

Buchtipps

Empfehlenswerte Bücher

Gute Entwickler benötigen viel Wissen. Und Bücher helfen, dieses Wissen grundsätzlich zu erlangen und bieten einen effizienten Weg, nicht vorhandenes Wissen im Detail nachzuschlagen.

Bücher zu Flash im Speziellen und zur Anwendungsentwicklung im Allgemeinen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Eine kleine Auswahl empfehlenswerter Bücher aus diesen Bereichen finden Sie hier. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Grundlagenbüchern, die sich weniger mit speziellen Technologien als vielmehr mit den Ideen dahinter beschäftigen. Dies hat den Vorteil, dass diese Bücher weitestgehend zeitlos sind (sofern man bei einer so jungen Wissenschaft wie der Informatik überhaupt von „zeitlos“ reden kann).

MX Magazin

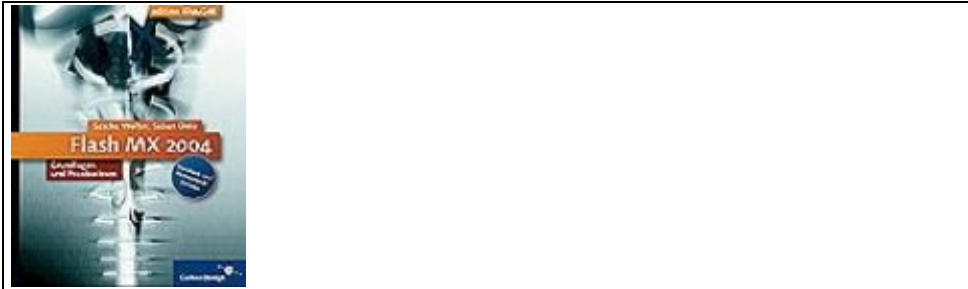


MX Magazin

Doch bevor es zu den Büchern geht, noch ein kleiner Hinweis auf das einzige unabhängige Macromedia Anwender Magazin, welches regelmäßig unter dem Titel MX Magazin von Stefan D'Amore in Zusammenarbeit mit vielen bekannten Autoren herausgegeben wird. Inhaltlich behandelt es die gesamte Palette der Macromedia-Programme und berichtet über die neuesten Entwicklungen im Macromedia-Bereich. Für einen größeren Überblick sorgen die zahlreichen Grundlagen-Artikel zu Macromedia Flash, Dreamweaver, Fireworks, ColdFusion, Director, Contribute und Freehand. Das MX Magazin spricht dabei sowohl

Designer und Programmierer an. Mehr Informationen erhalten Sie unter <http://www.mxmagazin.de>.

Flash Grundlagen



Flash MX 2004 – Standard- und Professional-Version

Sollten Sie Gefallen an Flash finden und sich neben der Programmierung auch mit den zahlreichen Gestaltungsmöglichkeiten und Animationsfähigkeiten beschäftigen wollen, dann bietet sich unser Grundlagenbuch zu Flash als Ergänzung zu diesem Buch an. Auch wenn Sie an der ein- oder anderen Stelle in diesem Buch das Gefühl haben sollten, dass Ihnen Grundlagen fehlen, dann schauen Sie doch einmal in dieses Buch. Übrigens bietet dieses Buch eine an Nicht-Programmierer gerichtete Einführung in ActionScript, die sich Intensiv mit Verhalten, Aktionen und den Ereignisprozeduren beschäftigt.

„Flash MX 2004 – Standard- und Professional-Version“

Autoren: Sascha Wolter, Marc Thiele

Preis: Euro 44,90

ISBN: 3898424685

Erscheinungsdatum: Galileo-Press, 2004

Link: <http://www.galileodesign.de/katalog/buecher/titel/gp/GPP-fforum/titelID-703>

Animation



The Flash Animator

Für Zeichentrick-Fans und Flash-Designer ist „The Flash Animator“ von Sandro Corsaro ein hilfreiches Buch. Es werden alle für Comics und Animationen wichtigen Werkzeuge und Techniken in Flash praxisorientiert erklärt und an einer ganzen Reihe von Beispielen verdeutlicht. Dabei verrät der Autor auch Tricks und Geheimnisse: Der Leser erfährt zum Beispiel wie Blitze, Feuer und Wasser sowie korrekte Bewegungsabläufe erstellt werden. Am Ende folgt dann noch ein sehr aufschlussreiches Kapitel zum Thema Broadcasting und wie man mit Flash für andere Medien wie Fernsehen oder DVD produziert.

Einer der wenigen Kritikpunkte ist, dass der Autor sich gerade mit der Optimierung der Dateigröße übermäßig viel beschäftigt und dabei auch manch streitbaren Tipp gibt. Insgesamt handelt es sich aber um ein sehr lesenswertes Buch, das zwischendurch immer wieder mit interessanten Interviews bekannter Zeichentrickfilmer und Webdesigner aufgelockert wird.

„The Flash Animator“

Autor: Sandro Corsaro

Preis: ca. Euro 50,-

ISBN: 0735712824

Erscheinungsdatum: New Riders, 2002

Link: <http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/0735712824/flashforum>

Usability



The Psychology of Everyday Things

Unter dem Titel „The Psychology of Everyday Things“ hat der Usability Experte Donald A. Normann die alltäglichen Beispiele schwer oder gar nicht bedienbarer Produkte zusammengetragen. Diese Lektüre hilft, die eigene Wahrnehmung bzgl. benutzerfreundlicher Gestaltung jedweder Bedienelemente zu sensibilisieren. Insbesondere die Entwickler und Gestalter von Anwendungsoberflächen sollten sich mit diesem Buch beschäftigen, zumal es auch sehr unterhaltsam geschrieben ist.

„The Psychology of Everyday Things“

Autor: Donald A. Normann

Preis: ca. Euro 30,-

ISBN: 0465067093

Erscheinungsdatum: Basic Books, 2000

Link: <http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/0465067093/flashforum>

ActionScript



ActionScript for Flash MX

Das ActionScript-Buch von Colin Mook zählt sicher zu den umfangreichsten Werken zum Thema ohne dabei - wie leider so manch anderes Flash-Buch – die

original Hilfe von Macromedia dabei einfach zu Kopieren. Ganz im Gegenteil!
Der Autor beschreibt den Sprachschatz von ActionScript mit seinen eigenen
Worten und bietet viele erklärende Beispiele, die zum Verständnis beitragen.
Wer mit der in Flash eingebauten Referenz nicht zurecht kommt oder sich besser
fühlt, wenn er eine gedruckte Referenz in Buchform auf dem Schreibtisch liegen
hat, sollte sich dieses Werk zulegen.

„ActionScript for Flash MX“

Autor: Colin Moock

Preis: ca. Euro 50,-

ISBN: 059600396X

Erscheinungsdatum: O'Reilly, 2002

Link: <http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/059600396X/flashforum>

ActionScript 2.0



Essential ActionScript 2.0

Auch das zweite Buch von Colin Moock ist ein hervorragendes Nachschlagewerk
– diesmal zu ActionScript 2.0. Dieses Buch richtet sich dabei zwar weniger an
den Programmier-Novizen, dennoch gelingt aber auch unbedarfteren Anwendern
der Einstieg in die Materie. Zusätzlich werden die Leser mit einer Unmenge von
Randbemerkungen, kleinen Ausflügen und einem kompakten Referenzteil be-
dient. Weniger hilfreich ist der im Vergleich zum restlichen Buch verhältnismä-
ßig umfangreiche Teil zu Entwurfsmustern (engl. design pattern), der ohne ent-
sprechende Grundkenntnisse nur schwer verständlich ist und mit den entspre-
chenden Kenntnissen entbehrlich erscheint.

„Essential ActionScript 2.0“

Autor: Colin Moock

Preis: ca. Euro 40,-

ISBN: 3898423948

Erscheinungsdatum: O'Reilly, 2004

Link: <http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/0596006527/flashforum>

Entwurfsmuster



Design Patterns

Erich Gamma und weitere Autoren haben wohl eines der umfangreichsten Bücher rund um den Entwurfsprozess von großen Softwareprojekten verfasst. Dieses zeitlose Buch beschreibt dutzende von Entwurfsmustern, mit denen programmiertechnische Probleme elegant gelöst werden können. Dazu zählen grundlegende Themen wie Model View Controller (MVC) genauso wie spannende Ansätze im Rahmen von Proxy-Pattern. Dieses Buch ist sowohl ein hilfreiches Lehrbuch für jeden, der sich mehr mit Entwurfsprozessen und Objektorientierung beschäftigen möchte als auch ein hervorragendes Nachschlagewerk für Softwarearchitekten, die mal eben schnell ein Entwurfsmuster auffrischen möchten.

„Design Patterns“

Autor: Erich Gamma

Preis: ca. Euro 50,-

ISBN: 0201633612

Erscheinungsdatum: Addison-Wesley, 1997

Link: <http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/0201633612/flashforum>

Code verbessern



Refactoring - Improving the Design of Existing Code

Martin Fowler beschäftigt sich in dem Buch „Refactoring“ mit dem gleich lautenden Thema. Also der Kunst, vorhandenen Programmcode zu verbessern. Und das gelingt ihm gemeinsam mit den anderen Autoren ausgesprochen gut. Bereits das erste Kapitel ist überzeugend und stellt anhand eines einfachen und dennoch gelungenen Beispiels die verschiedenen Aspekte des Refactorings vor. Seit langem das beste Kapitel, dass ich in einem „Computer-Buch“ gelesen habe. Das darauf folgende Kapitel beleuchtet die eher akademischen Aspekte des Für und Wider. Sinnvoll, aber verglichen mit dem brillianten Einsteiger etwas zäh und mit einigen Wiederholungen. Der weitaus größte Teil des Buches widmet sich den verschiedenen Arten des Refactorings anhand von Beispielen und zeigt die Vorgehensweise systematisch auf. Für jeden der zumindest Grundkenntnisse in der Objektorientierten Programmierung (OOP) hat, ist dieses Buch ein Muss: Egal ob es für den „Profi“ darum geht, seine Arbeitsweise zu verbessern oder für den Einsteiger die Idee hinter Objektorientierung besser zu verstehen.

„Refactoring - Improving the Design of Existing Code“

Autoren: Martin Fowler, Kent Beck, John Brant, William Opdyke

Preis: ca. Euro 50,-

ISBN: 0201485672

Erscheinungsdatum: Addison-Wesley, 1999

Link:

<http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/0201485672/flashforum>

Flash auf PDAs



Flash Enabled

Nachdem Flash bekanntermaßen nicht nur unter Windows sondern auf zahlreichen weiteren Plattformen läuft, hat der Flash- und PDA-Guru Phillip Torrone gemeinsam mit einer ganzen Reihe namhafter Autoren das erste Buch zu diesem Thema auf den Markt gebracht. Neben Grundsatzfragen werden zahlreiche Plattformen auch tiefer gehend behandelt. Dazu zählen Java, Pocket PC, Fernsehen und Playstation 2.

„Flash Enabled“

Autor: Phillip Torrone

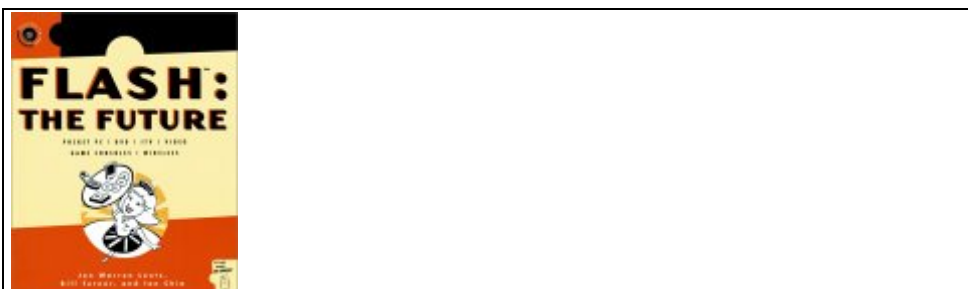
Preis: ca. Euro 50,-

ISBN: 3827263468

Erscheinungsdatum: New Riders, 2002

Link:

<http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/0735711771/flashforum>



Flash: The Future

Jeder Entwickler, der sich mit PDAs und Flash beschäftigt, sollte ebenfalls einen Blick in das Buch „Flash: The Future“ werfen. Zahlreiche Tipps rund um mobile Endgeräte und ein sehr großer Praxisbezug machen dieses Buch unentbehrlich, auch wenn es sich noch auf Flash MX bezieht. Als Ergänzung zu dem oben zitierten Buch von Phillip Torrone ist es die optimale Ausgangsposition für die

Entwicklung von Spielen und datengetriebenen Enterprise-Anwendungen mit Flash auf PDAs. Abgerundet wird das Buch durch interessante Texte auch zu anderen Plattformen wie Video und Fernsehen.

„Flash: The Future“

Autoren: Jon Warren Lentz, Bill Turner, Ian Chia

Preis: ca. Euro 50,-

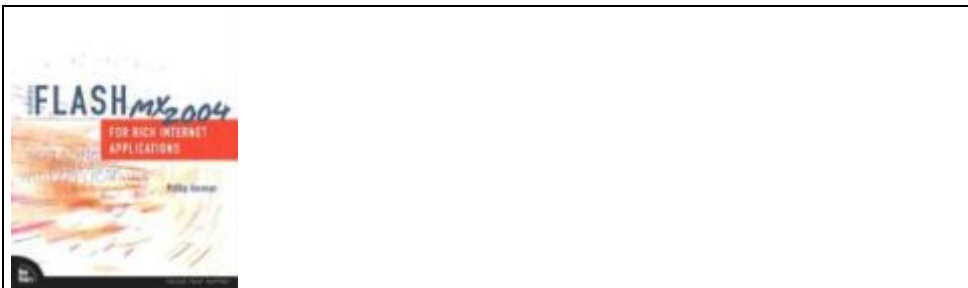
ISBN: 1886411964

Erscheinungsdatum: No Starch Press, 2002

Link:

<http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/1886411964/flashforum>

Rich Internet Applications



Flash MX 2004 for Rich Internet Applications

Phillip Kerman beschreibt in seinem Buch, wie mit Flash Anwendungen für das Internet konzipiert und erstellt werden. Das erste Kapitel erklärt anschaulich die Idee hinter den RIAs (Rich Internet Applications) und geht dabei auch auf Strategien wie das neue Macromedia Central ein. Der zweite Teil des Buches behandelt die technischen Aspekte sowohl aus konzeptioneller Sicht als auch anwendungsorientiert anhand von Beispielen mit vielen Tipps und Tricks. Insbesondere den neuen Funktionen von Flash MX 2004 spendiert der Autor dabei viel Aufmerksamkeit. Im dritten und letzten Teil des Buches geht es um teamorientierte Konzepte und wie große Projekte optimal gestaltet werden können: Projektmanagement, Komponenten, Code-Bibliotheken und die Qualitätssicherung sind nur einige der Themen.

„Flash MX 2004 for Rich Internet Applications“

Autor: Phillip Kerman

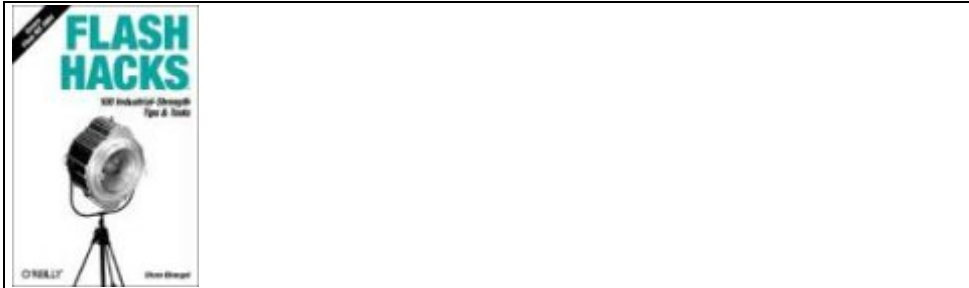
Preis: ca. Euro 45,-

ISBN: 0735713669

Erscheinungsdatum: New Riders, 2003

Link: <http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/0735713669/flashforum>

Tipps und Tricks



Flash Hacks

Genau 100 Tipps zu jedweder Art von Problem und Anforderung in Flash Projekten hat Sham Bhangai zusammengetragen und beschrieben. Angefangen bei grafischen Tricks, über Optimierungen bis hin zu Zusatzwerkzeugen.

„Flash Hacks“

Autor: Sham Bangal

Preis: ca. Euro 25,-

ISBN: 0596006454

Erscheinungsdatum: O'Reilly, 2004

Link: <http://www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/0596006454/flashforum>