

Разработка AS3 / MXML приложений с помощью FlashDevelop

[Андрей Горбатов](#)

Для успешного выполнения этого урока необходимо скачать следующие файлы:

- FlashDevelop <http://www.flashdevelop.org>
- Flex2 SDK <https://www.adobe.com/cfusion/tdrc/index.cfm?product=flex>
- Новый ASCompletion.dll <http://flashdevelop.org/downloads/releases/ASCompletion-v1.0.1.zip>
- Файлы Intrinsic классов <http://www.returnundefined.com/fdas3/>
- Apache Ant <http://ant.apache.org>
- Плагин RunCommand <http://flashdevelop.org/downloads/releases/RunCommand-v0.1.zip>
- AS3 и Flex 2 темплейты <http://www.bit-101.com/flashdevelop/ProjectTemplates.zip>

Установите FlashDevelop.

Установите Ant (см. ниже)

Распакуйте архив с Flex 2 SDK (желательно в папку c:/flex_2_sdk).

Поместите файл ASCompletion.dll в каталог <FlashDevelop>/plugins.

Поместите файл RunCommand.dll туда же.

Поместите файлы классов в любое место – главное, чтобы вы помнили в какое:)

Поместите файлы с темплейтами в папку <FlashDevelop>/data/Project Templates.

Откройте файл TollBar.xml в папке <FlashDevelop>/Settings и добавьте следующий код куда вам удобно:

```
<button label="ANT Build" click="PluginCommand" image="54" tag="Run;SaveAll;ant" shortcut="CtrlF7" />
```

Я добавил строку перед строкой кнопки вызова командной строки (Command Prompt) – где-то в районе 20-ой строки. Данный код добавит кнопку быстрой сборки приложений на панель инструментов FlashDevelop.

Еще можно добавить кнопку отыскания справки по AS3:

```
< button label="AS3 Docs" click="RunProcess" image="25"
tag="http://livedocs.macromedia.com/flex/2/langref/index.html" />
```

Также хорошо бы добавить возможность трейсинга (как во Flash IDE функция trace()). Для этого создадим в папке <FlashDevelop>/Library/org/flashdevelop/utills/ xtrace.as:

```
package org.flashdevelop.utills {
import flash.system.fscommand;
public function xtrace(msg:Object):void {
    fscommand("trace", msg.toString());
}
}
```

Установка Apache Ant

Распакуйте архив, желательно переименовать папку в ant. Выберите Мой компьютер – Свойства – Дополнительно – Переменные среды. В верхней части создайте новую переменную ANT_HOME со значением c:\ant (место место распаковки ant). В нижней части найдите переменную path. В режиме ее редактирования добавьте черту с запятой c:\ant\bin. Для вступления в силу переменных окружения необходимо перезагрузить компьютер.

Теперь можно приступать к созданию тестового проекта.

Создание проекта

Запустите FlashDevelop (закройте и откройте его, если он был открыт).

Создайте новый AS3 проект. Введите имя проекта и его местоположение.

Теперь необходимо добавить classpath проекту. Для этого кликните по названию проекта в Project Explorer и выберите Properties. Затем вкладку Classpaths. Нажмите Add classpath и выберите папку, в которую вы установили Intrinsic классы.

Если вы хотите использовать созданную функцию xtrace, то необходимо добавить строку в файл build.xml, созданный автоматически в проекте:

```
<arg line="-source-path='C:/Program Files/FlashDevelop/Library'" />
```

(По умолчанию, этот код уже должен там быть где-то в районе 29 строки).

В файле build.properties можно проверить правильность задания путей к Ant, mxmhc.exe и др.
Теперь откройте файл App.as. Добавьте к импортированию строку:

```
import org.flashdevelop.utils.xtrace;
```

А в функцию init():

```
xtrace("hello world");
```

Теперь нажмите на установленную нами кнопку Ant build. Приложение скомпилируется и окне Output вы увидите сообщение «hello world».

Добавление ограниченного AS3 и MXML-автокомплита

Скачайте патч для FlashDevelop - [AS3/Flex2 patch for FD2 RC3](#)

Закройте FlashDevelop.

Скопируйте файлы из папок в архиве в соответствующие папки в каталоге установки FlashDevelop.

Откройте FlashDevelop и наслаждайтесь AS3 автокомплитом.

Для добавления mxml автокомплита необходимо загрузить [файл с mxml определениями](#)

Удалить файл <FlashDevelop>/Data/XMLCompletion.xml.

Запустить FlashDevelop и открыть какой-нибудь html файл для построения нового файла определений.

Закройте FlashDevelop.

Вставьте содержимое файла Mxml-completion.xml между тегами после тегов <mxml></mxml> после <html>...</html> файла XMLCompletion.xml.

Запустите FlashDevelop и откройте окно настроек (F9).

Измените свойство XmlCompletion.KnownLanguages на "html, mxml".

Все! Автокомплит теперь работает и для mxml.

Информация почерпнута у [Кейта Питерса](#).

Ссылки по теме:

<http://constantiner.blogspot.com/2006/07/flex-ant.html>

http://fishbounce.blogspot.com/2006/08/flex-apache-ant_08.html#links