

Flash Builder 使用技巧和窍门

在本文中，您将会学到几个简单而有效的技巧、一些可以节省时间的快捷方式以及其它一些有助于提高您使用 Flash Builder 的工作效率的信息。

注：在本文中，Ctrl 键和 Alt 键的使用自始至终都是相对于 Windows 系统而言的。对于 Mac 系统，与 Ctrl 键 (Win) 等价的键是 Command 键，与 Alt 键 (Win) 等价的键是 Option 键。

注：*代表 Flash builder4.5 中的一项新功能或者是改进的功能。

代码完成快捷方式

内容辅助

对于您已输入的部分代码字符串，内容辅助功能可以向您提供一个提示性的完成代码列表。

按下 Ctrl+Space 键可以调用内容辅助功能 (Content Assist)。



编码建议循环

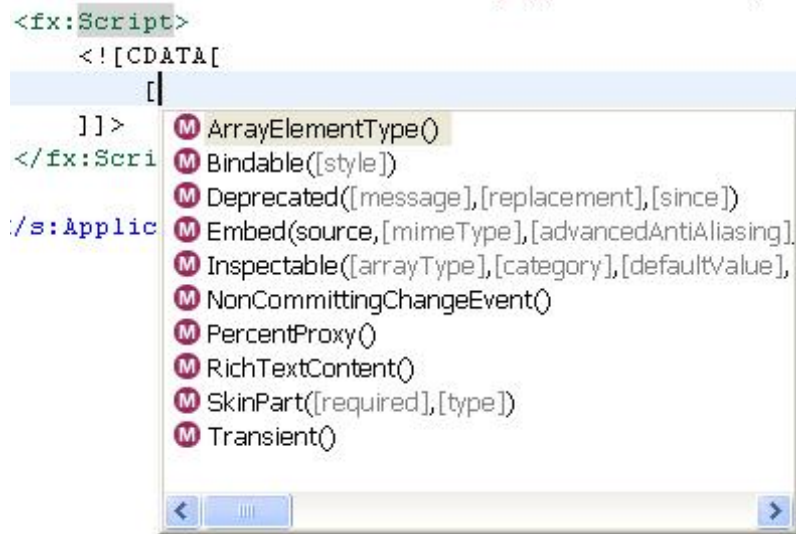
多次按下 Ctrl+Space (空格) 键可以过滤内容辅助功能所提供的代码提示列表，只显示属性、事件、效果等等。

*元数据代码完成

该功能可以调用您在您的 MXML 和 ActionScript 文档中使用的元数据的代码完成提示。

在 MXML 文档中：

在 <fx:Metadata> 或 <fx:Script> 标签中输入 [] :



在 ActionScript 文档中：

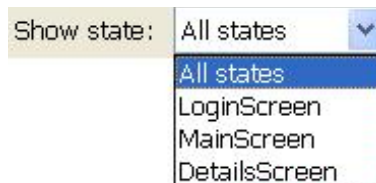
在一个类名称、变量或者是 getter 或 setter 函数的前面输入 [：

*使用状态时的代码完成

如果您的 MXML 应用具有多个状态，在 MXML 代码编辑器中选择某一个状态将会提供对应于选定状态的代码完成。

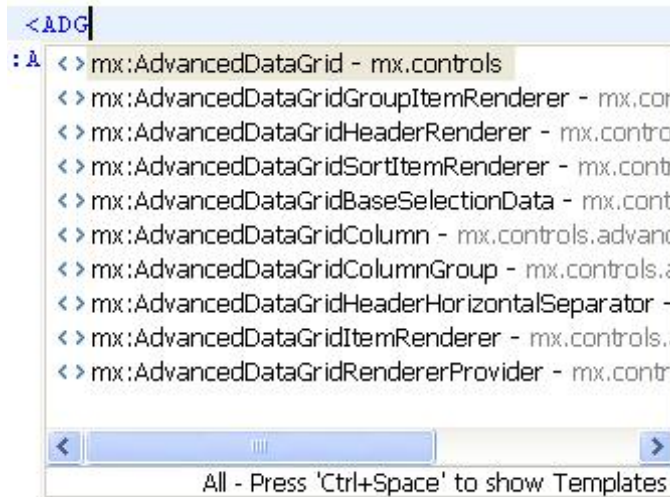
您可以使用 Show State（显示状态）弹出菜单来选择某一个状态。

当您在您的应用中定义多个状态时，MXML 代码编辑器会自动添加一个 Show State（显示状态）弹出菜单，如下图所示：



驼峰式大小写代码提示

即使您以驼峰式大小写格式输入字符，Flash Builder 也可以显示相关的代码提示。例如，要显示所有与 AdvancedDataGrid 控件相匹配的属性，您只要简单地输入 ADG 就可以了，如下图所示：



提高编码效率的使用技巧

获取代码定义

按下 **ctrl** 键可以快速获取某个语言元素的代码定义。例如，如果您想要取得一个函数的定义。请将鼠标悬停在函数名的上方，并按下 **Ctrl** 键。随即函数名会变成一个超级链接。点击这个超级链接，您就可以获取到该函数的定义了。

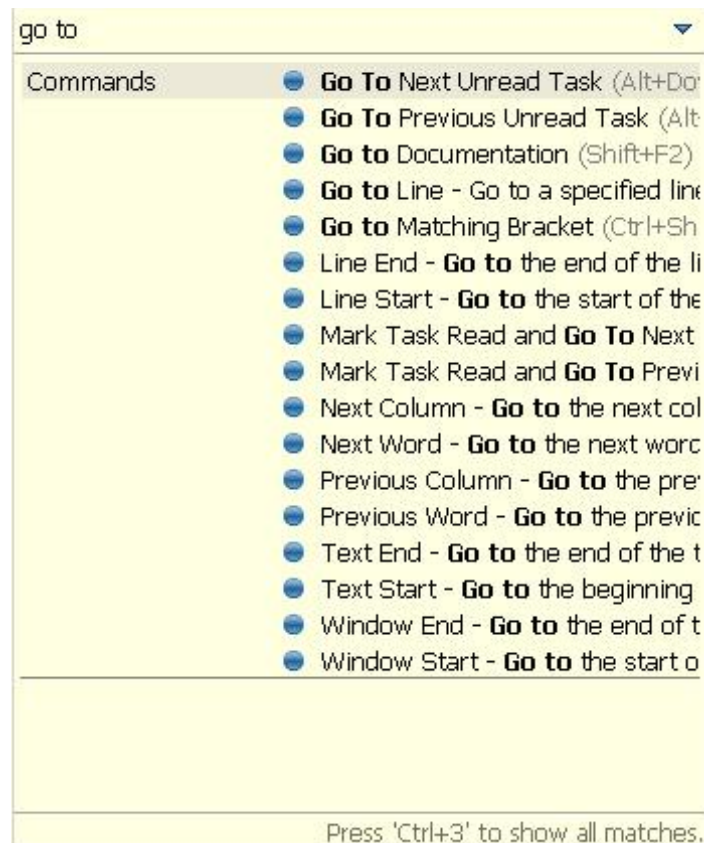
快速访问 (Quick Access)

按下 **Ctrl+3** 键可以快速访问视图、编辑器和经常使用的命令。

按下 **Ctrl+3** 键，然后再按下空格键，可以在不同的编辑器、视图和透视图之间进行切换：



按下 Ctrl+3 键，并输入 go to，可以看到所有的 Go To 命令：



您还可以输入您想要查找的命令的子字符串或第一个字母，该功能会为您提供所有匹配的命令。例如，要调试一个应用程序，您可以按下 Ctrl+3 键，然后再输入 deb。该功能也同样允许使用驼峰式大小写格式。

快速访问功能还可以为您存储您之前使用过的命令历史记录，并按照最后使用的命令显示在第一位的顺序进行排列。例如，如果您正在调试一个应用程序，那么 Debug 命令会显示在您的命令历史记录的第一位。这样可以帮助您快速地执行经常使用的命令。


*快速辅助 (Quick Assist)

按下 Ctrl+1 键可以调用快速辅助功能。快速辅助功能可以提供基于上下文的辅助，以帮助您快速完成如下所列的编码任务：

- | 在文件中进行重命名
- | 在工作空间中进行重命名
- | 生成 getter/setter
- | 将局部变量转换为字段
- | 为变量赋值
- | 分离变量声明
- | 组织导入

如果需要获得关于这些快速辅助选项中的每一项功能的详细信息，请参考快速辅助部分。

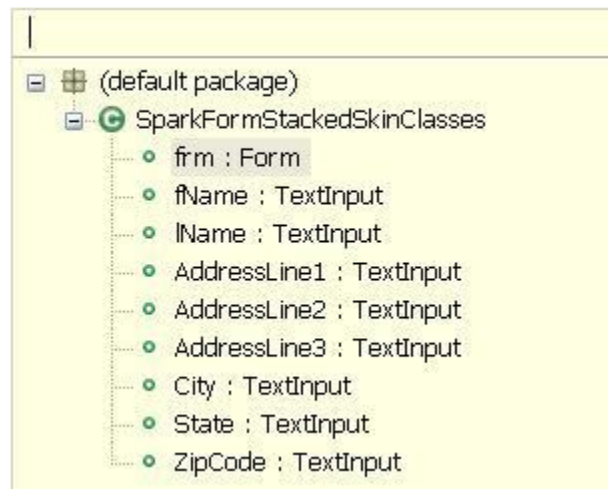
Flash Builder 可以帮助您识别您的代码中存在的未定义的方法、变量或类，并使您可以使用快速辅助功能生成存根代码。

您的代码中的未定义标识符将被通过使用  标记标识出来。

已生成的存根代码可以被作为占位符使用，以便您随后实现，而不会造成您的代码冲突。如需获取更多信息，请参考从.....生成功能的使用方法部分。

快速纲要 (Quick Outline)

按下 **Ctrl+O** 键可以访问快速纲要 (Quick Outline) 视图。



快速纲要 (Quick Outline) 视图显示在编辑器自身内部的一个弹出式窗口中，而不是作为一个单独的窗口显示。您可以使用它来快速地浏览和检查您的代码。

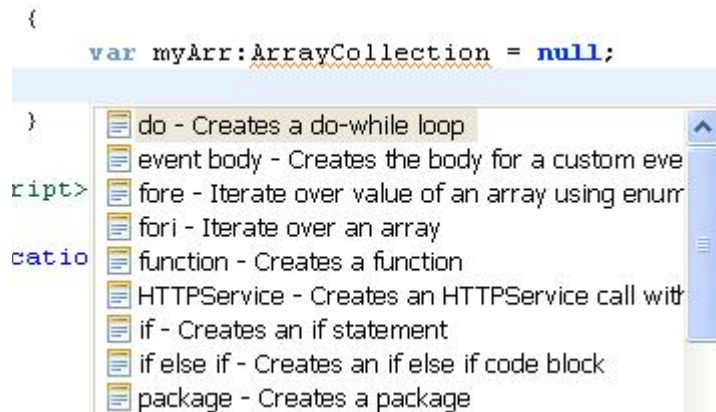
输入您希望在快速纲要 (Quick Outline) 视图中查找的内容的开头几个字母，并选中该内容可以跳转到您的代码中对应的行。

*代码模板

代码模板允许您自动插入经常使用的编码模式，以此来帮助您提高编码工作效率。Flash Builder 可提供 100 多个预定义的 ActionScript、CSS 和 MXML 代码模板。

要插入一个代码模板，只需要在代码编辑器中输入模板的名称，并按下 **Ctrl+空格键** 即可。例如，要在您的代码中插入一个 `for loop` 模板，您只需要输入 `fori` 并按下 **Ctrl+空格键**。

要根据您的代码上下文显示可用的代码模板，请按下 **Ctrl+空格键** 两次。



要创建和编辑代码模板，请进入到 Preferences (首选项) 对话框中，然后选择 Flash Builder > Editors (编辑器) > Code Templates (代码模板)。

如需获取更多信息，请参考代码模板部分。

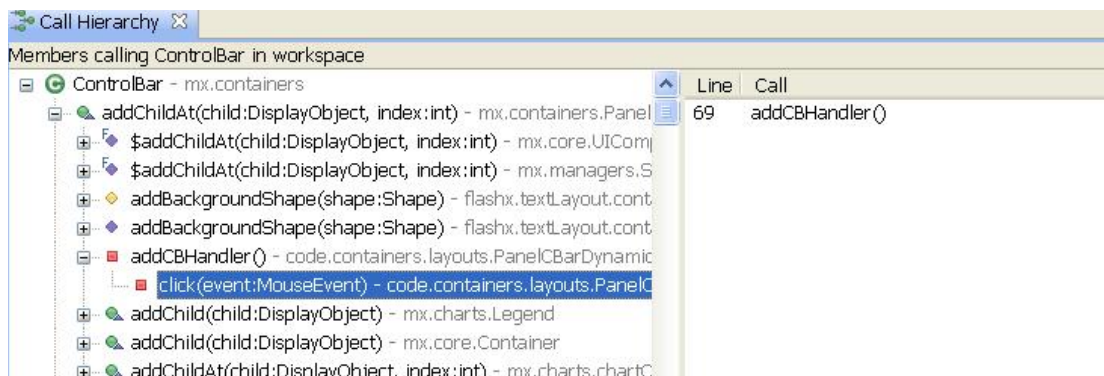
*组织导入

将您的鼠标放在一个 import 语句上，按下 Ctrl+I 键，然后选择 Organize Imports (组织导入)。

要将 import 语句按照包名称的字母顺序排序，请按 Ctrl+Shift+O 键。

调用层次结构 (Call Hierarchy)

按下 Ctrl+Alt+H 键可以打开调用层次结构 (Call Hierarchy) 视图。您可以使用该视图来查找您的项目中使用的特定的方法、属性或变量的所有实例。



您可以双击视图中的某个条目来打开包含该条目的文件，然后检查文件中的代码。您也可以点击一个节点来查看调用堆栈跟踪。无论是对于 Flex 项目还是 ActionScript 项目，您都可以查看某个方法的调用方和被调用方。

调整缩进 (Fixing indentation)

选择代码块并按下 Ctrl+I 键，可以调整代码块的缩进格式，而无需使用 tab 键。

查找代码

使用 **Ctrl+F** 快捷键可以查找编辑器中当前打开的文件中的文本字符串，也可以对这些字符串进行替换操作。

要想在工作空间中跨项目搜索所有的资源，请使用 Flash Builder 的高级搜索功能。请参考下面的高级技巧及窍门中的查找代码引用部分。

代码注释

通过使用**Ctrl+Shift+C**快捷键，您可以快速地在您的ActionScript和MXML代码中注释掉一些代码行。该快捷键被设计为开关模式，您可以使用它来注释代码或是清除代码注释。

您可以添加以下类型的注释：

- | ActionScript源代码注释 (//)
- | ActionScript代码块注释 (/**/)
- | ActionScript的ASDoc注释 (/** */)
- | MXML代码块注释 (<!-->)


要在您的MXML代码中添加CDATA代码块 (<![CDATA[]>)，请按**Ctrl+Shift+D**键进行操作。

代码缩进

Flash Builder会根据您的缩进设置（在Preferences对话框中，选择Flash Builder > Editors（编辑器），并指定缩进类型和尺寸）对代码行进行自动缩进。

然而，如果您想要进行缩进调整，您不需要使用Tab键对单个代码行进行手动缩进。只需要选中您想要调整缩进的代码块，然后按**Ctrl+I**键就可以了。

*代码块选择和编辑模式

如果您想修改某个变量名或包名的多个实例，请点击Flash Builder工具栏中的按钮，然后选择多行代码。这样您可以通过一次编辑来修改所有的代码行。

*格式化MXML文档

要想通过使用快捷键来格式化代码，请选择一行或多行代码，然后按下**Ctrl+Shift+F**键。

您可以在Preferences（首选项）对话框中修改默认的格式设置。在Preferences（首选项）对话框中，进入到Flash Builder > MXML Code（MXML代码） > Formatting（格式）中修改各个属性的排序和分组方式。

移动代码行

通过选中多行代码，并按下**Alt**键和上或下箭头键，您可以快速地向或向下移动代码行。

删除代码行

选中您想要删除的代码行，然后按下**Ctrl+D**键。

如果想仅删除某行代码的最后一个字符，请按Ctrl+Backspace键。

调试技巧

条件断点

您可以指定断点的条件，以实现当满足特定条件时，调试器停止执行。

您可以配置条件断点，使得在满足下列条件之一时，调试器停止执行：

- | 表达式的值为true。
- | 表达式的值改变。
- | 达到指定的计数点。

要设置一个条件断点，首先您需要通过按下Shift+Ctrl+B键对某行代码设置一个断点。然后右键单击并选择Breakpoint Properties（断点属性）。您可以指定断点条件为多个表达式，以逗号分开。

如需获取更多信息，请参考设置条件断点部分。

观察点

您可以使用观察点在调试期间监控某个变量的一个特定的实例。当调试一个应用程序时，您可以对变量的特定实例设置观察点，以实现当被观察的变量值改变时，调试停止。

要在一个调试会话中设置观察点，首先您需要通过按下Shift+Ctrl+B键对某行代码设置断点。当调试在断点处停止时，进入到Variables（变量）视图，打开某个变量的上下文菜单，然后选择Toggle Watchpoint（触发观察点）。

如需获取更多信息，请参考使用观察点部分。

表达式

您可以将代码行从编辑器中拖拽到Expressions（表达式）视图中，来快速地监控代码表达式。

跳转到指定行（Run to Line）

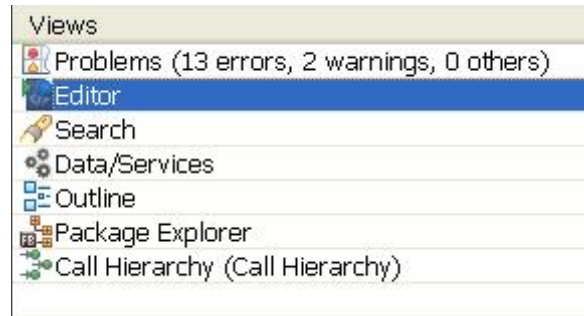
使用跳转到指定行（Run to Line）命令可以在调试会话期间跳出某个循环。

在进行调试时，有时您会发现您的代码正在执行一个重复运行很多次的循环。要想跳出这个循环并继续运行到后面代码中的某一行，请按Ctrl+R键，然后使用跳转到指定行（Run to Line）命令。

UI 技巧

切换视图

按下Ctrl+F7键可以快速切换到您的工作空间中的另一个视图：



在源码模式和设计模式之间切换

按下Control+`（左引号）键可以在设计模式和源码模式之间进行切换。

*同时在源码模式和设计模式下工作

您可以选择同时打开一个文件的源码模式和设计模式。

1. 右键点击编辑器选项卡，然后选择New Editor（新编辑器）。此时您可以看到同一个文件的两个编辑器选项卡。
2. 拖拽其中一个选项卡，使两个选项卡并排显示。
3. 将其中一个选项卡设置为设计模式，将另一个选项卡设置为源码模式。

*开启/关闭设计模式

如果您想仅在源码模式下工作，而不需要使用设计模式，那么您可以进入到Window（窗口）菜单中，然后取消对Enable Design Mode（启用设计模式）菜单项的选择。您可以随时选择Enable Design Mode（启用设计模式）菜单项来恢复设计模式的显示。

循环状态

当您在您的应用程序中使用多个状态时，您可以循环显示这些不同的状态，并查看仅适用于当前状态的代码，灰显所有其它代码。

按下Ctrl+\键可以快速循环至下一个状态，按下Shift+Ctrl+\键可以移至前一个状态。

*将Flash Builder设置为ActionScript和MXML文件的默认编辑器

打开Preferences（首选项）对话框，并选择Flash Builder > File Associations（文件关联）。选中ActionScript文件（*.as）和MXML文件（*.mxml）的复选框，设置文件关联。

高级技巧和窍门

*使用自定义触发键来调用代码提示

除了可以按下Ctrl+Spacebar（空格）键来获得代码提示，您还可以指定您自己的触发按键。

请进入到Preferences（首选项）对话框中，然后选择Flash Builder > Editors（编辑器）。选择Use Additional Custom Triggers（使用附加的自定义触发键），并输入您想要用于触发代码提示的按键。

即使您只敲击了触发键中的某一个按键，代码提示也会被调用。例如，如果您指定了ab

键为触发键。那么敲击a键或b键都会调用内容辅助功能。

查找代码引用

您可以查找对getter和setter、接口和类、变量和函数等代码标识符的引用。

为了达到此目的，请点击您想要查找引用的代码标识符，然后选择Search（搜索）> References（引用）。

您可以在一个文件、项目或工作空间中查找引用。

按下Ctrl+Shift+G键可以查找一个工作空间中的所有引用。

重构代码

重构功能使您可以重命名某个代码标识符，并自动更新所有对该标识符的引用。Flash Builder让您可以以下三个简单的步骤实现代码重构：

1. 在编辑器中点击一个代码标识符，然后按下Ctrl+Alt+R键。
2. 为该代码标识符输入新的名称。
3. 点击Preview（预览）按钮来预览初始代码和重构后的代码之间的变化。

如需获取更多信息，请参考查找引用和重构代码部分。

*由Flash Builder生成的自定义代码

当您生成事件处理器、getter和setter或当您重写或实现方法时，Flash Builder可以自动生成预定义的代码。

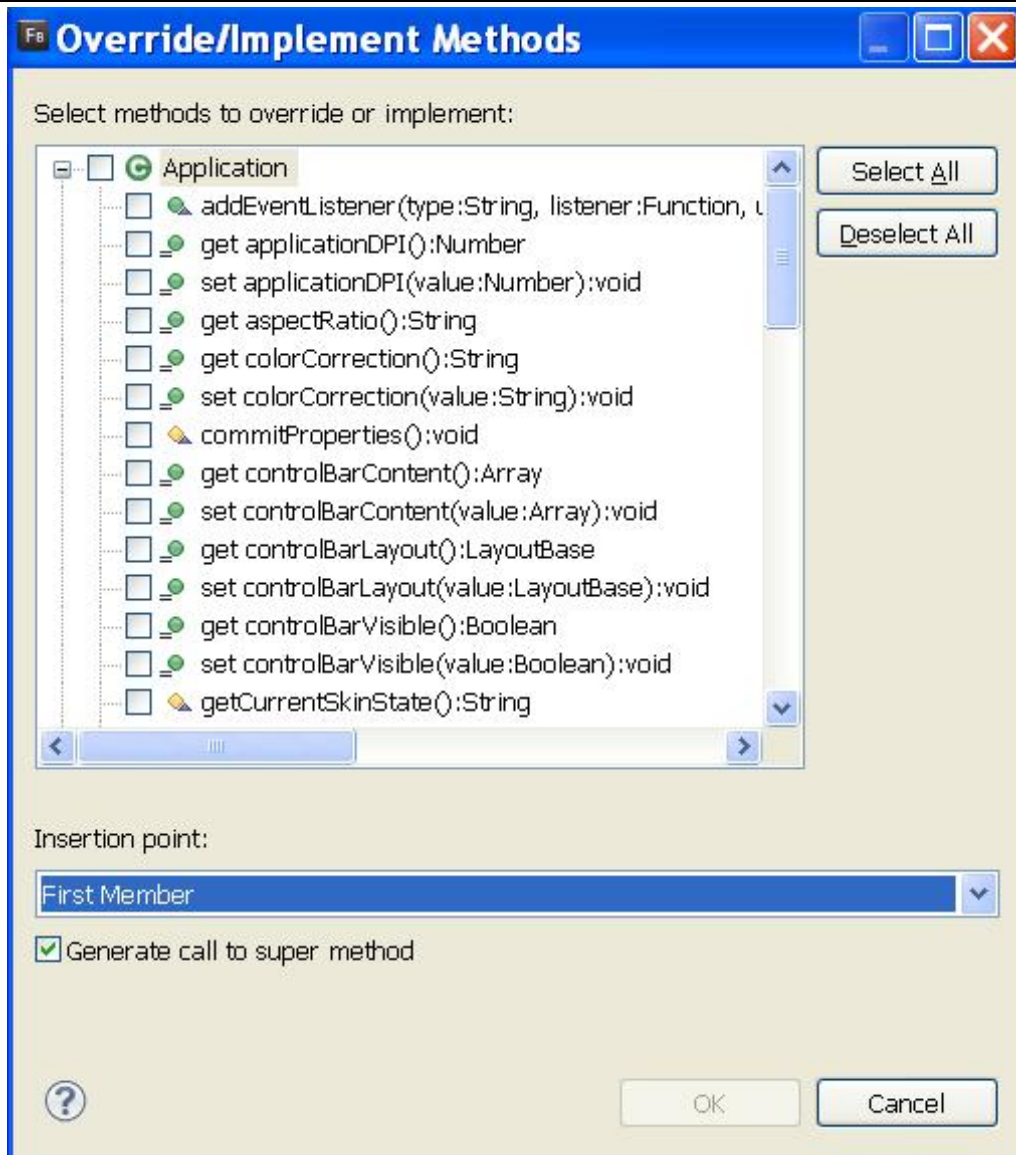
按照下列步骤编辑代码模板，您可以自定义Flash Builder生成的预定义代码：

1. 打开Preferences(首选项)对话框，然后选择Flash Builder > Editors(编辑器) > Code Templates（代码模板）> Flash Builder。
2. 选择您想要自定义的代码模板的名称，点击Edit（编辑）按钮。

如需获取更多信息，请参考自定义代码模板部分。

*重写/实现方法

对于某个类，通过选择Source(源码) > Override/Implement Methods(重写/实现方法)，您可以选择想要重写和实现的方法。



如需获取更多信息，请参考重写或实现方法部分。

*在项目编译时排除文件

您可以指定不想让Flash Builder在项目编译时复制到输出文件夹中的文件类型。

进入到Preferences（首选项）对话框中，然后选择Flash Builder > File Exclusions（文件排除）。您可以添加新的文件扩展名和文件名，或者从列表中移除已有的项目。

*使用不同的独立Flash播放器测试应用

您可以在启动或调试一个应用程序时改变独立的Flash播放器。

进入到Preferences（首选项）对话框中，选择Flash Builder > Debug（调试），然后修改Flash播放器的可执行文件的位置。

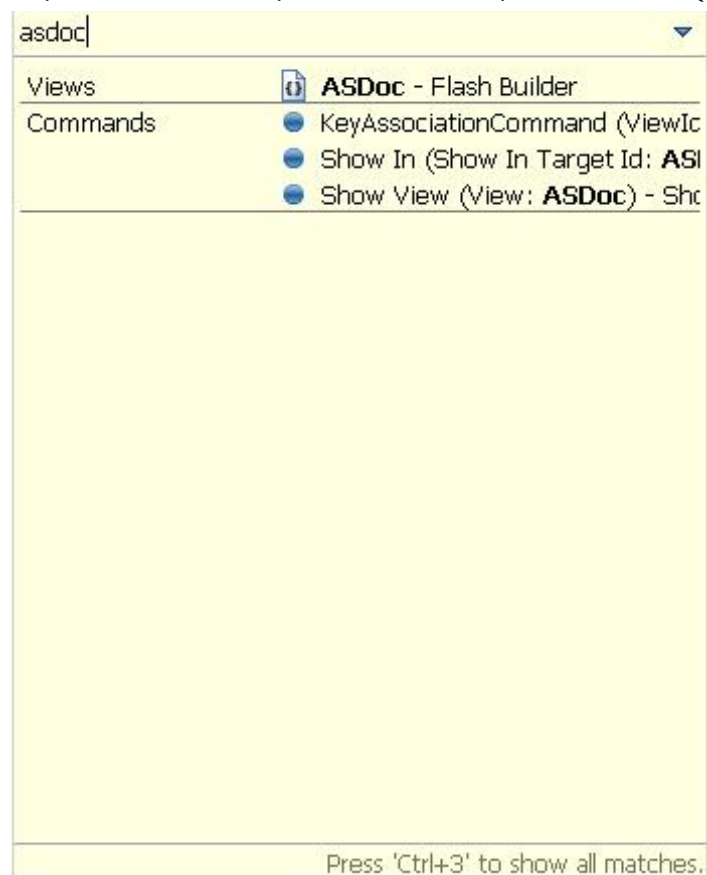
查找参考文档

ActionScript参考文档

按下F2键可以显示ASDoc提示信息：



要显示ASDoc视图，请按下Ctrl+3键，然后输入asdoc，并选择Views（视图）：



Flash Builder参考文档

按下F1可以调用针定某个对话框或向导的Flash Builder参考文档。

接下来做什么

通过简单地按下Ctrl+Shift+L键，您可以随时参考完整的Flash Builder可用快捷键的列表。

此外，还有一些其它的有用的资源，可以帮助您提高在Flash Builder中的编码效率，如

下所示：

Coding productivity enhancements in Flash Builder 4.5 (在Flash Builder 4.5中提高编码效率)

Adobe TV video on coding productivity features for Flash Builder (Adobe TV视频中关于提高在Flash Builder中的编码效率的功能的内容)