第一图书网, tushu007.com

<<ActionScript 3.0宝典>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0宝典>>

13位ISBN编号：9787115182678

10位ISBN编号：7115182671

出版时间：2008-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：(Roger Braunstein)布劳恩斯坦(美国),(Mims H. Wright)赖特(美国),(Joshua J. Noble)诺布尔(美国)

页数：530

译者：张猛,陈红红

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

《ActionScript3.0宝典》全面介绍了ActionScript3.0，主要内容包括ActionScript3.0基础知识、如何操作ActionScript3.0对象、使用显示列表、事件框架、使用错误处理、外部数据、利用声音和视频增强应用程序、图形和动作编程、操作二进制数据和部署程序。
ActionScript是Flash的脚本语言，通过ActionScript才能在Flash中创作具有很强交互性的动画，而该语言的最新版本是ActionScript3.0。
《ActionScript3.0宝典》由具有实际ActionScript编程经验的专家编写，书中的内容不仅丰富翔实，而且还加入了大量的实例代码并且其配套网站上提供了主要的代码下载，《ActionScript3.0宝典》适合所有级别的ActionScript编程人员阅读参考。

作者简介

Roger Braunstein在Your Majesty担任技术总监。
他精通多种编程语言，并且在ActionScript领域拥有丰富的经验，他还编写了一本简短的Flex 2指南。
他为各种客户开发过许多项目．担任的职位包括技术总监、开发人员和动画设计师。

书籍目录

第1部分　ActionScript 3.0入门第1章　ActionScript 3.0简介1.1　ActionScript是什么1.2　ActionScript的适用范围1.3　ActionScript 3.0中的新特性　1.3.1　显示列表　1.3.2　运行时错误　1.3.3　运行时数据类型　1.3.4　方法闭包　1.3.5　内部事件模型　1.3.6　正则表达式　1.3.7　E4X1.4　小结第2章　理解ActionScript 3.0语言基础2.1　使用变量　2.1.1　变量声明剖析　2.1.2　变化世界中的常量　2.1.3　字面表示　2.2　使用访问控制　2.3　了解作用域　2.3.1　作用域类型　2.3.2　作用域链　2.3.3　使用作用域2.4　了解数据类型　2.4.1　声明类型　2.4.2　使用通配符（*）数据类型定义无类型变量　2.5　使用运算符　2.5.1　一元运算符与二元运算符　2.5.2　运算顺序　2.5.3　一些常用运算符　2.6　使用条件语句进行逻辑选择.　2.6.1　If语句　2.6.2　测试其他比较　2.6.3　if…else　2.6.4　switch　2.6.5　条件运算符2.7　使用循环重复操作　2.7.1　使用循环　2.7.2　使用for..in和for each..in　2.7.3　使用while和do..while　2.7.4　for循环与while循环的比较　2.7.5　使用break和continue　2.8　为代码添加注释　2.8.1　注释类型　2.8.2　何时使用注释2.9　小结第3章　使用类编程3.1　理解类　3.1.1　类可以对真实世界进行建模　3.1.2　类包含数据和操作　3.1.3　类可以划分职责　3.1.4　类是类型　3.1.5　类可包含程序3.2　理解术语　3.2.1　对象　3.2.2　类　3.2.3　实例　3.2.4　类型　3.3　理解封装　3.3.1　黑盒原则　3.3.2　封装和多态　3.4　理解包　3.4.1　类的惟一性　3.4.2　层次结构　3.4.3　控制可见性　3.4.4　包中允许的代码　3.4.5　使用包中的代码……第2部分　操作ActionScript 3.0对象第3部分　使用显示列表第4部分　了解事件框架第5部分　使用错误处理第6部分　处理外部数据第7部分　利用声音和视频增强应用程序第8部分　图形和动作编程第9部分　操作二进制数据第10部分　部署程序

章节摘录

第1部分　ActionScript 3.0入门　第1章　ActionScript 3.0简介　1.1　ActionScript是什么　1.2　ActionScript的适用范围　撰写本书时，主要有两种ActionScript使用方法：使用Flash设计工具（Flash CS3）构建Flash应用程序，或者使用Flex Builder 2构建Flex或ActionScript应用程序。
对于这两种设计工具的优劣性，并没有完全绝对的规则。
相反，二者在适用性方面存在很多重合之处。
要在这两种工具中做出选择，比较有效的方法是考虑自己更适应哪种工具的工作流程。
如果比较习惯使用绘图工具和时间轴，那么Flash CS3可能是最佳选择。
另一方面，如果更喜欢在健壮的IDE（集成开发环境）中编写代码，并且不适应Flash CS3中的动画方式，那么更适合使用Flex Builder 2。
基于这两点，就没有什么原因不同时利用这两种工具来构建应用程序了。
好消息是，ActionScript 3.0对于这两款工具都是等同的。
经过本书作者的努力，您在Flash CS3和Flex Builder中都可以使用本书提供的示例。
如果选择在Flex Builder 2（注意，本书并不会讨论Flex框架）中创建可使用ActionScript的应用程序，则需要使用严格的面向对象设计，也就是说应用程序的主入口点必须是一个类（有关类的更多内容，请阅读第3章）。
而FlashCS3则不是这样。
如果使用FlashCS3，则可以选择将ActionScript代码放在时间轴的关键帧中。
虽然这不是软件的固有错误，但这种方式不利于编写可维护且符合最佳实践的代码。
为此，在本书中我们提倡在Flash CS3中使用文档类，并且本书的所有示例都将使用文档类。
在Flash CS3中，文档类就相当于Flex Builder 2项目中的主类。
通过使用文档类，我们将学习如何在Flash CS3中编写最具扩展性的ActionScript 3.0代码，并且如果日后使用Flex Builder 2，其中的基础思想也很容易转换。

编辑推荐

《ActionScript3.0宝典》提供清晰的操作步骤、循序渐进的教程和各种高级技巧，将是您学习ctionScript3.0的绝佳指南。
学习基础知识：表达式、变量和函数等；应用面向对象编程原理和一些原则构造可重用且可靠的代码；掌握字符串、数组和对象等常见数据结构；使用新的E4X扩展来操作XML；控制功能强大的新事件模型，编写交互式软件；搜索各种新显示类型，如Shape和Sprpte；添加声音、视频、动画和效果；调试和处理错误，使应用程序具备良好的容错性；以二进制格式写入、读取和存储数据。
构建强大的Internet应用程序并实现更多想法　　ActionScript已经发展成为一种成熟的面向对象编程语言，使用它可创建最先进的Web应用程序，而这本内容全面的书籍正是您通往成功的必备之书。
如果希望在F0ash中添加交互性、构建Flex应用程序或设计动画，那么选择《ActionScript3.0宝典》吧。因为这些内容都涵盖在《ActionScript3.0宝典》中，并且远远不止这些。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com