

## <<Flash 8 ActionScript>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash 8 ActionScript标准教材>>

13位ISBN编号：9787121035814

10位ISBN编号：7121035812

出版时间：2007-1

出版时间：电子工业

作者：李军田

页数：370

字数：610000

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>

## <<Flash 8 ActionScript>>

### 内容概要

本书是通过丰富的实际项目循序渐进地介绍了Flash 8 ActionScript 2.0编程语言及其主要元素，内容涉及利用Flash 8 ActionScript 2.0开发基于多媒体的交互式网站，制作产品演示、教学材料和其他多媒体内容。

本书中的项目涉及ActionScript的各个具体方面，着重介绍ActionScript的具体知识和特殊技巧。

本书既可作为初学者教材，同时也能作为Web开发与设计人员的参考书。

## <<Flash 8 ActionScript>>

### 作者简介

Jobe Makar是Electrotank公司的首席程序员和共有人，也是几项国际游戏大奖的得主作为100多个Macromedia Flash游戏的创建者，Jobe一直与自版本3以来的Flash打交道。他已经编写或者合作编写了好几本关于Flash的图书，其中包括Macromedia Flash MX 2004 Game Design Demystified

## &lt;&lt;Flash 8 ActionScript&gt;&gt;

## 书籍目录

第1课 ActionScript2.0简介 课程内容 预计课时 课程文件 什么是ActionScript 使用Actions面板 创建变量 代码放置 了解对象、类与作用域 小结第2课 函数 课程内容 预计课时 课程文件 创建函数 给函数增加参数 使用局部变量并创建返回结果的函数 小结第3课 条件逻辑 课程内容 预计课时 课程文件 控制脚本的流程 对多个条件做出反应 对用户交互操作做出反应 监测舞台的边缘 小结第4章 数组与循环 课程内容 预计课时 课程文件 循环为什么有用 循环的类型 循环的例外情况 附录一个搜索应用程序 编写和了解循环条件 嵌套的循环 小结第5章 内部类 课程内容 预计课时 课程文件 什么是类以及类为什么有用 使用Color类 使用String与Selection类 小结第6章 自定义类 课程内容 预计课时 课程文件 了解类、顶级类与实例 创建类 了解类路径 使用包与导入包 使用获取器与设置器 定义成员 了解继承性 更新基于继承性的项目 小结第7章 事件、监听程序与回叫 课程内容 预计课时 课程文件 事件做什么 Flash中的事件类型 事件处理程序 使用事件处理程序创建项目 监听程序 使用监听程序创建项目 小结第8章 动态创建资源第9章 位图特性第10章 用户界面组件第11章 高级面向对象设计第12章 数据验证第13章 外部数据连接第14章 XML与Flash第15章 外部接口第16章 声音与视频第17章 打印与上下文菜单第18章 最大强度的SWF文件

#### 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>