

Adobe® Programme Expert certifié

Bulletin d'examen de maîtrise des produits

Adobe® Flex 3 avec AIR

Examen n° 9A0-082

Liste de contrôle de certification ACE

La liste de contrôle ci-dessous vous guidera tout au long du processus d'obtention de la certification ACE.

- Consultez ce bulletin afin de vous familiariser avec les domaines des rubriques et les objectifs de l'examen.
- Identifiez les domaines des rubriques et les objectifs que vous devez étudier.
- Déterminez les supports d'apprentissage dont vous avez besoin pour améliorer vos compétences.
- Pour obtenir la liste des supports d'apprentissage recommandés, visitez le site Web suivant :
<http://www.adobe.com/fr/misc/training.html>
- Etudiez pour l'examen.
- Contactez Pearson VUE ou Thomson Prometric pour vous inscrire à un examen :
Pearson VUE : *<http://www.pearsonvue.com/adobe>*
Thomson Prometric : *<http://www.prometric.com/Adobe/default.htm>*
- Lors de l'inscription à un examen, mentionnez le numéro inscrit en haut de ce bulletin.
- Passez l'examen.

Votre score est transmis par voie électronique à Adobe. Veuillez compter de 2 à 4 semaines à partir de la date d'examen pour recevoir votre kit de bienvenue ACE.

Structure de l'examen

Le tableau ci-dessous répertorie les domaines des rubriques ainsi que le pourcentage de questions contenu dans chaque domaine :

Domaine de rubrique	% de l'examen	Nb de questions
Création d'une IU (Interface utilisateur)	22	11
Architecture et conception du système Flex	18	9
Programmation des applications Flex avec ActionScript	24	12
Interaction avec des sources de données et des serveurs	16	8
Utilisation de Flex dans AIR (Adobe Integrated Runtime)	20	10

Nombre de questions et score de réussite

- 50 questions
- 67 % minimum requis pour réussir l'examen

Contenu du test : Domaines des rubriques et objectifs

Vous trouverez ci-dessous la structure détaillée des informations traitées dans cet examen.

1. Création d'une IU (Interface utilisateur)

- Identifier et décrire les contrôles de base de l'IU utilisés dans une application Flex.
- Identifier l'objectif des conteneurs de l'IU et quand les utiliser.
- Changer l'aspect d'un dessin en utilisant des styles d'API, des feuilles de style, des filtres et des dégradés.
- Changer de façon dynamique l'apparence d'une application en utilisant des états de vue, des transitions et des effets.
- Positionner les éléments de l'IU en utilisant une mise en page basée sur contrainte.
- Positionner les éléments de l'IU en utilisant des contraintes améliorées.
- Implémenter la navigation de l'application en utilisant des conteneurs de navigation.
- Personnaliser les contrôles basés sur liste.

2. Architecture et conception du système Flex

- Créer et utiliser des composants personnalisés.
- Transférer des données entre des composants en utilisant des liaisons de données.
- Créer, gérer et émettre des événements personnalisés.
- Gérer des événements framework.
- Répertorier et décrire les différences entre le modèle, la vue et le code du contrôleur dans une application Flex.

3. **Programmation des applications Flex avec ActionScript**
 - Définir et étendre une classe ActionScript.
 - Implémenter une interface ActionScript.
 - Utiliser des modificateurs d'accès avec des classes et des membres de classe.
 - Utiliser et implémenter des objets de transfert de données à des fins spécifiques.
 - Implémenter des méthodes accessor dans ActionScript.
 - Utiliser une collection ArrayCollection pour trier, filtrer et fournir des données.
 - Implémenter la validation des données.
 - Manipuler des données XML en utilisant E4X.
4. **Interaction avec des sources de données et des serveurs**
 - Implémenter la gestion simple de la messagerie et des données LiveCycle Data Services (LCDS).
 - Créer, se connecter à et définir une base de données locale.
 - Ajouter, mettre à jour et supprimer des enregistrements de la base de données locale.
 - Interagir avec des données et des services distants en utilisant des services RPC (Remote Procedure Call).
 - Télécharger des fichiers sur un serveur.
5. **Utilisation de Flex dans AIR (Adobe Integrated Runtime)**
 - Etant donné un scénario, compiler et exporter une génération de version d'une application AIR.
 - Créer, remplir et supprimer des fichiers et des répertoires sur un système de fichiers local.
 - Créer et personnaliser des fenêtres et des menus natifs.
 - Ajouter la fonctionnalité glisser-déposer vers et à partir du bureau.
 - Installer, désinstaller et mettre à jour une application AIR.
 - Répertorier et décrire les contextes de sécurité AIR.

Examen pratique

Essayez de répondre à ces questions pratiques afin de vous familiariser avec le type de questions de l'examen ACE. Veuillez noter que vos performances relatives à ces questions ne reflètent pas le résultat de l'examen réel. Afin de vous préparer totalement à l'examen, étudiez très attentivement les domaines des rubriques ainsi que les objectifs fournis dans le bulletin d'examen.

1.3 Changer l'aspect d'un dessin en utilisant des styles d'API, des feuilles de style, des filtres et des dégradés.

Vous souhaitez appliquer la fusion par incrustation à une image de votre application Flex.

Quelle est la syntaxe correcte ?

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

Réponse correcte : C

1.5 Positionner les éléments de l'IU en utilisant une mise en page basée sur contrainte.

Une application Flex contient un bouton avec l'id myButton. Quelles sont les deux instructions ActionScript qui conservent myButton centré verticalement et horizontalement dans la fenêtre du navigateur (choisissez deux réponses) ?

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

Réponse correcte : C, F

2.2 Transférer des données entre des composants en utilisant des liaisons de données.

Quelle ligne de code lie correctement la propriété text d'un Label à la selectedValue d'un RadioButtonGroup ayant l'id cardType ?

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

Réponse correcte : C

2.3 Créer, gérer et émettre des événements personnalisés.

Quelles sont les deux propriétés déclarées dans la classe `flash.events.Event` et déclarées dans tous les objets `Event` ? (choisissez deux réponses.)

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

Réponse correcte : B, C

3.1 Définir et étendre une classe `ActionScript`.

Vous avez un composant personnalisé nommé `PopUpWindow` qui hérite de `TitleWindow`.

Quelle syntaxe est utilisée pour créer une classe qui s'étend à partir de `TitleWindow` ?

- A. `public class PopUpWindow extends TitleWindow`
- B. `public class PopUpWindow becomes TitleWindow`
- C. `public class PopUpWindow inherits TitleWindow`
- D. `public class PopUpWindow implements TitleWindow`

Réponse correcte : A

3.8 Manipuler des données XML en utilisant E4X.

Vous avez déclaré l'instance XML suivante :

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

Comment accédez-vous à l'attribut name de l'instance myBooks en utilisant E4X ?

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

Réponse correcte : A

4.2 Créer, se connecter à et définir une base de données locale.

Quelle méthode de la classe SQLConnection permet à une application AIR de se connecter à une base de données locale ?

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

Réponse correcte : A

4.4 Interagir avec des données et des services distants en utilisant des services RPC (Remote Procedure Call).

Quel appel de méthode HTTPService appellera une requête de service ?

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

Réponse correcte : B

5.4 Ajouter la fonctionnalité glisser-déposer vers et à partir du bureau.

Quelle méthode de la classe NativeDragManager approuve l'événement drag en cours ?

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

Réponse correcte : D

5.5 Installer, désinstaller et mettre à jour une application AIR.

Quelle déclaration relative à l'installation des applications AIR est vraie ?

- A. Elles ne peuvent être installées qu'à partir du bureau.
- B. Elles ne peuvent être installées qu'à partir d'un navigateur Web.
- C. Elles doivent être installées à l'aide d'un fichier SWF (Flash).
- D. Elles peuvent être installées à partir d'un navigateur Web ou du bureau.

Réponse correcte : D