

Spis treści

O autorze	13
Przedmowa	15
Wprowadzenie	17
Część I Zaczniemy od podstaw	19
Rozdział 1. Rozpoczynamy pracę z Flashem i PHP	21
Instalacja Apache na serwerze WWW	21
Instalacja Apache w systemie Windows	22
Instalacja serwera Apache w systemie UNIX	27
Zmiana ustawień Apache pod Windowsem i UNIX-em	31
Instalacja MySQL-a	32
Instalacja serwera MySQL w systemie Windows	32
Instalacja serwera MySQL w systemie UNIX	42
Zabezpieczamy serwer MySQL	44
Konfiguracja PHP na serwerze stron WWW	45
Instalacja PHP w systemie Windows	45
Instalacja PHP w systemie UNIX	50
Podsumowanie	51
Rozdział 2. Poznajemy Flasha i PHP	53
Czym jest serwer WWW	53
Pliki .htaccess	53
Ochrona danych	54
Zbieramy informacje o Apache	56
Korzystanie z własnych dokumentów z komunikatami o błędach	58
Poznajemy podstawy PHP	63
Czym są zmienne?	63
Funkcje	65
Czym są konstrukcje sterujące?	66
Mechanizm sprawdzania typów w PHP	71
Podstawy MySQL-a	72
Stosowanie wyrażeń	73
Warunki	74

Poznajemy Flasha	75
Zintegrowane środowisko deweloperskie Flasha	75
Inne edytory	77
Urządzenia z obsługą Flasha	77
Idźmy dalej	77
Podsumowanie	77
Rozdział 3. Nawiązujemy połączenie	79
Poznajemy sposoby komunikowania się we Flashu	79
Sprawdzanie stanu PHP	80
Rodzaje komunikacji	81
Z poziomu Flasha komunikujemy się z PHP	84
Z poziomu PHP łączymy się z MySQL-em	88
Sprawdzamy stan serwera MySQL	88
Łączymy się z serwerem MySQL	90
Łączymy wszystko w całość	92
Podsumowanie	99
Rozdział 4. Obsługa danych	101
Ładowanie danych we Flashu	101
Klasy, z których korzystamy w czasie ładowania danych	102
Podsumowanie	103
Obsługa pobranych danych	104
Ładowanie jednokierunkowe	105
Ładowanie dwukierunkowe	105
Ładowanie dokumentu XML we Flashu	106
Korzystanie z XML-a w PHP	108
Ładowanie dokumentu XML	108
Przesyłanie dokumentu XML	109
Ładowanie obrazów za pomocą PHP	111
Uruchomienie programu ładującego obrazy	112
Podsumowanie	114
Rozdział 5. Interakcja z użytkownikiem	115
Tworzenie formularzy we Flashu	115
Tworzymy formularz kontaktowy	116
Wywołanie skryptu PHP	118
Funkcje obsługi zdarzeń związane z formularzem kontaktowym	119
Wysyłanie maili w PHP	121
Moduł logowania we Flashu	122
Szkielet kodu	122
Procedury obsługi zdarzeń w module logowania	123
Integracja modułu logowania z serwerem	125
Podsumowanie	126
Rozdział 6. Obsługa ciasteczek	127
Ładowanie ciasteczek	127
Obsługa ciasteczek w PHP	127
Obsługa ciasteczek we Flashu	131
Poznajemy zalety korzystania z ciasteczek w PHP	135
Podsumowanie	138

Część II Tworzymy zawartość interaktywną 139**Rozdział 7. Jak dbać o bezpieczeństwo
w trakcie pobierania danych od użytkownika? 141**

Podchodzimy z ostrożnością do danych pochodzących od użytkownika	142
Bezpieczne pobieranie plików	142
Sprawdzanie poprawności wprowadzanych danych	145
Oczyszczanie danych pochodzących od użytkownika	146
Oczyszczanie danych	147
Właściwy sposób oczyszczania danych w formacie HTML	149
Przechowywanie danych	150
Bezpieczne zapisywanie do pliku	150
Tworzenie i zapisywanie bezpiecznego hasła przy użyciu PHP	154
Zwracanie danych	156
Bezpieczne zwracanie danych	156
Bezpieczniejsze sposoby zwracania danych	157
Czym jest obszar izolowany zabezpieczeń aplikacji we Flashu?	158
Ustawianie typu obszaru izolowanego	159
Korzystanie z własności sandboxType	159
Określanie bieżącego obszaru izolowanego	160
Zabezpieczenie aplikacji przed współdzieleniem	165
Podsumowanie	165

Rozdział 8. Użycie gniazd 167

Czym są gniazda?	167
Bezpieczeństwo w komunikacji za pośrednictwem gniazd	168
Implementacja serwera opartego na gniazdach	168
Czym jest połączenie oparte na gniazdach	168
Obsługa gniazd w PHP	169
Sprawdzamy, czy dysponujemy wersją interpretera PHP uruchamianą z wiersza poleceń	169
Piszemy serwer oparty na gniazdach	170
Testujemy nasz serwer	172
Jak utworzyć stale działający serwer oparty na gniazdach?	174
Obsługa gniazd we Flashu	175
Inicjalizacja połączenia	176
Funkcje obsługi zdarzeń	176
Połączenia zdalne	178
Korzystamy z klasy do obsługi komunikacji opartej na gniazdach	179
Piszemy we Flashu i PHP klienta czata opartego na gniazdach	181
Serwer w PHP obsługujący klienty czata	181
Łączymy się z serwerem	189
Piszemy klienta we Flashu	190
Podsumowanie	199

Część III Rozszerzanie Flasha i PHP 201**Rozdział 9. Praca z bibliotekami tworzonymi przez innych 203**

Przegląd bibliotek dostarczanych przez innych	203
Inne biblioteki zewnętrzne	204
Biblioteki w PHP	205
Instalacja bibliotek zewnętrznych	205
Instalacja bibliotek w środowisku Flash CS3	206
Instalacja bibliotek w PHP	207

Korzystanie z bibliotek napisanych przez innych	208
Korzystanie z bibliotek w środowisku Flash CS3	208
Korzystanie z bibliotek w PHP	209
Rzut oka na AMFPHP	210
AMFPHP dla programistów pracujących w ActionScripcie 3 i PHP	210
Testujemy własną usługę w AMFPHP	212
Korzystanie z AMFPHP we Flashu	216
Tworzymy aplikację z prawdziwego zdarzenia, korzystając z AMFPHP	221
Usługi AMFPHP	221
Skrypt do integracji z AMFPHP w ActionScripcie	225
Podsumowanie	226

Rozdział 10. Programowanie zorientowane obiektowo 227

Czym jest programowanie obiektowe	227
Krótkie omówienie metod programowania zorientowanego obiektowo	228
Klasy w PHP	233
Dołączanie klas w PHP	234
Tworzenie obiektów klas	235
Deklarowanie wielu klas	236
Klasy we Flashu?	237
Importowanie	237
Klasa dokumentu	237
Symbole biblioteczne	239
Tworzenie własnych klas we Flashu i w PHP	239
Podsumowanie	243

Część IV Tworzymy aplikacje 245

Rozdział 11. Tworzymy proste aplikacje 247

O składnikach aplikacji	247
Czym jest projekt aplikacji	248
Zakończenie etapu planowania	249
Piszemy klienta czata	250
Część aplikacji, którą tworzymy we Flashu	250
Część aplikacji w PHP	258
Tworzymy galerię fotograficzną, korzystając ze skryptu PHP	266
Piszemy kod w ActionScripcie	267
Poruszanie się po galerii fotograficznej	271
Skrypty galerii fotograficznej w PHP	275
Korzystamy z PHP do napisania czytnika wiadomości RSS	279
Importujemy klasy	280
Wywołujemy plik PHP	280
Tworzymy dynamiczny baner przy użyciu PHP, Flasha i MySQL-a	284
Otwieramy okno przeglądarki	285
Piszemy kod w PHP	287
Wybór losowy	287
Piszemy część licznika odwiedzin w PHP	289
Mechanizm licznika odwiedzin	289
Piszemy część licznika odwiedzin we Flashu	290
Podsumowanie	291

Rozdział 12. Tworzymy aplikacje z prawdziwego zdarzenia 293

Czym są aplikacje z prawdziwego zdarzenia?	293
Korzystanie z serwisu PayPal we Flashu	294
Korzystanie z danych POST	297
Korzystanie z wywołania sendToURL	298
Nawiązanie połączenia z serwisem PayPal	298
Użycie Flasha i PHP do utworzenia koszyka	299
Projekt koszyka na zakupy	299
Skrypt PHP	309
Zastosowanie Flasha i PHP do napisania aplikacji przeszukującej zasoby Amazon	319
Jak korzystać z Amazon Web Service?	319
Jak uprościć odpowiedź XML?	321
Galeria zdjęć korzystająca z flickra	327
Komunikacja z usługą WWW	331
Tworzenie własnego dokumentu XML	332
Podsumowanie	333

Rozdział 13. Tworzymy zaawansowane aplikacje z prawdziwego zdarzenia 335

Program graficzny we Flashu	335
Interfejs programowania do rysowania grafiki we Flashu	336
Korzystanie z biblioteki GD w PHP	340
Generowanie obrazu za pomocą biblioteki GD	343
Gromadzimy we Flashu dane o punktach	344
Monitor dostępności stron we Flashu	346
Skrypt PHP aplikacji monitorującej dostępność stron	346
Korzystając z PHP, wysyłamy wiadomość elektroniczną do administratora	348
Skrypt monitora dostępności stron we Flashu	350
Odtwarzacz wideo we Flashu	356
Sonda	361
Piszemy w PHP skrypt sondy korzystający z bazy danych MySQL	361
Skrypt sondy w ActionScripcie	364
Prosty edytor tekstu	368
Podsumowanie	374

Rozdział 14. Debugowanie 375

Raportowanie błędów w PHP	375
Wyświetlanie błędów na potrzeby debugowania	377
Poziomy ważności błędów	378
Debugowanie we Flashu	379
Zamiennik funkcji trace()	383
Podsumowanie	384

Część V Konserwacja serwera, aplikacji i bazy danych 387**Rozdział 15. Konserwacja aplikacji 389**

Komentowanie kodu	389
Style komentowania kodu	390
Usuwanie komentarzy oraz fragmentów kodu wspomagających debugowanie	392
Dziennik zmian	393
Śledzenie błędów	393
Dodatkowe zastosowania	394
Dynamiczne nanoszenie wprowadzanych zmian	394

Utrzymywanie kilku niezależnych wersji aplikacji	394
Systemy kontroli wersji	395
Wsparcie dla systemu kontroli wersji w środowisku Flash CS3	395
Konfiguracja kontroli wersji	396
Korzystamy z własnych bibliotek	397
Korzystanie z własnych bibliotek oraz z systemu kontroli wersji	397
Publikacja pliku „.swc”	397
Podsumowanie	398
Rozdział 16. Utrzymywanie wydajnego i skalowalnego serwera	399
Uruchamianie zaktualizowanego serwera	399
Aktualizacja automatyczna	400
Platforma Zend	400
Wersje rozwojowe oprogramowania	400
Instalacja drugiej wersji serwera Apache w tym samym systemie	401
Stosowanie technologii eksperymentalnych	401
Zależności	402
Pamięć podręczna i optymalizacja	402
Optymalizacja PHP	402
Optymalizacja serwera Apache	406
Optymalizacja MySQL-a	408
Pamięć podręczna	409
Instalacja memcached w systemie Linux	410
Instalacja memcached w systemie Windows	412
Kończymy instalację w systemie Linux i w systemie Windows	412
Zarządzanie serwerami	414
Tworzenie kopii zapasowych	415
Zarządzanie plikami	415
Zarządzanie kopiami zapasowymi	415
Zastosowanie PHP w tworzeniu kopii bezpieczeństwa bazy danych	418
Podsumowanie	421
Rozdział 17. Tworzenie rozbudowanych aplikacji	423
Prosty odtwarzacz filmów	423
Piszemy odtwarzacz filmów we Flashu i PHP	426
Zaczynamy	426
Integracja z usługą zdalną	431
Piszemy zaawansowany odtwarzacz filmów	439
Implementacja klasy VideoListItem	448
Śledzenie oglądalności	453
Wprowadzamy zmiany do klasy Videos	453
Dodajemy możliwość śledzenia oglądalności do klas w ActionScriptcie	454
Tworzymy we Flashu komponent logowania użytkownika	456
Klasa LoginWindow	457
Testujemy komponent logowania	464
Piszemy w PHP klasę obsługującą logowanie	466
Dodajemy usługę zdalną do komponentu logowania	469
Kończymy odtwarzacz filmów	472
Korzystanie z bibliotek zewnętrznych	472
Dodajemy komponent logowania	472
Podsumowanie	476
Skorowidz	477