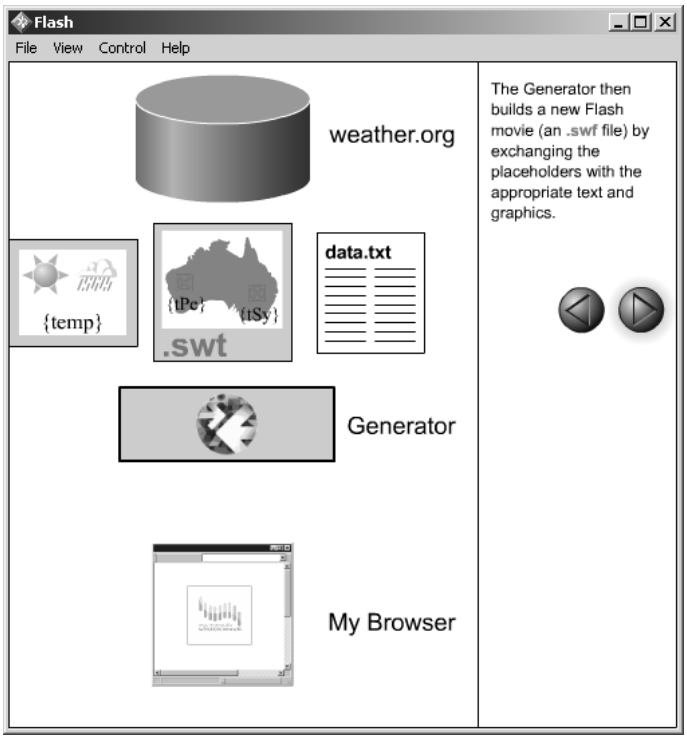
Generator jest to aplikacja działająca po stronie serwera, która wykorzystując specjalne szablony tworzone we Flashu, generuje na podstawie zewnętrznych źródeł danych dynamiczne animacje SWF.

Podczas oglądania w sieci WWW animacji Flasha, które zostały statycznie umieszczone na stronach WWW, przeglądarka ładuje z serwera WWW odpowiednie SWF-y. Chociaż 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 ładować 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 *overwiev.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*

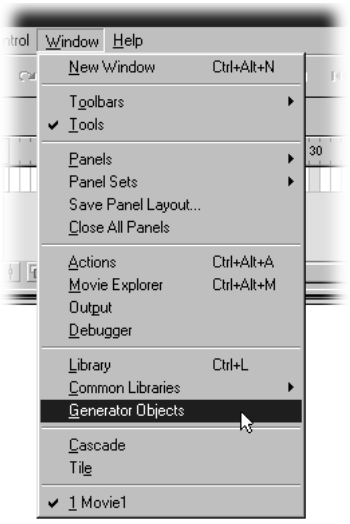
   Komponent, który umożliwia Flashowi umieszczanie w animacjach obiektów Generatora. Po zainstalowaniu komponentu w menu *Window* Flasha pojawia się polecenie *Generator Object* (rysunek 1.2), a z prawej strony, powyżej panelu *Timeline*, pojawia się ikona otwierająca okno definicji zmiennych środowiska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

2. Generator *Offline*

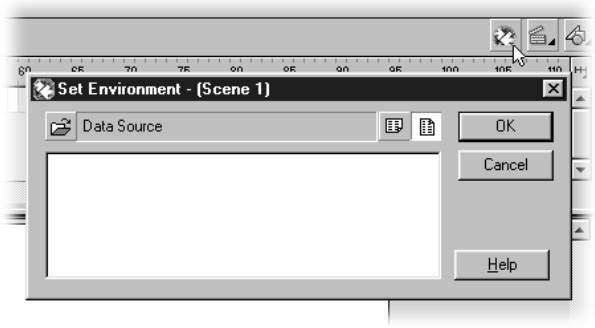
   Komponent, a właściwie aplikacja (*generate.exe*), uruchamiana z wiersza poleceń i generująca z szablonu SWT (i źródeł danych) kompletną animację SWF.

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*



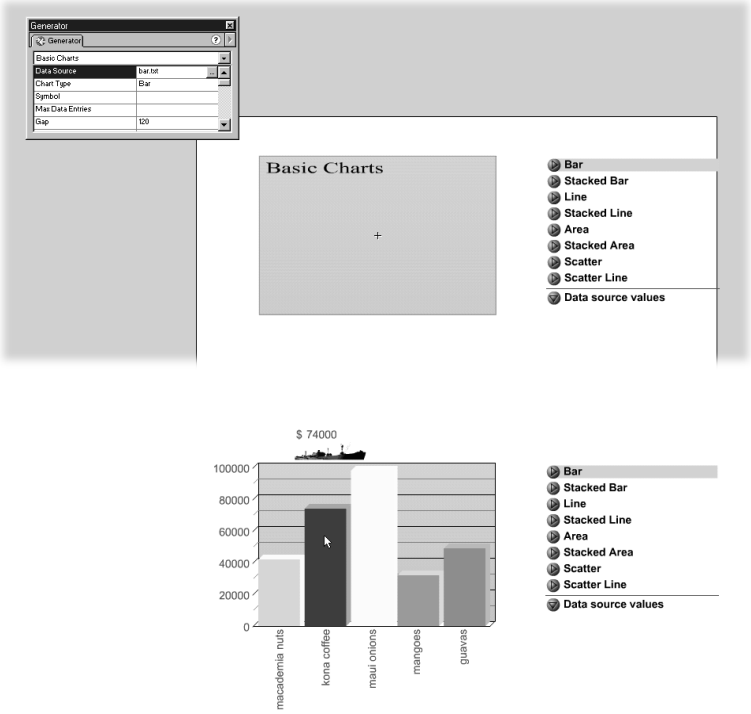
Rysunek 1.3. *Ikona okna Set Environment po zainstalowaniu komponentu Generator Authoring Extensions*

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 Generatora (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)*