

RIA

ボタンやスライダー、データグリッドにプログレスバー、グラフやパネルなど、コンポーネントが豊富に用意されており、誰でも簡単に配置して表示させることが可能です。つまり、従来のHTML/CSS/JavaScriptで制作するのが難しかった部分を、Adobe Flexを使用することで容易に制作することが出来ます。

ブラウザならFlash Player、デスクトップならAdobe AIRを通して画面に表示します。

視覚的な編集

HTMLはDreamweaverやホームページビルダーなどのオーサリングツールを使用すると、コードを書かなくても視覚的に編集することが出来ます。

それと同じように、Flexの統合環境であるFlash Builder(Flex Builder)を使用すると、プログラムが分からなくてもコンポーネントを簡単に配置することが出来ます。

ただ、細かい微調整などが必要な場合はコードを直接弄るときもあります。

```
<s:Button x="100" y="200" label="次の項目へ" />
```

上のコードはMXMLで書かれたもので、ボタンを配置し、表示位置は(100, 200)で、ボタンに"次の項目へ"と表示させるという意味になります。HTMLと似たような書き方なので、プログラムが苦手な人でも習得は容易だと思います。

MXML

ActionScriptとは別物で、上のコードのようなコンポーネントを配置するためのHTMLのような言語がMXMLになります。

MXMLという名前の通り、実際はHTMLよりXMLベースな言語になっているのが特徴です。

コンポーネントを配置するだけの言語なので、内部の処理をMXMLで記述することが出来ません。例えば、ボタンを配置するのはMXMLで記述できますが、ボタンが押されたときの処理はActionScriptで書くことになります。

- MXML - デザイナー向け
- ActionScript - プログラマー向け

デザインとコードの分離

MXMLのファイル内にActionScriptを書くことが出来ますが、それを分離することも出来ます。例えば、デザイナーさんがMXMLでWebページの入力画面を作り、何かの処理を行いたい場合はプログラマーが書いた別ファイルを呼び出すという形になります。

こうすると効率よく開発を進めることが出来ますし、コードが分かれているので保守がしやすくなります。

Flash Builder(Flex Builder)

実際に編集する統合環境のことをFlash Builderといいます。

元はFlex Builderという名前でしたが、Versionが4になってFlash Builderという名前に変わりました。

Flash Builderは、Eclipseという統合環境と見た目や使い方が大体同じで、Windows / Macに対応しています。なので、JavaやPHPなどをEclipseで開発している人は習得が容易といえます。

- 主な機能

- プロジェクトの管理、テスト
- 視覚的な編集
- コード補完、機能説明のポップアップ、リファクタリング
- 各種データベースとの接続