

IDE

*(Integrated Development
Environment)*

докладчик: Минкин Александр

e-mail: sphc@yandex.ru

<http://vkontakte.ru/id347435>

IDE

Интегрированная среда разработки,
ИСП (англ. *IDE*, Integrated development environment или integrated debugging environment) — система программных средств, используемая программистами для разработки программного обеспечения.

Обычно среда разработки включает в себя:

- Текстовый редактор
- компилятор и/или интерпретатор
- средства автоматизации сборки
- Отладчик (дебаггер).

Начало работы



Создать проект...

Открыть проект...

Последние проекты

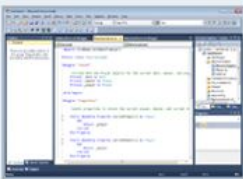
Начало работы

Приветствие

Обучение

Обновление

Последние новости



Добро пожаловать в экспресс-выпуск Visual C# 2010

Традиции живы! Экспресс-выпуск Visual C# 2010 позволяет разработчикам быстро создавать интерактивные приложения для Windows. Благодаря новой среде разработки экспресс-выпуска Visual C# 2010, повышенной производительности и множеству новых функций процесс воплощения отличной идеи в отличном приложении стал как никогда простым. Начните знакомство с продуктом с материалов Центра начинающего разработчика или найдите самые новые и увлекательные проекты на сайте Coding4Fun.

[Центр начинающего разработчика](#)

[Coding4Fun](#)

[Подробнее об экспресс-выпуске Visual C# 2010](#)



Быстрое создание первого приложения



Новые возможности экспресс-выпуска Visual C# 2010

Заметки и подсказки

```
public function goaway($guid, $stype, $guidto, $opttype)
{
    $curtime= time();
    // берем нашего игрока
    $curhero = $this->takeCurOpp($guid, $guidto, $stype);
```

```
$this->hero =
$opGold = $this->
$loseGold = $this->
```

```
if($curhero->health < 35)
    $updOp = $this->updateOpp($guid, $guidto, $stype);
    // обновляем
    $update = $this->
```

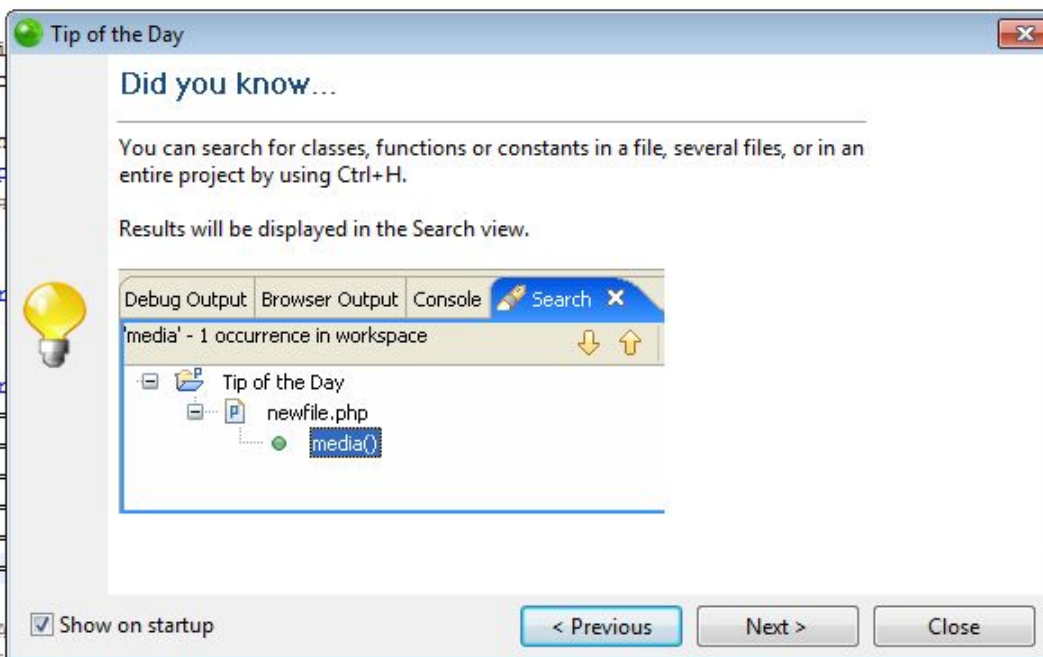
```
$updGold = $this->updateGold($guid, $guidto, $stype);
$updGoldNew = $this->
```

```
$battleAr = array();
$battleAr[0] = $this->getCurOpp($guid, $guidto, $stype);
$battleAr[1] = $this->getCurOpp($guid, $guidto, $stype);
$battleAr[2] = $this->getCurOpp($guid, $guidto, $stype);
$battleAr[3] = $this->getCurOpp($guid, $guidto, $stype);
$battleAr[4] = $this->getCurOpp($guid, $guidto, $stype);
$battleAr[5] = $this->getCurOpp($guid, $guidto, $stype);
```

```
/**UPDATE RATE**/
$upRate = $this->updateRate($guid, $guidto, $stype);
```

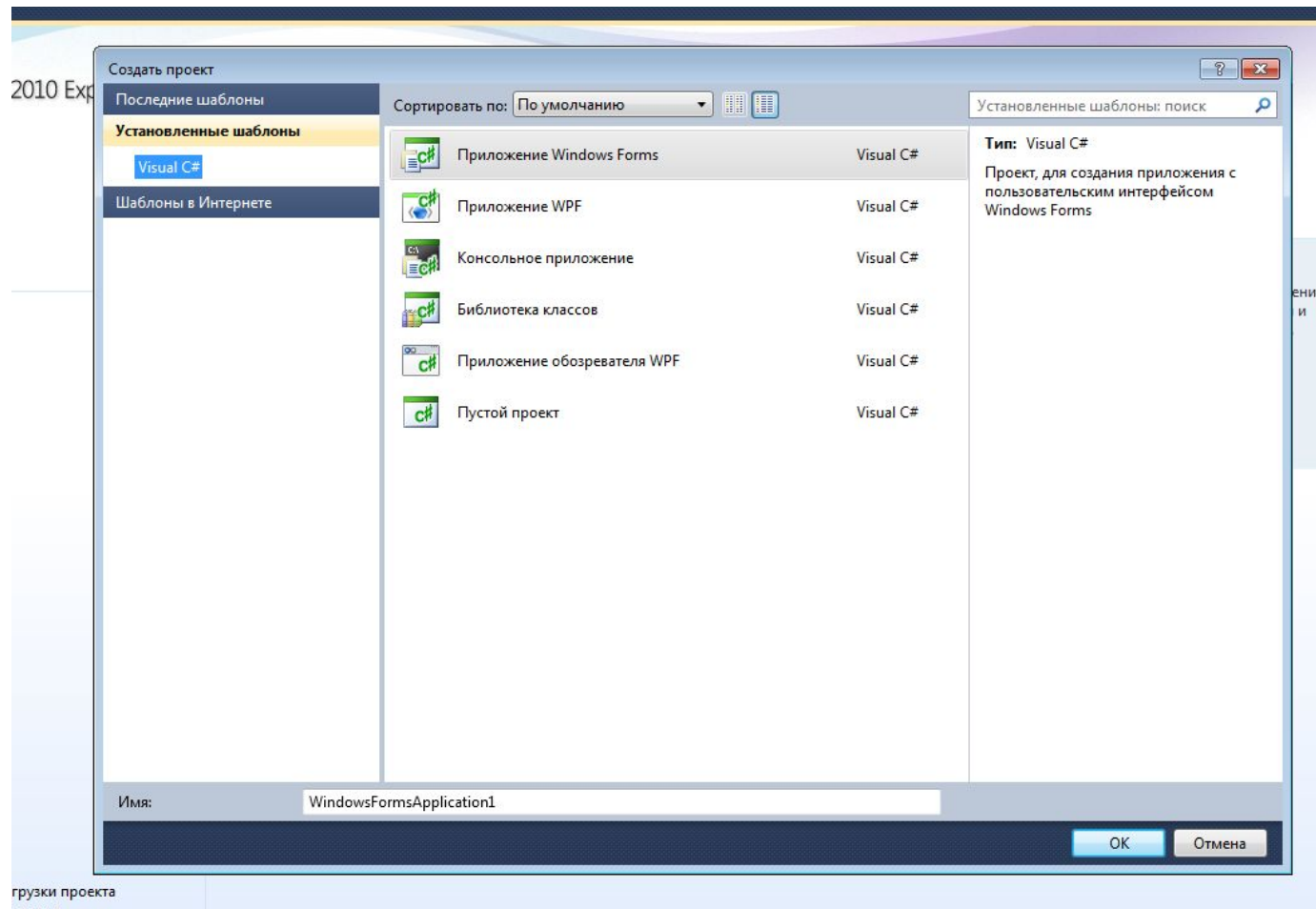
```
$this->deleteOpponents($guid, $stype, $guidto, $opttype);

return $battleAr;
```

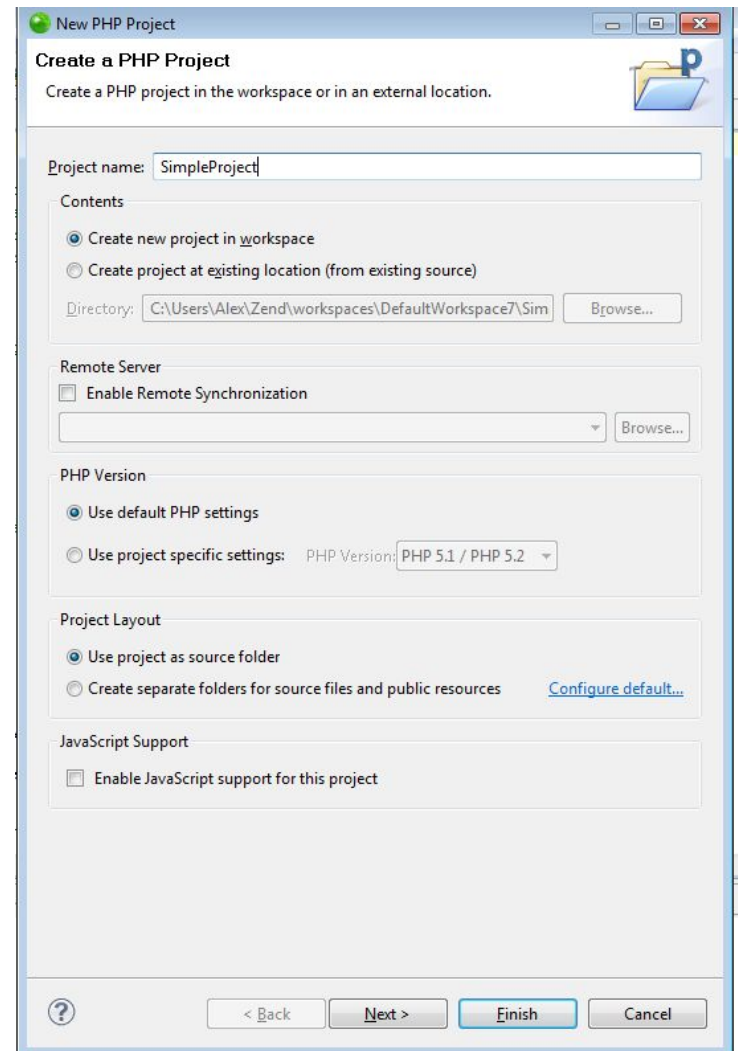
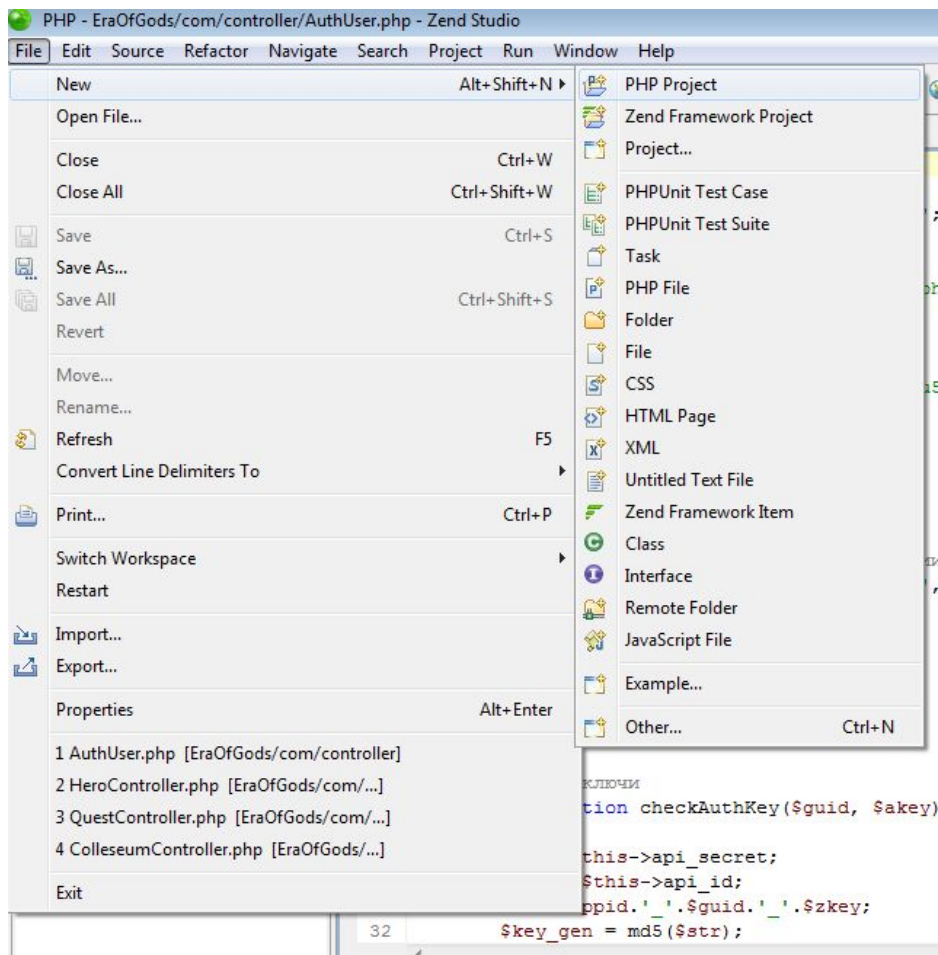


```
ro->health) : "35"; // эдс
```

Создание проекта Visual C#



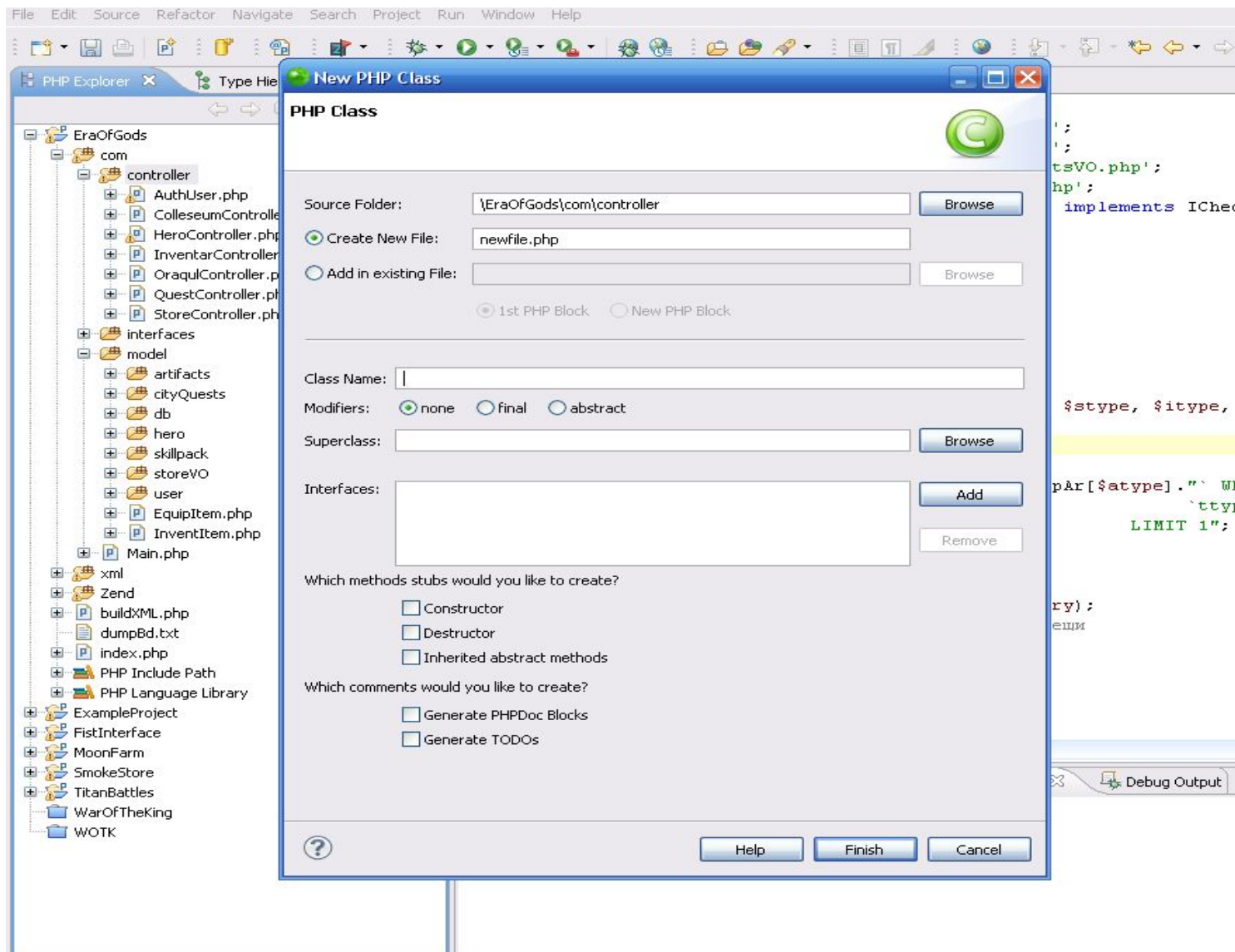
Создание проекта в ZendStudio



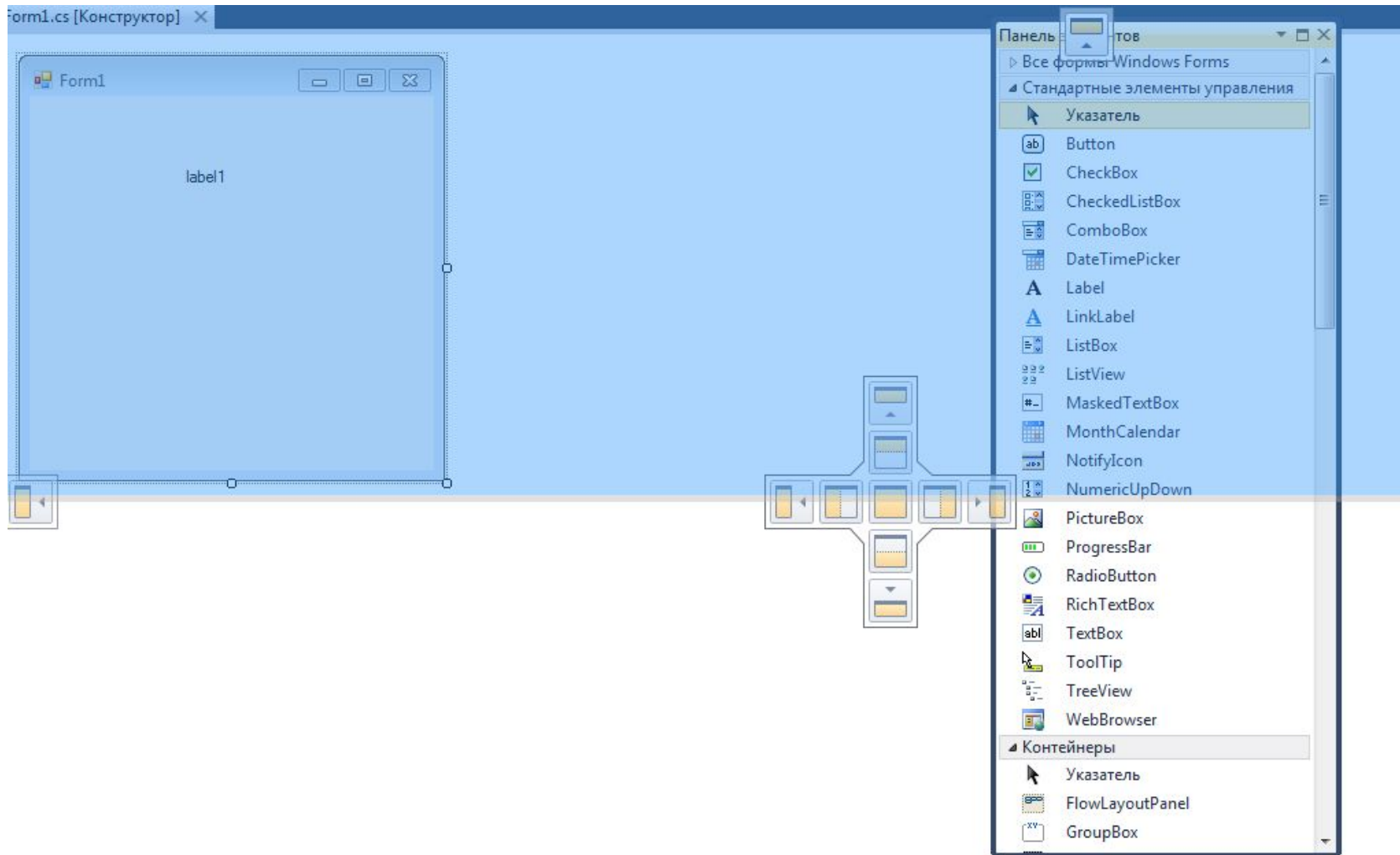
Создание проекта в Flash IDE



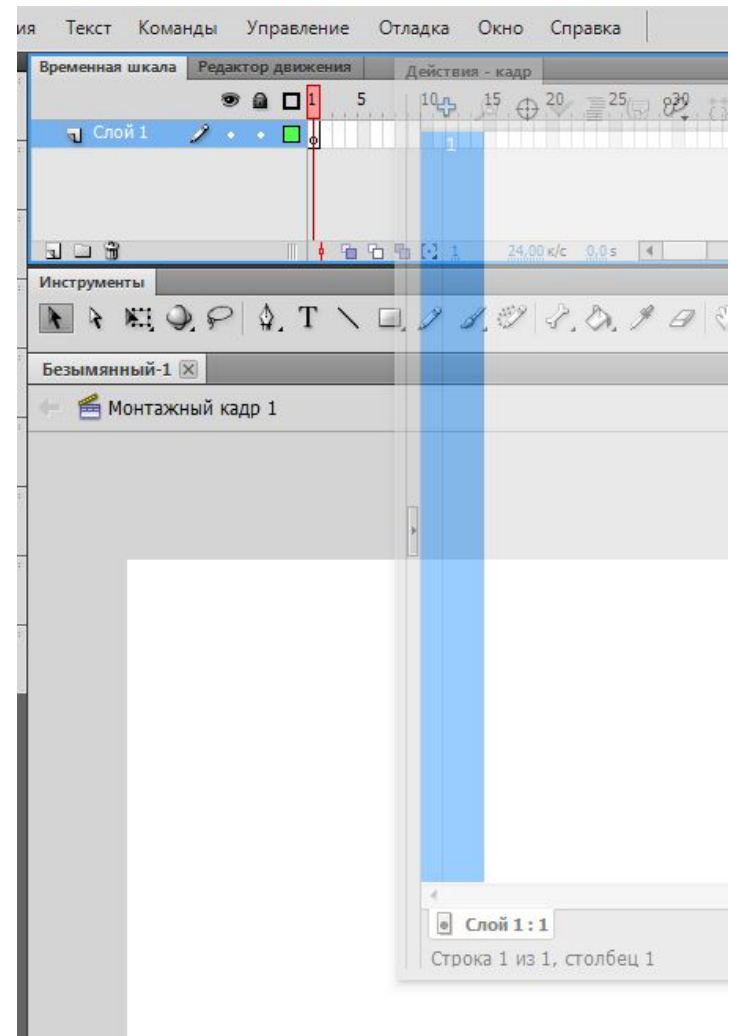
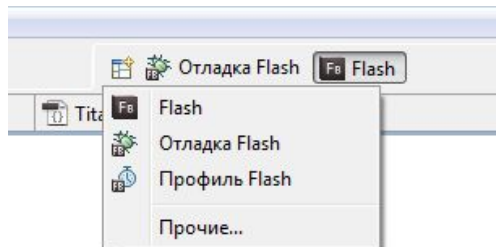
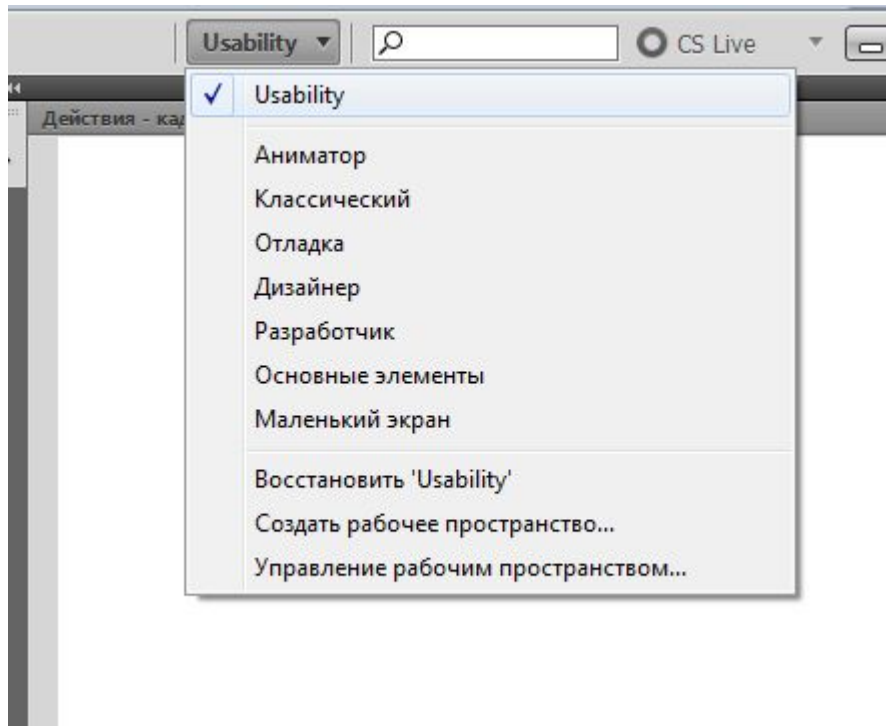
Создание новых файлов и классов



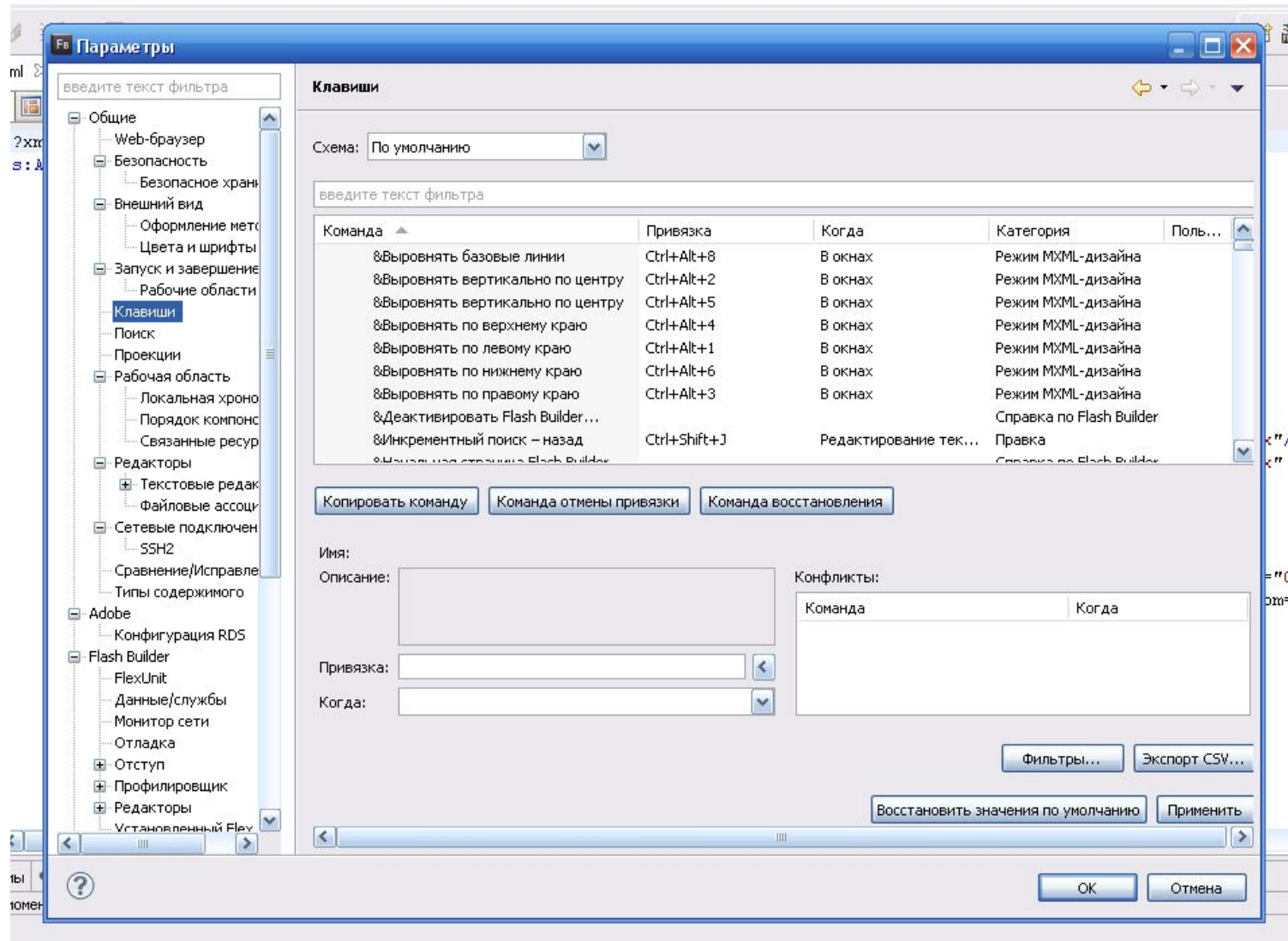
Изменяемый вид оболочки



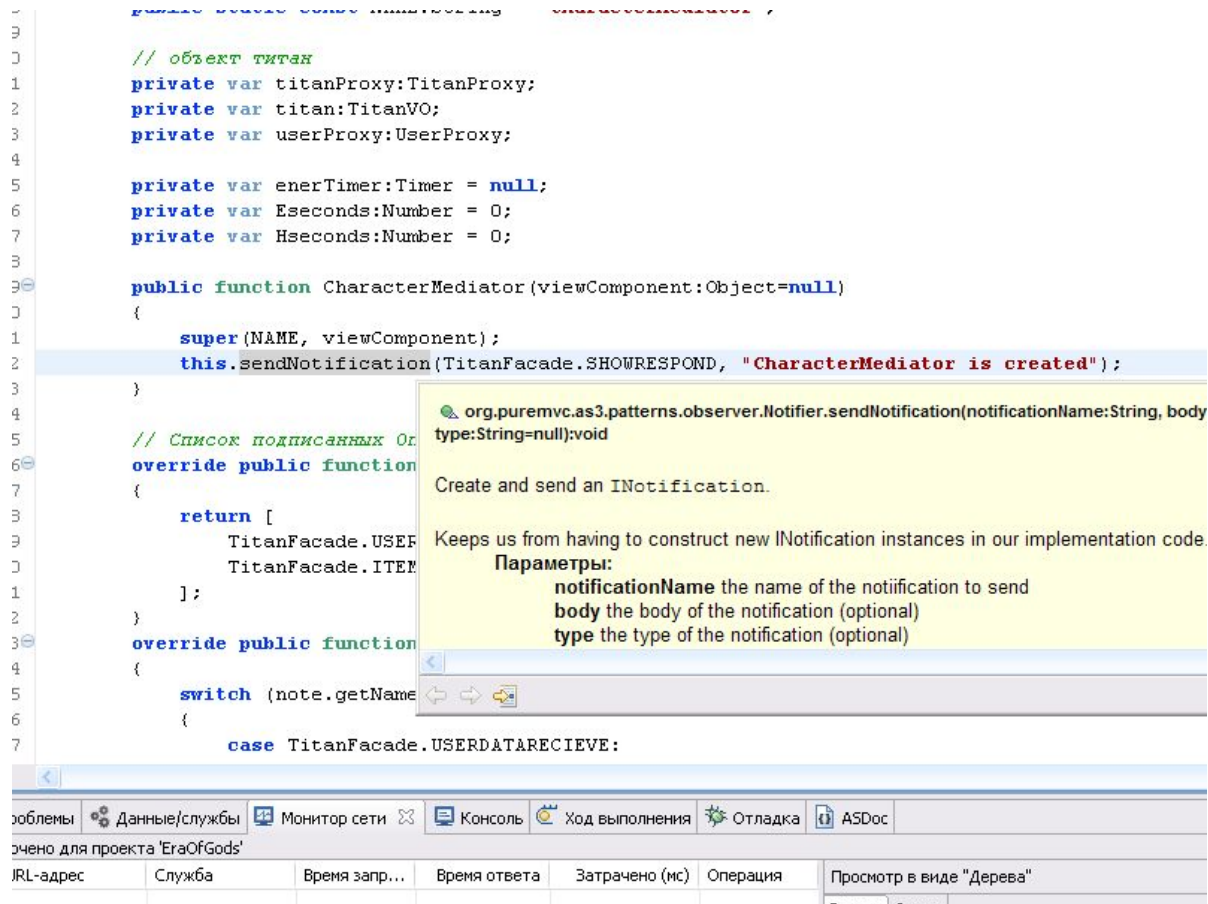
Возможность выбора вида оболочки и создание своего



Индивидуальная настройка IDE

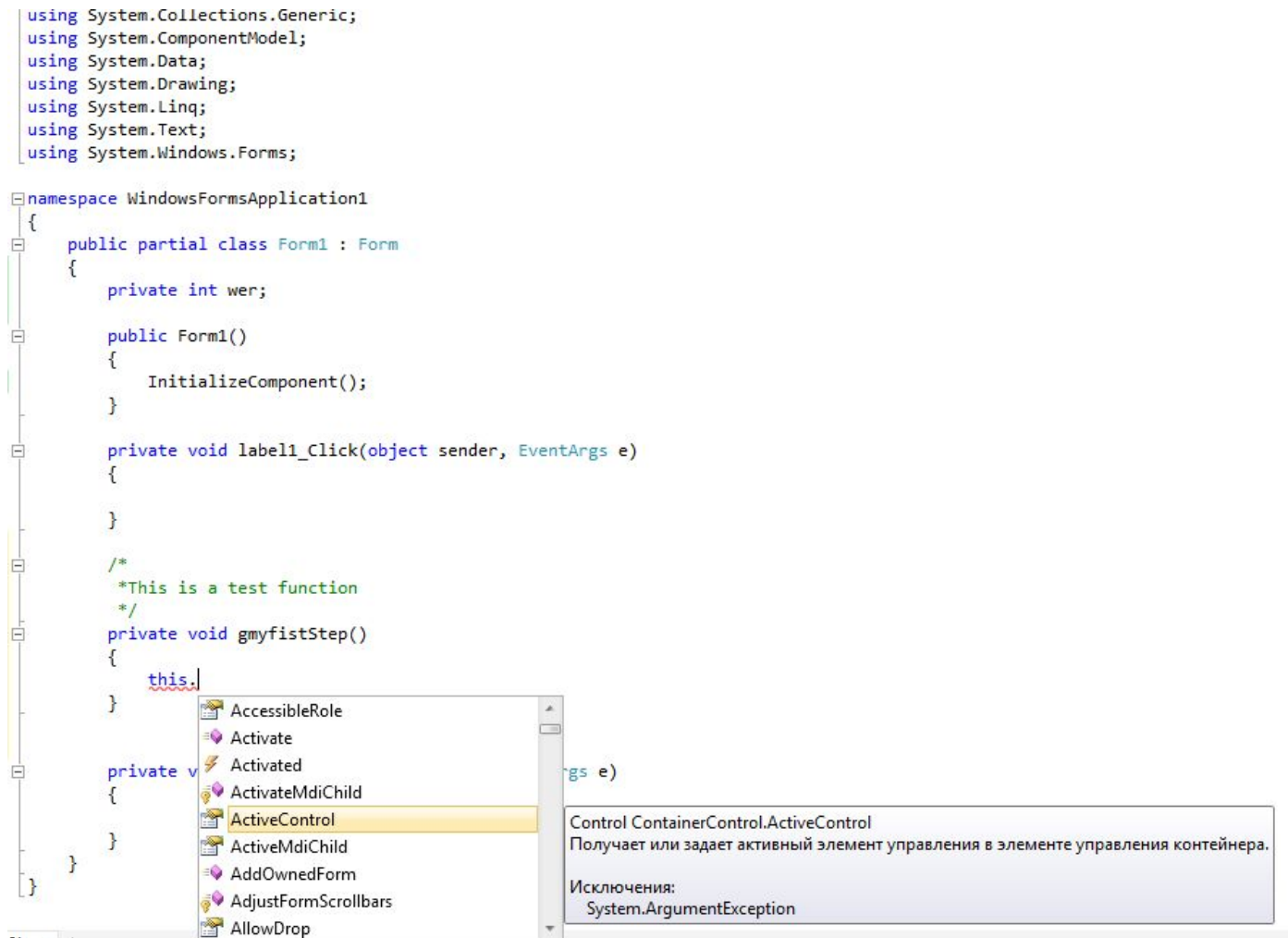


Текстовый редактор Flash Builder

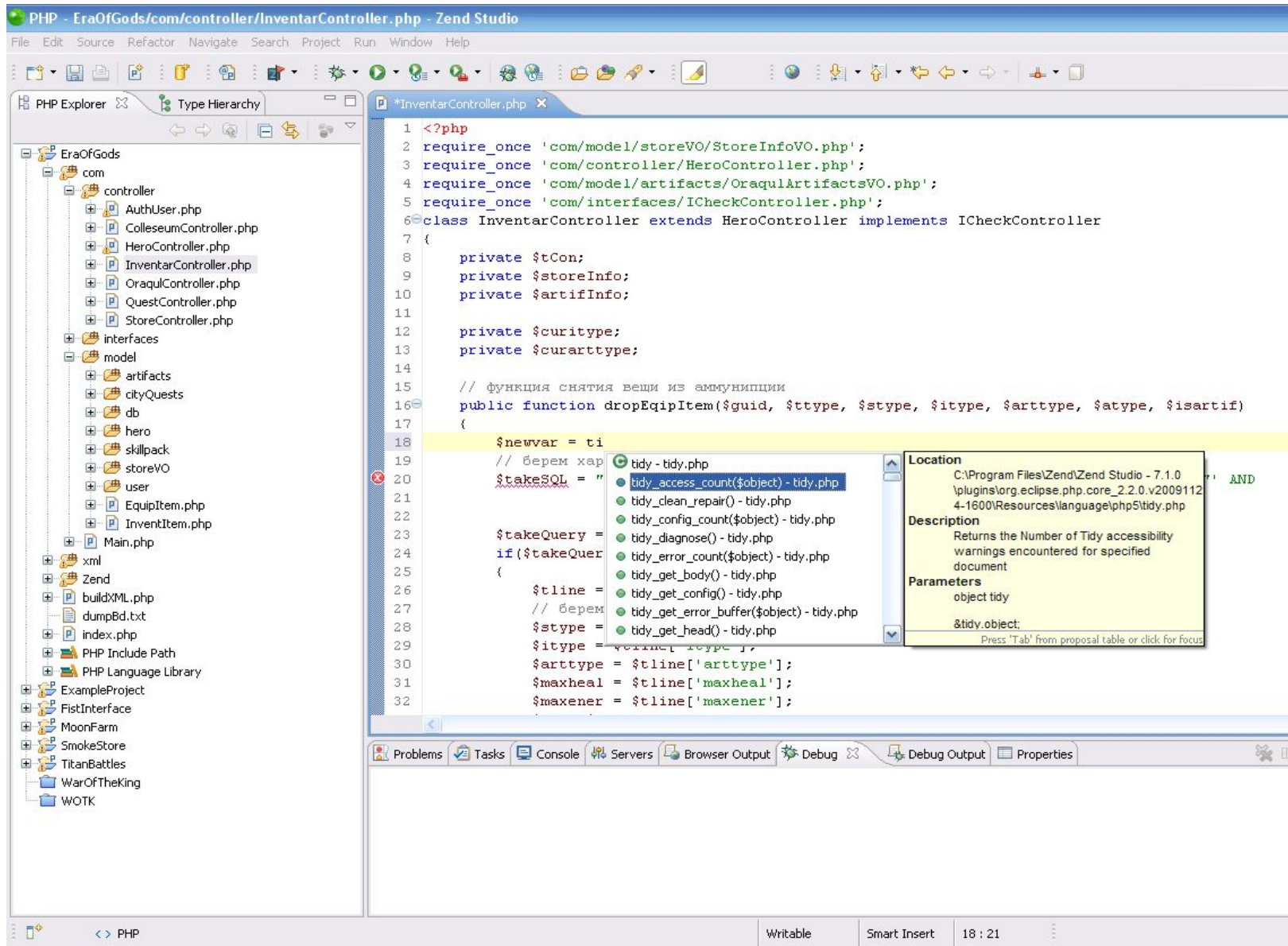


Компьютерная программа, предназначенная для создания и изменения текстовых файлов, а также их просмотра на экране, вывода на печать, поиска фрагментов кода и т. п.

Текстовый редактор Visual C#



Текстовый редактор Zend Studio



Расширенная справка

Adobe Community Help

Файл Правка Просмотр Учетная запись

Поиск

Loader

Параметры поиска Только ссылка Adobe

Результаты для: Loader + Flex

Справка по языку ActionScript [Дополнительно](#)

flash.display.Loader - Справочник по языку Adobe® Flex® 4.1
16 июл 2010 ... Класс Loader используется для загрузки SWF-файлов либо файлов изображений (JPG, PNG или GIF). Используйте метод load() для инициации ...
[help.adobe.com/ru_RU/AS3LCR/Flex_4.0/flash/display/...](#)

Поиск кода [Дополнительно](#)

flash.display.Loader - Справочник по языку Adobe® Flex®; 4 ActionScript®; 3.0 (Flex 4)
import flash.display.Loader; import flash.display.Sprite; import flash.events.*; import flash.net.URLRequest;
[help.adobe.com/ru_RU/AS3LCR/Flex_4.0/flash/display/...](#)

Помощь сообщества [Дополнительно](#)

flash.display.Loader - Справочник по языку Adobe® Flex® 4.1
16 июл 2010 ... Класс Loader переопределяет следующие наследуемые методы, так как объект Loader может иметь только один нижестоящий объект отображения ...
[help.adobe.com/ru_RU/AS3LCR/Flex_4.0/flash/display/...](#)

Flex для PHP-разработчиков : Mihai Corlan
PHP-разработчиков, которые хотят узнать о Flex и ActionScript 3 больше, чем может дать простое
14: //use the target property to get the loader object
...
[corlan.org/flex-for-php-developers/flex-%D0%B4%D0%](#)

http://help.adobe.com/ru_RU/AS3LCR/Flex_4.0/flash/display/Loader.html

Вас приветствует Adobe Community Help [Задать установки сейчас](#) [Напомнить позже](#) [Никогда](#)

Справочник по языку Adobe® Flex® 4.1
[Показать список пакетов и классов](#) | [Пакеты](#) | [Классы](#) | [Указатель](#) | [Приложения](#)

flash.display
Loader [Свойства](#) | [Методы](#)

Посмотреть примеры

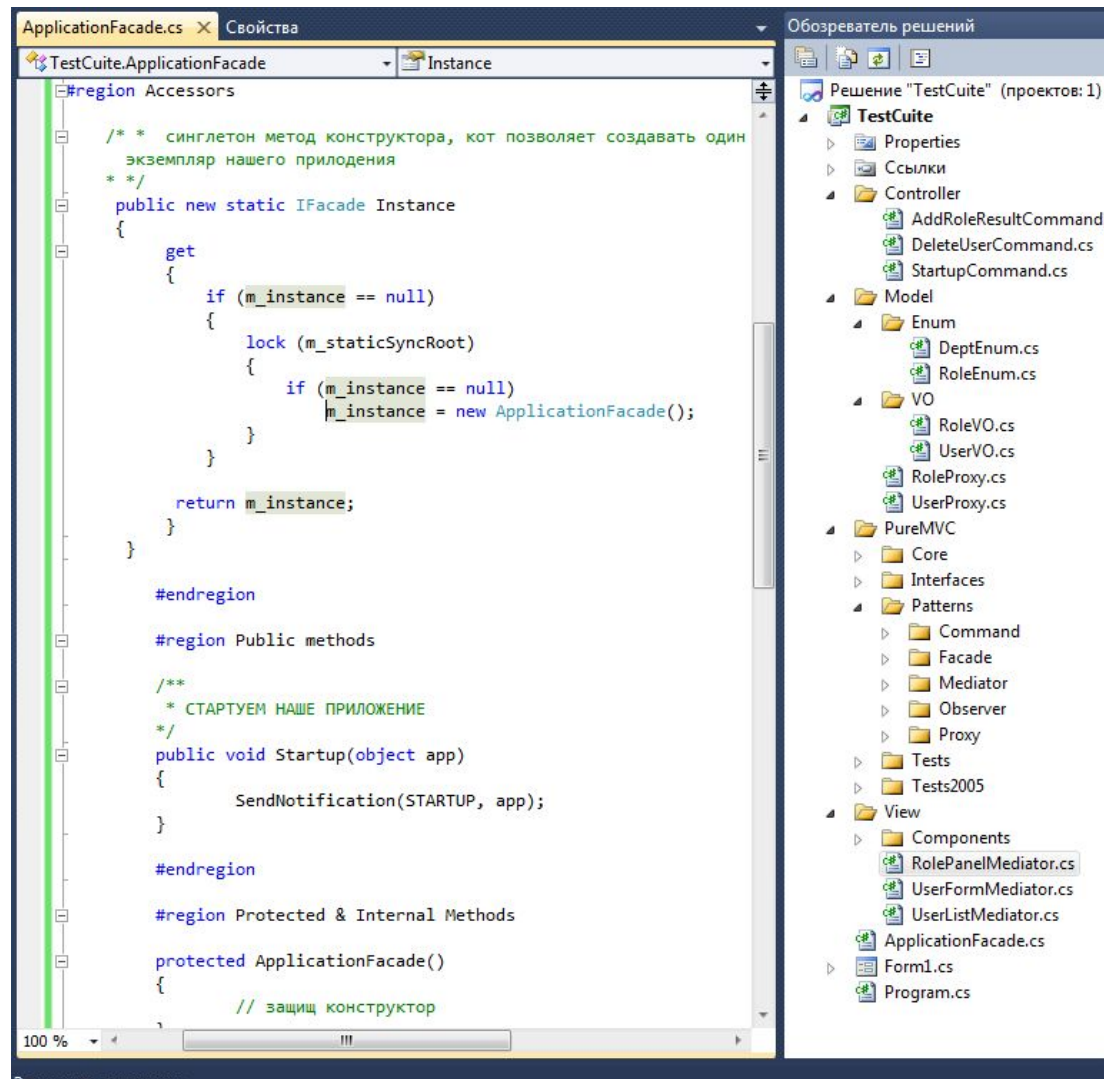
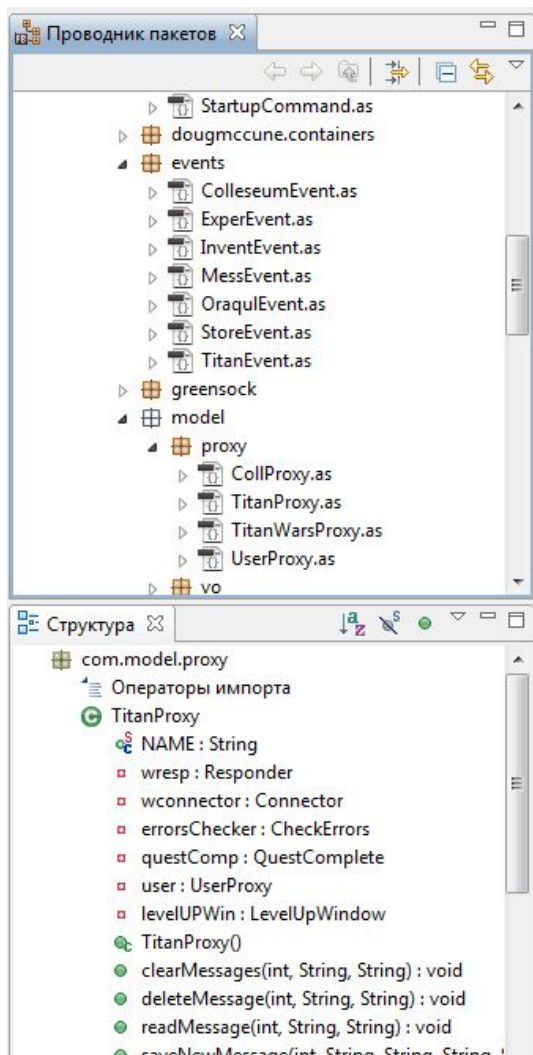
См. также
[flash.display.LoaderInfo](#)
[flash.net.URLLoader](#)
[flash.display.DisplayObject](#)

Общедоступные свойства
Показать унаследованные общедоступные свойства

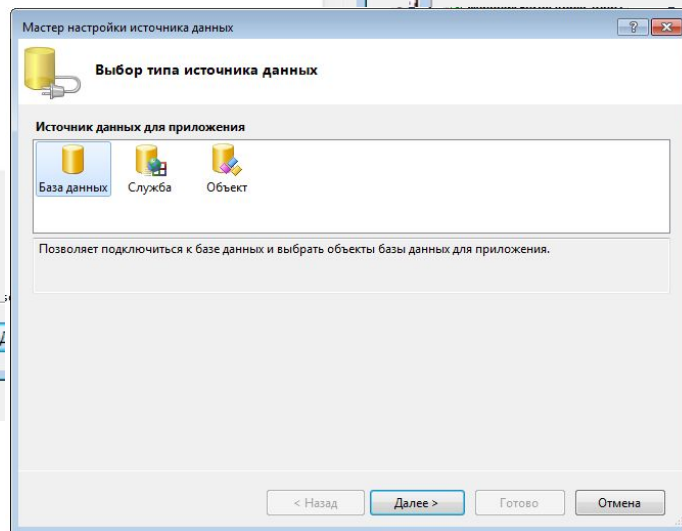
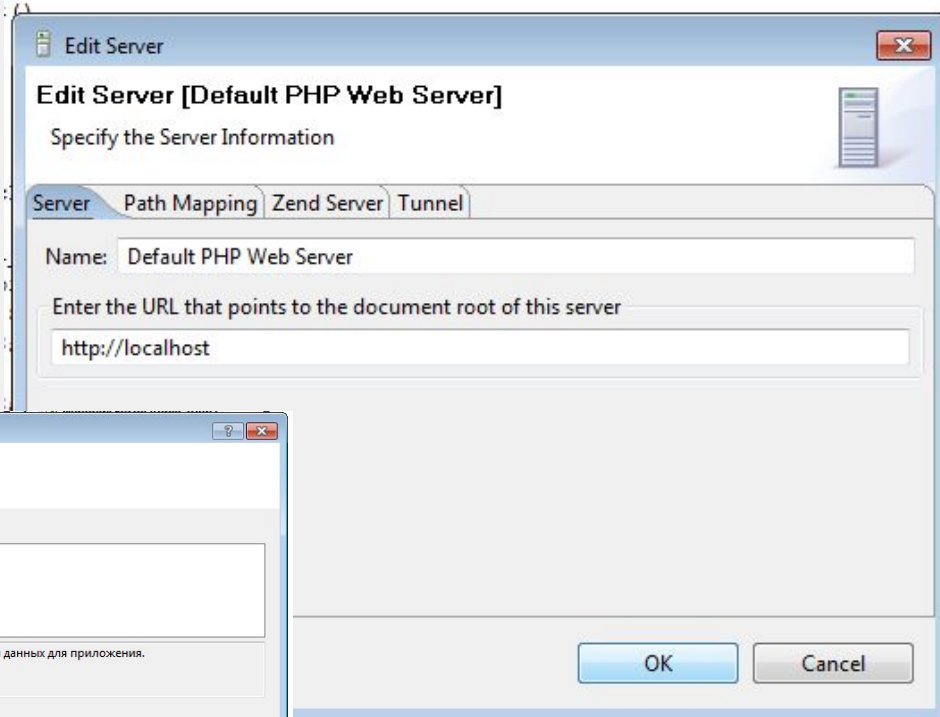
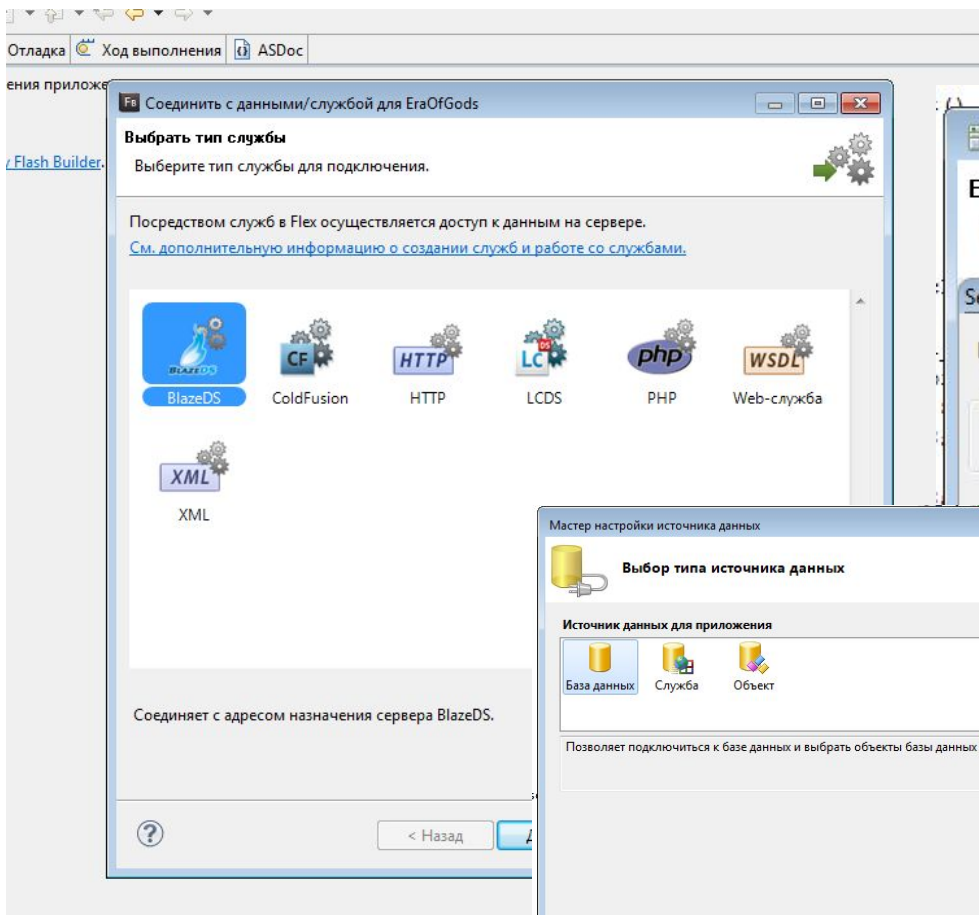
Свойство	Определено
content : DisplayObject [только для чтения] Содержит корневой экранный объект SWF-файла или изображения (JPG, PNG или GIF), загруженного с помощью методов load() или loadBytes().	Loader
contentLoaderInfo : LoaderInfo [только для чтения] Возвращает объект LoaderInfo, соответствующий загружаемому объекту.	Loader
uncaughtErrorEvents : UncaughtErrorEvents [только для чтения] Объект, который отправляет событие uncaughtError при возникновении необработанной ошибки в SWF-файле, загруженном объектом Loader.	Loader

Общедоступные методы
Скрыть унаследованные общедоступные методы

Браузер классов, инспектор объектов и диаграмму иерархии классов



Создание служб данных и соединение с вэб серверами и базами данных

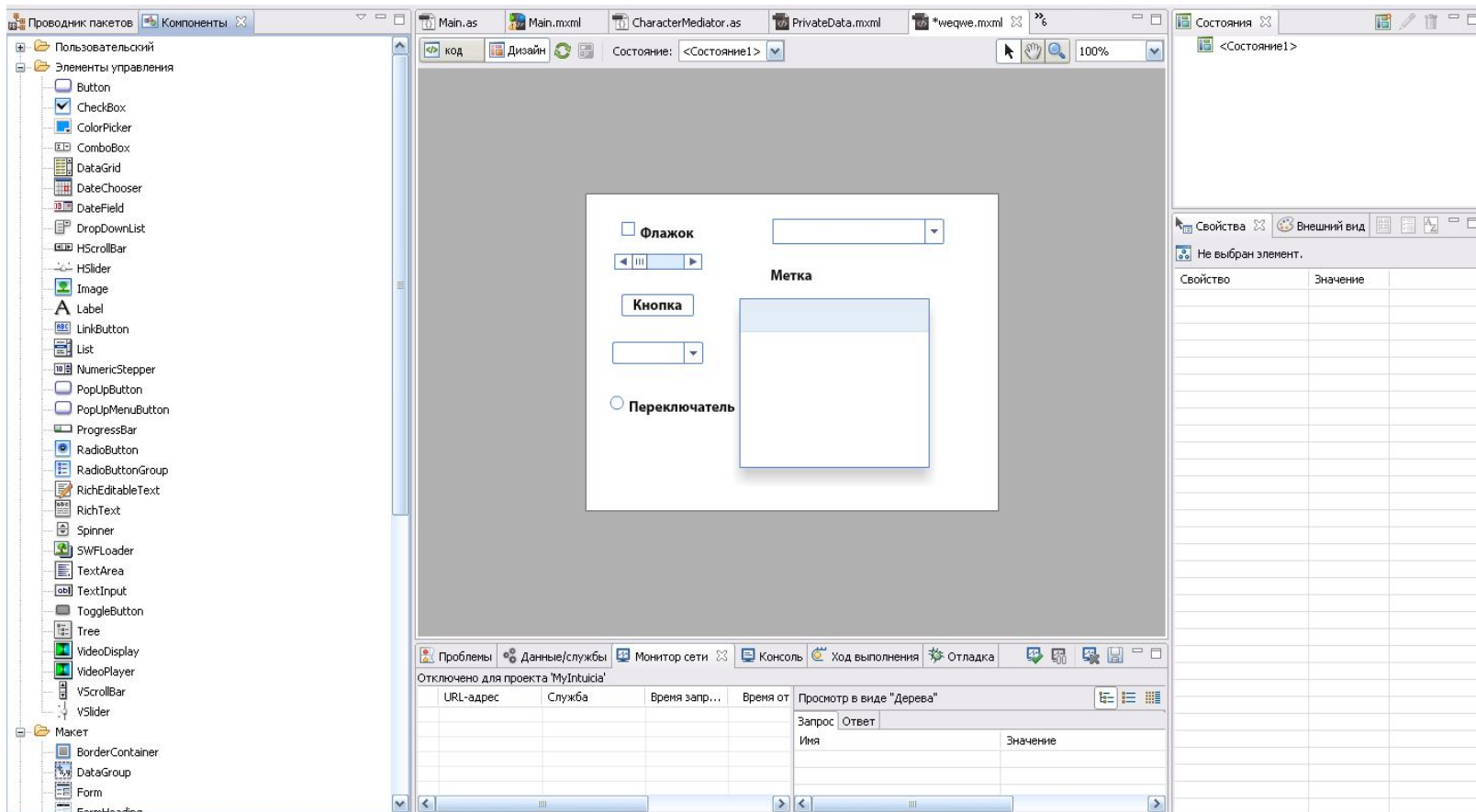


Вывод проблем и предупреждений оболочки

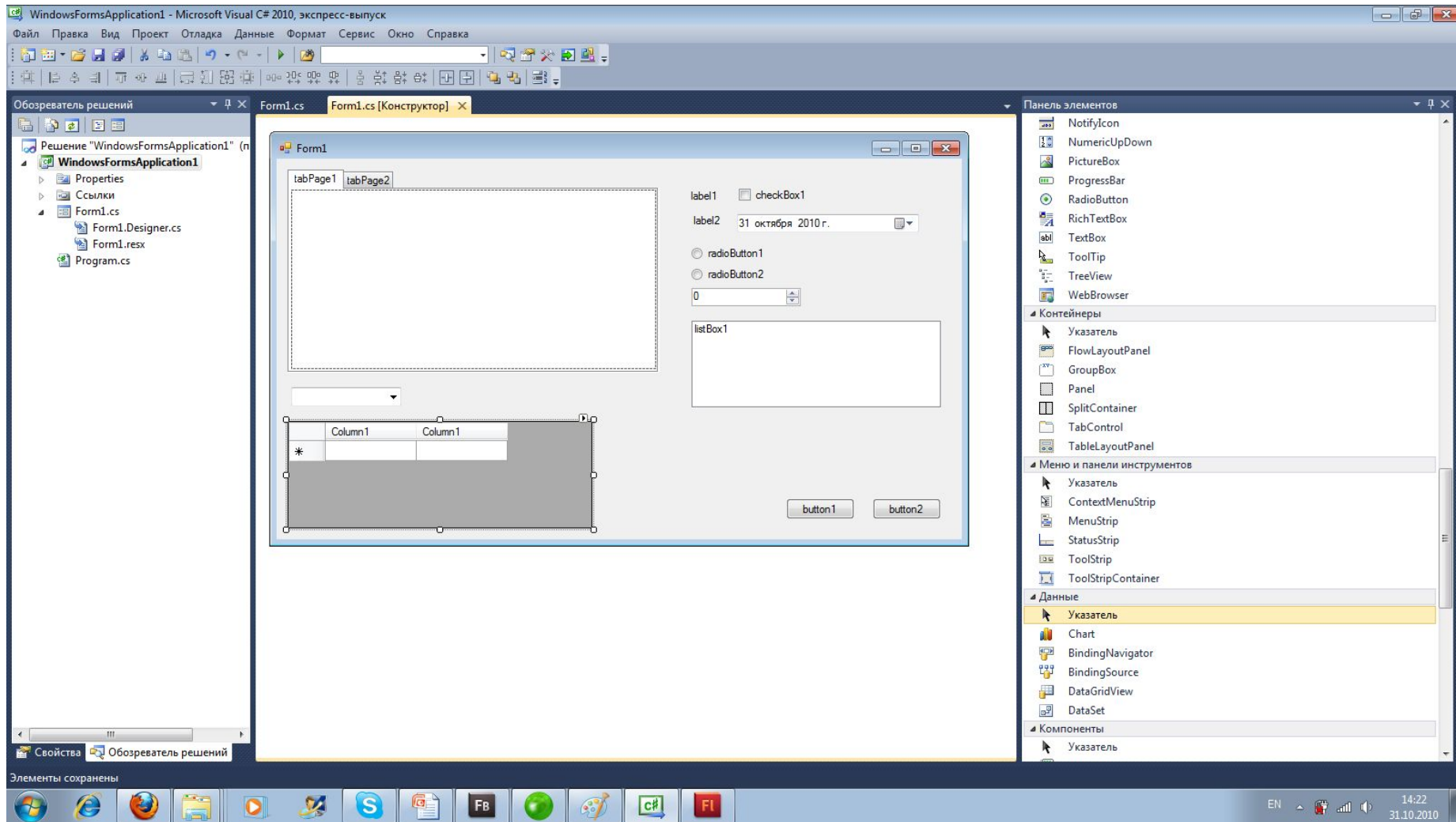
Проблемы				Список ошибок				
Данные/службы				Ошибок: 0				
Консоль				Предупреждений: 0				
Отладка				Сообщений: 0				
Ход выполнения								
ASDoc								
0 ошибок, 183 предупреждений, 0 других (Фильтр вернул 100 из 183 элементов)				Описание	Файл	Строка	Столбец	Проект
Предупреждения (100 из 183 элементов)								
1008: parameter "custPanel" не им	Panel3D.mxml	/Panel3D/src	Строка 58					
1008: parameter "custPanel" не им	Panel3D.mxml	/Panel3D/src	Строка 100					
1008: variable "akey" не имеет оп	GodsFacade.as	/EraOfGods/src	Строка 19					
1008: variable "akey" не имеет оп	GodsFacade.as	/EraOfGods/src	Строка 19					
1008: variable "api_id" не имеет о	GodsFacade.as	/EraOfGods/src	Строка 18					
1008: variable "api_id" не имеет о	GodsFacade.as	/EraOfGods/src	Строка 18					
1008: variable "forimg" не имеет с	main.as	/LDPR-VOLOGDA/src	Строка 110					
1008: variable "id_ykont" не имеет	GodsFacade.as	/EraOfGods/src	Строка 17					
1008: variable "id_ykont" не имеет	GodsFacade.as	/EraOfGods/src	Строка 17					
1008: variable "user_is_app" не им	GodsFacade.as	/EraOfGods/src	Строка 16					
1008: variable "user_is_app" не им	GodsFacade.as	/EraOfGods/src	Строка 16					
3596: Повторное определение пе	BattleWindo...	/EraOfGods/src/components...	Строка 69					
3596: Повторное определение пе	BattleWindo...	/EraOfGods/src/components...	Строка 69					
3596: Повторное определение пе	Panel3D.mxml	/Panel3D/src	Строка 76					
3608: "application" устарело с 4.0	demo.mxml	/FlipBook	Строка 65					
3608: "getStyleDeclaration" устаре	Page.as	/FlipBook/com/rubenswierin...	Строка 146					
3608: "getStyleDeclaration" устаре	Page.as	/FlipBook/com/rubenswierin...	Строка 151					
CSS-селекторы типа не поддерж	TitanUnit.mx...	/EraOfGods/src/components...	Строка 13					
CSS-селекторы типа не поддерж	TitanUnit.mx...	/EraOfGods/src/components...	Строка 13					
Встроенный сценарий игнориру	main.mxml	/LDPR-VOLOGDA/src	Строка 10					
С помощью привязки данных не	Artifltem.mxml	/EraOfGods/src/components...	Строка 101					
С помощью привязки данных не	Artifltem.mxml	/EraOfGods/src/components...	Строка 101					
С помощью привязки данных не	Artifltem.mxml	/EraOfGods/src/components...	Строка 101					
С помощью привязки данных не	Artifltem.mxml	/EraOfGods/src/components...	Строка 101					
С помощью привязки данных не	Character.mx...	/EraOfGods/src/components...	Строка 90					
С помощью привязки данных не	Character.mx...	/EraOfGods/src/components...	Строка 90					
С помощью привязки данных не	Experience.m...	/EraOfGods/src/components...	Строка 142					
С помощью привязки данных не	Experience.m...	/EraOfGods/src/components...	Строка 142					
С помощью привязки данных не	Experience.m...	/EraOfGods/src/components...	Строка 148					
С помощью привязки данных не	Experience.m...	/EraOfGods/src/components...	Строка 148					

GUI

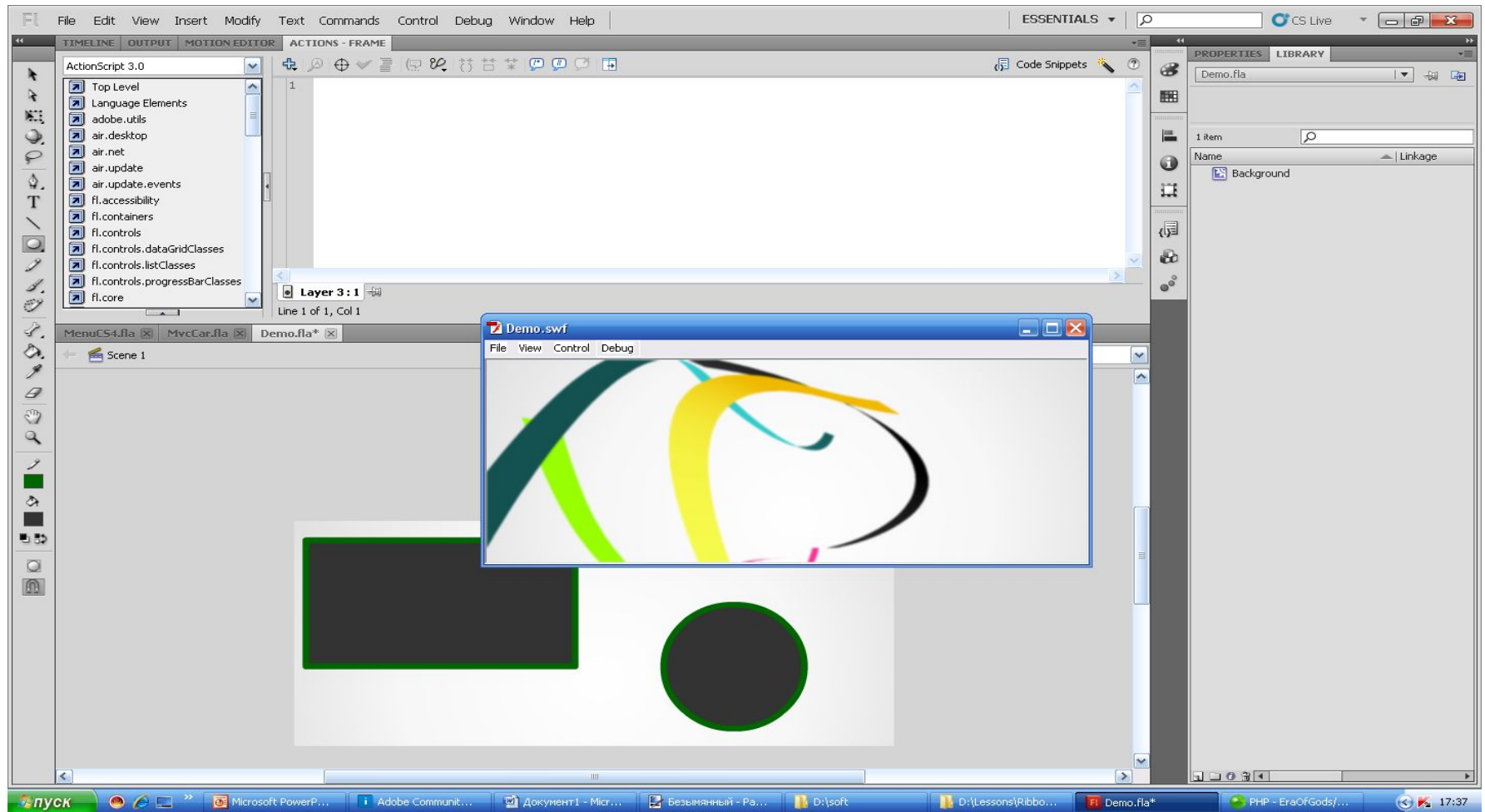
Графический интерфейс пользователя (ГИП), графический пользовательский интерфейс (ГПИ) (англ. *Graphical user interface, GUI*;) — разновидность пользовательского интерфейса, в котором элементы интерфейса (меню, кнопки, значки, списки и т. п.), представленные пользователю на дисплее, исполненные в виде графических изображений.



Visual C# GUI



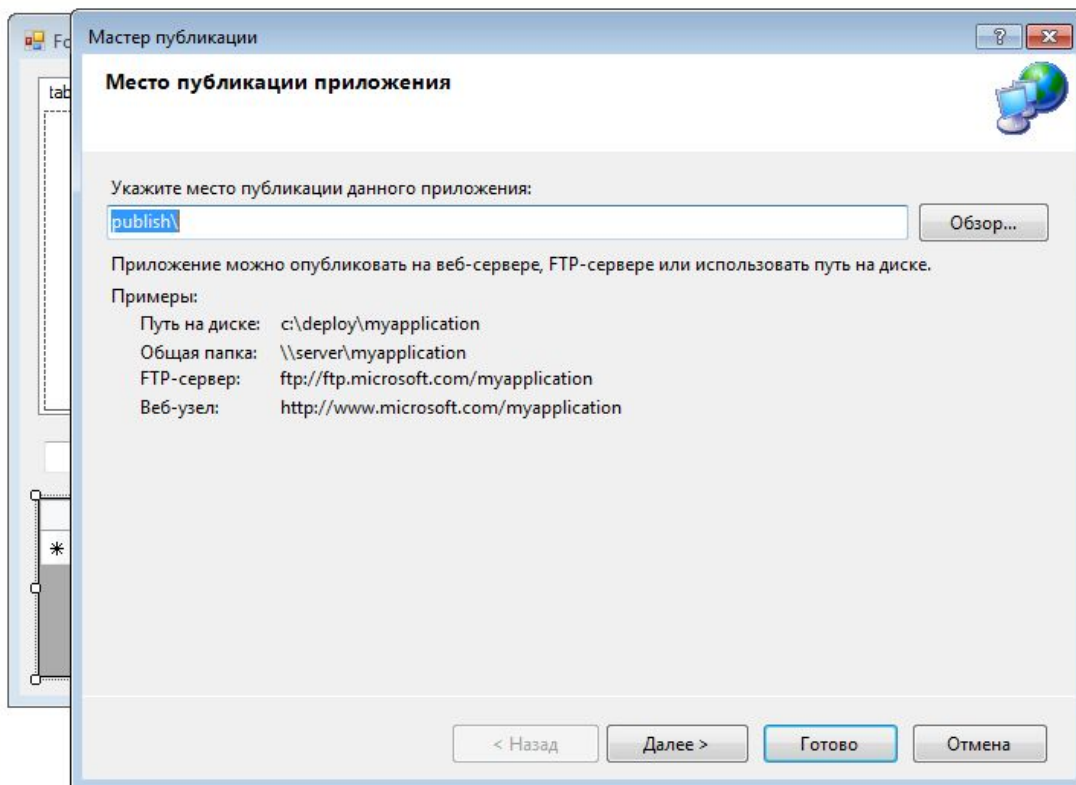
FLASH CS5 GUI



Преимущества и недостатки GUI

- Преимущества:
 - быстрота разработки ;
 - лёгкость освоения ;
 - стандартизация внешнего вида программ.
- Недостатки:
 - привязка к конкретной среде разработки, и как следствие, проблематичностью перехода на другую среду разработки;
 - затруднённое использование нестандартных компонентов;
 - наличие недокументированных особенностей компонентов;

Сборка



КОМПИЛЯЦИЯ

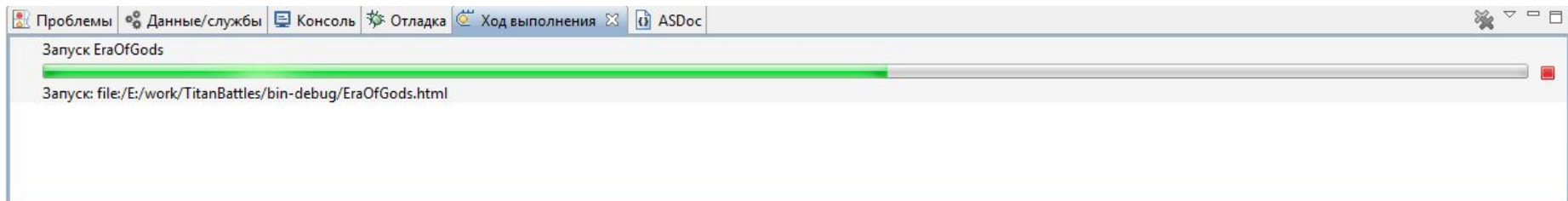
Типы компиляторов:

- Векторизующий.
- Гибкий.
- Инкрементальный.
- Интерпретирующий (пошаговый).
- Компилятор компиляторов.
- Отладочный.
- Резидентный
- Самокомпилируемый.
- Универсальный.

Виды компиляции:

- Пакетная
- Построчная
- Условная

Ход выполнения компиляции



Отладчик (дебаггер).

- Является модулем среды разработки или отдельным приложением, предназначенным для поиска ошибок в программе.
- Отладчик позволяет выполнять пошаговую трассировку, отслеживать, устанавливать или изменять значения переменных в процессе выполнения программы, устанавливать и удалять контрольные точки или условия остановки и т. д.

Отладка Flash Builder

Project Data Run Window Help

Debug

demo [Flex Application]

file:/D:/Lessons/Book%20demo/bin-debug/demo.html

Main Thread (Suspended)

- demo/onCreationComplete
- demo/___demo_Application1_creationComplete
- flash.events::EventDispatcher/dispatchEventFunction [no source]
- flash.events::EventDispatcher/dispatchEvent [no source]
- mx.core::UIComponent/dispatchEvent
- mx.core::UIComponent/set initialized
- mx.managers::LayoutManager/doPhasedInstantiation
- Function/http://adobe.com/AS3/2006/builtin::apply [no source]

demo.mxml

Source Design

```
37 private function onCreationComplete ():void {
38     myBook.addEventListener (BookEvent.PAGE_TORN, onPageTorn);
39 }
40
41 private function onPageTorn (event:BookEvent):void {
42     if (myBook.pages.getItemIndex (tearablePage1) == -1) {
43         tearBtnVisible = true;
44     }
45 }
46
47 private function addTearable ():void {
48     myBook.addChildAt (tearablePage2, 10);
49     myBook.addChildAt (tearablePage1, 10);
50 }
51
52 private function toggleHard (page:Page):void {
```

Variables

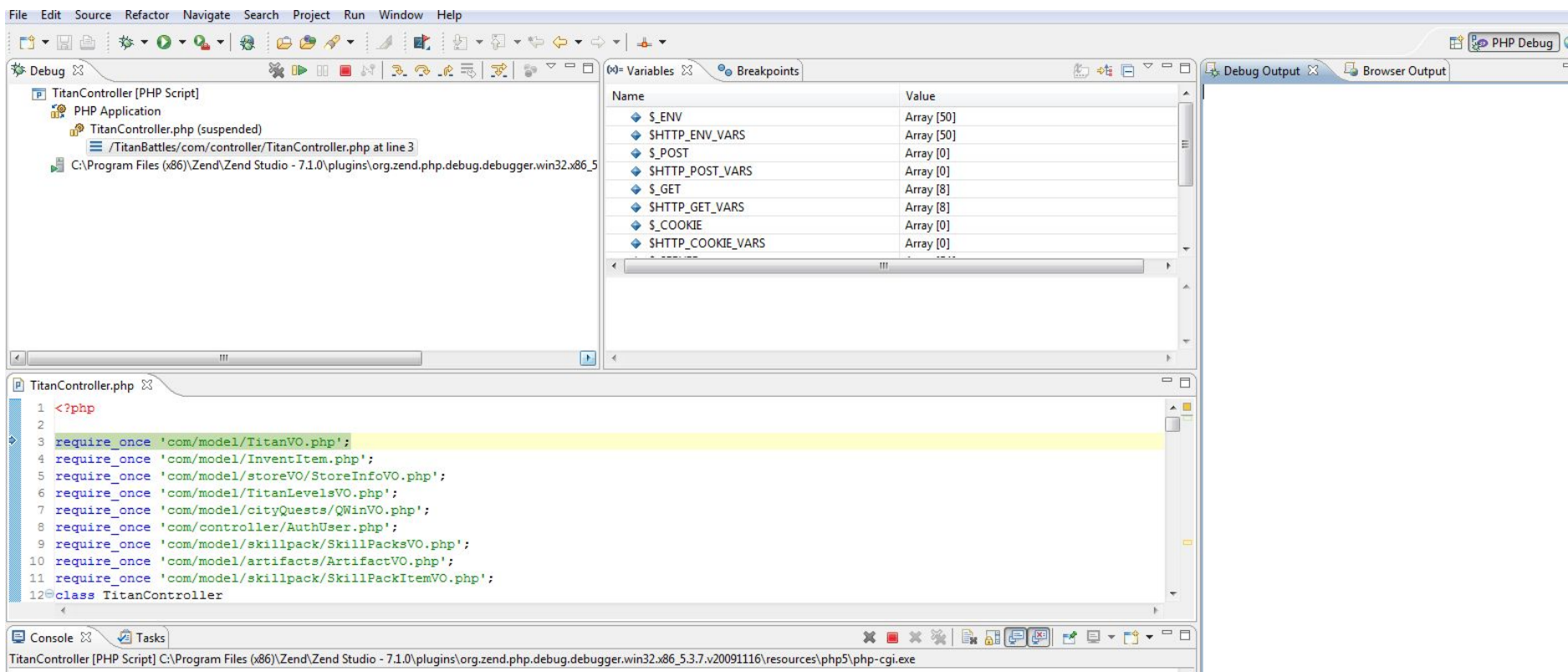
Name	Value
this	demo (@52810a1)
[Inherited]	
_1001751368eventsPage	com.rubenswieringa.book.Page (@52810a1)
_1048344274animatedPage	com.rubenswieringa.book.Page (@52810a1)
_1060567371myBook	com.rubenswieringa.book.Book (@52810a1)
_1127924851tearingText	"Every page has a tear-property wh...
_1140981286tearablePage1	com.rubenswieringa.book.Page (@52810a1)
_1140981287tearablePage2	com.rubenswieringa.book.Page (@52810a1)

Console

demo [Flex Application] file:/D:/Lessons/Book%20demo/bin-debug/demo.html

```
[SWF] D:\Lessons\Book demo\bin-debug\demo.swf\ [[DYNAMIC]]\4 - 173 bytes after decompression
[SWF] D:\Lessons\Book demo\bin-debug\demo.swf\ [[DYNAMIC]]\5 - 173 bytes after decompression
[SWF] D:\Lessons\Book demo\bin-debug\demo.swf\ [[DYNAMIC]]\6 - 346 bytes after decompression
[SWF] D:\Lessons\Book demo\bin-debug\demo.swf\ [[DYNAMIC]]\7 - 346 bytes after decompression
[SWF] D:\Lessons\Book demo\bin-debug\demo.swf\ [[DYNAMIC]]\8 - 825 bytes after decompression
[SWF] D:\Lessons\Book demo\bin-debug\demo.swf\ [[DYNAMIC]]\9 - 825 bytes after decompression
```

Отладка в ZendStudio



Список IDE

- **Универсальные:** Visual Studio, NetBeans, Eclipse, KDevelop, Xcode, Geany, MonoDevelop, Aptana, Open Watcom, Komodo, Kylix.
- **C/C++:** Anjuta, Borland C++, C++ Builder, Code::Blocks, CodeLite, wxDev-C++, Pelles C, Oracle Solaris Studio, Qt Creator, Ultimate++, Microsoft QuickC.
- **Python:** Boa Constructor, Eric Python IDE, Geany, NetBeans IDE, PyScripter.
- **Java:** WebLogic, BlueJ, DrJava, Greenfoot, JCreator, JDeveloper, IntelliJ IDEA, JBuilder, JGRASP.
- **PHP:** Aptana, Delphi for PHP, Eclipse PDT, Zend Studio, NuSphere PhpED, PHP expert editor.
- **Flash:** Flash IDE, Flash Builder, FDT, IntelliJ IDEA, PrimalScript

Источники

- Часть текста взята со свободной интернет библиотеки Wikipedia

<http://www.wikipedia.org/>

- Так же использовались материалы с

<http://www.microsoft.com/>

<http://www.adobe.com>

<http://www.php.su>

- Все картинки взяты из личных проектов

СПАСИБО!!! :)