

<<Flash ActionScript3.>>

图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript3.0编程技术教程>>

13位ISBN编号：9787302168621

10位ISBN编号：7302168628

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学出版社

作者：朱治国, 缪亮, 陈艳丽

页数：507

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 ActionScript3.>>

内容概要

本书全面介绍了ActionScript 3.0的基本语法、类的架构以及面向对象程序的设计理念。内容安排上既适合刚刚接触到ActionScript脚本语言的初学者，也照顾到学习过ActionScript之前版本有一定编程经验的读者。

鉴于ActionScript 3.0较之前版本的变化，为了适应更多的读者，本书没有过多强调ActionScript 3.0与ActionScript 2.0的区别，而是直接从ActionScript 3.0的语法结构、编写习惯开篇，由浅入深展开讲解。

第1~5章介绍了ActionScript 3.0的基础知识，包括程序编写界面、数据结构、基本语法以及事件机制；第6~9章介绍了ActionScript 3.0的核心——类及以类为基础的面向对象程序设计方法，包括类的基本概念、ActionScript 3.0中常用类的使用、显示编程和组件类；第10、11章分别介绍了几个ActionScript 3.0实际应用的范例，包括网站制作、游戏制作和桌面应用等。

本书以ActionScript 3.0体系结构为主线，附以大量的范例进行讲解。无论是基本的语法还是类的设计与应用，都配有丰富、生动的范例代码帮助读者理解，使学习过程变得轻松而又高效。

本书既适合Flash ActionScript初学者使用，也适合有一定编程基础的学习者进一步深造使用。可作为自学教材和各级培训用教材。

书籍目录

- 第1章 初识ActionScript 3.0 1.1 ActionScript 3.0简介 1.2 AS2和AS3执行效率的比较 1.3 Flash CS3 IDE介绍 1.3.1 AS版本选择和基本设置 1.3.2 动作面板 1.3.3 编辑脚本文件-脚本窗口 1.3.4 输出面板 1.3.5 脚本编辑 1.4 典型ActionScript 3.0程序范例 1.4.1 制作思路 1.4.2 制作流程
- 第2章 ActionScript 3.0基础知识 2.1 常量和变量 2.1.1 常量 2.1.2 变量的概念 2.1.3 变量命名规则 2.2 数据类型 2.2.1 基本数据类型 2.2.2 复合数据类型 2.2.3 数据类型总结 2.2.4 创建常用类的对象 2.2.5 数据类型转换 2.2.6 is、as和类型检查 2.3 运算符与表达式 2.3.1 基本概念 2.3.2 运算符和表达式详解 2.3.3 优先级和关联性 2.4 数组 2.4.1 数字索引数组 2.4.2 字符串索引数组 2.5 编程基本语法要素 2.5.1 语句 2.5.2 注释 2.5.3 区别类、实例和对象的概念 2.5.4 显示列表简介 2.5.5 stage、root、this和parent的区别 2.6 坐标系统 2.6.1 舞台坐标系 2.6.2 容器对象的坐标系 2.6.3 舞台上的基本运动方式 2.7 角度 2.7.1 角度的基本概念 2.7.2 角度和弧度 2.7.3 极坐标系 2.8 可视对象的常用属性
- 第3章 程序结构 3.1 选择程序结构 3.1.1 if系列语句 3.1.2 switch语句 3.1.3 综合范例 3.2 循环结构 3.2.1 for系列循环 3.2.2 while系列循环 3.2.3 其他相关概念 3.2.4 综合范例
- 第4章 函数 4.1 函数的一般概念 4.1.1 函数的概念及作用 4.1.2 函数的简单分类 4.2 自定义函数 4.2.1 自定义形式1——函数声明 4.2.2 自定义形式2——函数表达式 4.2.3 两种定义的比较 4.2.4 其他注意问题 4.3 函数的参数 4.3.1 形参和实参 4.3.2 默认参数和rest参数 4.3.3 函数参数的传递方式 4.4 参数对象和函数对象 4.4.1 参数对象 4.4.2 函数对象 4.5 函数的返回值 4.5.1 return 语句 4.5.2 返回值类型 4.5.3 无返回值 4.6 嵌套函数和递归函数调用 4.6.1 函数的嵌套定义 4.6.2 递归函数 4.7 变量的作用域 4.7.1 作用域的概念 4.7.2 局部变量 4.7.3 全局变量 4.7.4 注意事项 4.8 常用函数 4.8.1 常用全局函数 4.8.2 其他常用函数 4.9 综合范例
- 第5章 事件侦听机制 5.1 ActionScript 3.0事件侦听机制简介 5.1.1 事件的基本概念 5.1.2 事件侦听过程 5.2 事件侦听的语法结构 5.2.1 基本语法结构 5.2.2 event参数和this指针 5.3 常用内建事件 5.3.1 常用鼠标事件 5.3.2 常用键盘事件 5.3.3 Timer类及相关事件 5.3.4 TextField类及相关事件 5.3.5 其他常用事件 5.4 事件流和默认行为 5.4.1 事件流 5.4.2 默认行为 5.4.3 自定义事件 5.5 精彩范例
- 第6章 面向对象的基础——类 6.1 ActionScript 3.0类和对象的基本概念 6.1.1 ActionScript 3.0类的架构 6.1.2 类的应用 6.1.3 学会使用帮助 6.2 自定义类 6.2.1 类的基本结构 6.2.2 类成员-属性 6.2.3 类成员-方法 6.3 类的其他概念 6.3.1 在包外定义类 6.3.2 动态类 6.3.3 嵌入资源类 6.3.4 文档类 6.4 面向对象的高级概念 6.4.1 继承 6.4.2 接口
- 第7章 常用内置类 7.1 顶级包 7.1.1 Array类 7.1.2 Math类 7.1.3 String类 7.1.4 Date类 7.1.5 XML 7.2 flash.display包 7.2.1 Loader类 7.2.2 Shape、Sprite和MovieClip类 7.2.3 Graphics类 7.2.4 Bitmap类和BitmapData类 7.3 flash.media包 7.3.1 Sound类及相关类 7.3.2 Video类 7.4 flash.net包 7.4.1 URLRequest、URLLoader、URLVariables类和URLVariables类 7.4.2 FileReference类 7.4.3 LocalConnection 7.4.4 NetConnection 和NetStream类 7.4.5 设置管理器
- 第8章 显示编程 8.1 显示列表 8.1.1 可视类 8.1.2 操作显示列表 8.2 操作显示对象 8.2.1 改变位置 8.2.2 滚动可视区域 8.2.3 颜色转换 8.2.4 动态遮罩 8.2.5 脚本动画
- 第9章 组件 9.1 ActionScript 3.0组件概述 9.1.1 组件类 9.1.2 组件分类 9.1.3 使用组件 9.2 常用组件介绍 9.2.1 Label组件 9.2.2 Button组件 9.2.3 ColorPicker组件 9.2.4 CheckBox组件 9.2.5 RadioButton组件 9.2.6 TextInput组件 9.2.7 TextArea组件 9.2.8 List组件 9.2.9 ComboBox组件 9.2.10 TileList组件 9.2.11 DataGrid组件 9.2.12 NumericStepper组件 9.2.13 Slider组件 9.2.14 ProgressBar组件 9.2.15 ScrollPane组件 9.2.16 FLVPlayback组件 9.3 自定义组件 9.3.1 修改外观和样式 9.3.2 创建组件
- 第10章 Flash网站制作 10.1 基本结构 10.1.1 网站的组成板块 10.1.2 板块间的调度 10.2 子影片的制作 10.2.1 XML应用——news.swf 10.2.2 样式表应用——arts.swf 10.2.3 图片展示——pics.swf 10.2.4 测试网站
- 第11章 综合范例 11.1 Flash游戏——高山滑雪 11.1.1 设计思路 11.1.2 界面设计 11.1.3 编写代码 11.2 MP3播放器 11.2.1 设计思路 11.2.2 界面设计 11.2.3 编写代码

11.2.4 使用AIR API改进影片

章节摘录

第1章 初识Action Script 3.0 Flash是当今网络上应用最广泛的动画制作软件之一，它的表现效果绚丽多彩、功能日趋强大，再加上它小巧的体积，使之成为Web上不可或缺的元素。

Flash从6.0开始，版本的每次升级，程序语言Action Script（AS）都是重头戏。从最初的1.0到2.0，不断地在完善和发展。

而Action Script 3.0（简称AS3）的诞生，更是一个划时代的产品。

1.1 Action Script 3.0简介 随着2005年4月Adobe对Macromedia的收购，为Flash的发展注入了强大的动力。

Action Script3.0的发布是AS发展史上的一个里程碑，它和Java一样是基于ECMA Script（ECMA Script是所有编程语言的国际化的语言）开发的，实现了真正意义上的面向对象。

Action Script 3.0较之前的版本作了许多的变化，从语法到观念都发生了转变。

编辑推荐

《Flash ActionScript 3.0编程技术教程》以ActionScript3.0体系结构为主线，附以大量的范例进行讲解。无论是基本的语法还是类的设计与应用，都配有丰富、生动的范例代码帮助读者理解，使学习过程变得轻松而又高效。

《Flash ActionScript 3.0编程技术教程》既适合Flash ActionScript初学者使用，也适合有一定编程基础的学习者进一步深造使用。可作为自学教材和各级培训用教材。

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>