

Adobe® Certified Expert-Programm

Product Proficiency-Prüfungs-Bulletin

Adobe® Flex 3 mit AIR Prüfungsnr. 9A0-082

Checkliste für die ACE-Zertifizierung

Die folgende Checkliste hilft Ihnen dabei, die ACE-Zertifizierung zu erhalten.

- Lesen Sie dieses Bulletin durch, um sich mit den Themenbereichen und Zielen der Prüfung vertraut zu machen.
- Legen Sie die Themenbereiche und Ziele fest, mit denen Sie sich beschäftigen müssen.
- Bestimmen Sie, welche Studienmaterialien Sie benötigen, um Ihre Fertigkeiten zu verbessern.
- Eine Liste empfohlener Studienmaterialien finden Sie unter:
<http://www.adobe.com/de/misc/training.html>
- Bereiten Sie sich auf die Prüfung vor.
- Wenden Sie sich an Pearson VUE oder Thomson Prometric, um sich für eine Prüfung anzumelden:
Pearson VUE: *<http://www.pearsonvue.com/adobe>*
Thomson Prometric: *<http://www.prometric.com/Adobe/default.htm>*
- Beziehen Sie sich bei der Prüfungsanmeldung auf die am Anfang dieses Bulletins aufgeführte Prüfungsnummer.
- Legen Sie die Prüfung ab.

Ihre Punktezahl wird elektronisch an Adobe übermittelt. Nach Bestehen der Prüfung kann es 2 – 4 Wochen dauern, bis Sie Ihr ACE-Begrüßungspaket erhalten.

Prüfungsaufbau

Im Folgenden werden die Themenbereiche und der Prozentanteil der Fragen in den einzelnen Themenbereichen aufgeführt:

Themenbereich	% der Prüfung	Anzahl der Fragen
Erstellen einer Benutzeroberfläche	22	11
Architektur und Design von Flex-Systemen	18	9
Programmieren von Flex-Anwendungen mit ActionScript	24	12
Interaktion mit Datenquellen und Servern	16	8
Verwenden von Flex in AIR (Adobe Integrated Runtime)	20	10

Anzahl der Fragen und Punkte zum Bestehen

- 50 Fragen
- mindestens 67 % zum Bestehen erforderlich

Testinhalt: Themenbereiche und Ziele

Im Folgenden finden Sie eine detaillierte Auflistung der in der Prüfung behandelten Informationen.

1. Erstellen einer Benutzeroberfläche

- Nennen und erläutern Sie die in einer Flex-Anwendung verwendeten grundlegenden Steuerelemente der Benutzeroberfläche.
- Erörtern Sie Zweck und Anwendungsbereich von Benutzeroberflächencontainern.
- Ändern Sie mithilfe von API-Stilen, Stylesheets, Filtern und verschiedenen Füllmethoden die Aufmachung eines Designs.
- Ändern Sie mithilfe von Ansichtszuständen, Überblendungen und Effekten dynamisch das Aussehen einer Anwendung.
- Ordnen Sie Benutzeroberflächenelemente mithilfe eines Constraint-basierten Layouts an.
- Ordnen Sie Benutzeroberflächenelemente mithilfe erweiterter Constraints an.
- Implementieren Sie mithilfe von Navigationscontainern die Navigation durch die Anwendung.
- Passen Sie listenbasierte Steuerelemente an.

2. Architektur und Design von Flex-Systemen

- Erstellen und verwenden Sie benutzerdefinierte Komponenten.
- Übertragen Sie mithilfe von Datenbindungen Daten zwischen Komponenten.
- Erstellen, verarbeiten und senden Sie benutzerdefinierte Ereignisse.
- Verarbeiten Sie Framework-Ereignisse.
- Nennen und erläutern Sie die Unterschiede zwischen Model-, View- und Controller-Code in einer Flex-Anwendung.

3. Programmieren von Flex-Anwendungen mit ActionScript

- Definieren und erweitern Sie eine ActionScript-Klasse.
- Implementieren Sie eine ActionScript-Schnittstelle.
- Verwenden Sie Access Modifiers mit Klassen und Klassenmitgliedern.
- Verwenden und implementieren Sie je nach Bedarf verschiedene Datenübertragungsobjekte.
- Implementieren Sie accessor-Methoden in ActionScript.
- Sortieren, filtern und stellen Sie mit einem ArrayCollection-Element Daten bereit.
- Implementieren Sie die Datenüberprüfung.
- Bearbeiten Sie XML-Daten mithilfe von E4X.

4. Interaktion mit Datenquellen und Servern

- Implementieren Sie einfache LCDS (LiveCycle Data Services)-Messaging-Funktionen und -Aufgaben für die Datenverwaltung.
- Erstellen und definieren Sie eine lokale Datenbank, und stellen Sie eine Verbindung mit ihr her.
- Fügen Sie einer lokalen Datenbank Datensätze hinzu, und aktualisieren oder entfernen Sie die Datensätze.
- Interagieren Sie mithilfe von RPC-Diensten (Remote Procedure Call) mit Remote-Daten und -Diensten.
- Laden Sie Dateien auf einen Server hoch.

5. Verwenden von Flex in AIR (Adobe Integrated Runtime)

- Kompilieren und exportieren Sie in einem vorgegebenen Szenario einen Build einer AIR-Anwendung.
- Erstellen und löschen Sie Dateien und Verzeichnisse in einem lokalen Dateisystem, oder füllen Sie sie mit Daten auf.
- Erstellen Sie native Fenster und Menüs, und passen Sie sie an.
- Ermöglichen Sie das Ziehen und Ablegen von Desktop-Elementen.
- Installieren, deinstallieren und aktualisieren Sie eine AIR-Anwendung.
- Nennen und erläutern Sie den AIR-Sicherheitskontext.

Prüfungsübung

Beantworten Sie die folgenden Übungsfragen, um sich einen Eindruck davon zu machen, welche Art von Fragen in der ACE-Prüfung gestellt werden. Bitte beachten Sie, dass Ihr hier erzielt Ergebnis kein Anhaltspunkt dafür ist, wie Sie in der eigentlichen Prüfung abschneiden werden. Um sich umfassend auf die Prüfung vorzubereiten, lesen Sie die Themenbereiche und Ziele in diesem Prüfungs-Bulletin aufmerksam durch.

1.3 Ändern Sie unter Verwendung von API-Stilen, Stylesheets, Filtern und verschiedenen Füllmethoden die Aufmachung eines Designs.

Sie möchten die Füllmethode „Ineinanderkopieren“ auf ein Bild in Ihrer Flex-Anwendung anwenden.

Wie lautet die korrekte Syntax?

- A. `<mx:Image overlay="true" />`
- B. `<mx:Image blend="overlay" />`
- C. `<mx:Image blendMode="overlay" />`
- D. `<mx:Image filters="{overlay}" />`

Richtige Antwort: C

1.5 Ordnen Sie Benutzerobflächenelemente mithilfe eines Constraint-basierten Layouts an.

Eine Flex-Anwendung enthält eine Schaltfläche mit der ID „myButton“. Mit welchen beiden ActionScript-Anweisungen wird die vertikal und horizontal zentrierte Ausrichtung von „myButton“ in einem Browser-Fenster beibehalten? (Wählen Sie zwei Antworten aus.)

- A. `myButton.top=50;`
- B. `myButton.middle=50;`
- C. `myButton.verticalCenter=0;`
- D. `myButton.verticalCenter=50;`
- E. `myButton.horizontalCenter=50;`
- F. `myButton.horizontalCenter=0;`

Richtige Antwort: C, F

2.2 Übertragen Sie mithilfe von Datenbindungen Daten zwischen Komponenten.

Mit welcher Codezeile wird die Texteigenschaft eines Labels an den ausgewählten Wert (selectedValue) einer RadioButtonGroup mit der ID „cardType“ gebunden?

- A. `<mx:Label text=cardType.selectedValue`
- B. `<mx:Label text="cardType.selectedValue" />`
- C. `<mx:Label text="{cardType.selectedValue}" />`
- D. `<mx:Label text="[cardType.selectedValue]" />`

Richtige Antwort: C

2.3 Erstellen, verarbeiten und senden Sie benutzerdefinierte Ereignisse.

Welche beiden Eigenschaften werden in der flash.events.Event-Klasse sowie in allen Ereignisobjekten deklariert? (Wählen Sie zwei Antworten aus.)

- A. id
- B. type
- C. target
- D. value
- E. relatedObject

Richtige Antwort: B, C

3.1 Definieren und erweitern Sie eine ActionScript-Klasse.

Sie verfügen über eine benutzerdefinierte Komponente mit dem Namen „PopUpWindow“, die Eigenschaften von der Komponente „TitleWindow“ erbt.

Welche Syntax wird zum Erstellen einer Klasse als Erweiterung von „TitleWindow“ verwendet?

- A. Öffentliche Klasse "PopUpWindow" erweitert "TitleWindow"
- B. Öffentliche Klasse "PopUpWindow" wird zu "TitleWindow"
- C. Öffentliche Klasse "PopUpWindow" erbt "TitleWindow"
- D. Öffentliche Klasse "PopUpWindow" implementiert "TitleWindow"

Richtige Antwort: A

3.8 Bearbeiten Sie XML-Daten mithilfe von E4X.

Sie haben die folgende XML-Instanz deklariert:

```
var myBooks:XML =  
<books>  
  <book name="Flex 3 mit AIR" />  
</books>
```

Wie können Sie mithilfe von E4X auf das Namensattribut der myBooks-Instanz zugreifen?

- A. myBooks.book.@name;
- B. myBooks.books.book.@name;
- C. myBooks.book.attributes.name;
- D. myBooks.books.book.attributes.name;

Richtige Antwort: A

4.2 Erstellen und definieren Sie eine lokale Datenbank, und stellen Sie eine Verbindung mit ihr her.

Mit welcher Methode der SqlConnection-Klasse kann eine AIR-Anwendung eine Verbindung mit einer lokalen Datenbank herstellen?

- A. open()
- B. begin()
- C. create()
- D. connect()

Richtige Antwort: A

4.4 Interagieren Sie mithilfe von RPC-Diensten (Remote Procedure Call) mit Remote-Daten und -Diensten.

Welches HTTPService-Objekt ruft eine Serviceanforderung auf?

- A. load()
- B. send()
- C. initialized()
- D. addEventListener()

Richtige Antwort: B

5.4 Ermöglichen Sie das Ziehen und Ablegen von Desktop-Elementen.

Welche Methode der NativeDragManager-Klasse genehmigt das aktuelle Ziehereignis?

- A. doDrag()
- B. dragDrop()
- C. doDragDrop()
- D. acceptDragDrop()

Richtige Antwort: D

5.5 Installieren, deinstallieren und aktualisieren Sie eine AIR-Anwendung.

Welche Aussage über das Installieren von AIR-Anwendungen ist richtig?

- A. Sie können nur vom Desktop aus installiert werden.
- B. Sie können nur über einen Webbrowser installiert werden.
- C. Sie müssen mithilfe einer SWF (Flash)-Datei installiert werden.
- D. Sie können über einen Webbrowser oder vom Desktop aus installiert werden.

Richtige Antwort: D