

<<ActionScript 3.0开发>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0开发技术大全>>

13位ISBN编号：9787302196570

10位ISBN编号：7302196575

出版时间：2009-6

出版时间：清华大学出版社

作者：李方捷

页数：723

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>

前言

自从乔纳森·盖伊创造Flash最早的前身FutureSplash开始,Flash就以惊人的速度发展。从1996年11月到现在,Flash经历了从Flash1.0到FlashCS3的变迁。

与之相伴的ActionScript也从1.0版本升级到3.0版本。

目前FlashPlayer播放器已经普及全球,各种各样的Flash网站遍地开花,基于Flash的应用也层出不穷。

ActionScript以其独特的魅力吸引着众多开发人员,ActionScript3.0的出现无疑把ActionScript的发展带入了一个新的篇章。

随着AdobeAIR技术的出现,更是把ActionScript3.0的学习与运用推向高潮。

ActionScript是一种非常有活力的语言,ActionScript3.0更是如此。

随着Flash推广的深入,基于ActionScript的应用程序开发也越来越多。

Flash在表现效果展现领域用的非常多,特别是那些要求表现力较高的网站。

ActionScript在播放控制、效果展现、异步载入等方面发挥作用。

Flash以及ActionScript本身功能的扩展与运行效率的提高也加大了Flash的应用范围。以Flash本身的强劲展现特性为基础,ActionScript用来处理与服务器的数据通信、客户端的数据处理。

这样的应用往往称为富客户端程序。

例如,使用Flash技术实现的股票图表、BBS系统、购物系统、视频会议系统以及各种各样的查询系统等,这些应用都要求开发人员较为深入地掌握ActionScript。

为了方便广大读者学习ActionScript3.0,本人历经半年时间编写了本书。书中全面而细致地阐述了ActionScript3.0技术,力求对ActionScript3.0的每一个知识点进行深入剖析。

本书所讲述的每个知识点都设有简单示例便于读者理解。同时,读者也可以感受到ActionScript3.0技术在实际项目中的应用。

<<ActionScript 3.0开发>>

内容概要

本书全面细致地讲解ActionScript 3.0 语言语法和功能特性，并配合具体的示例加深读者对ActionScript 3.0知识点的理解。

本书从ActionScript 3.0的基本概念开始，一步步引导读者使用ActionScript 3.0的调试和开发工具，掌握ActionScript 3.0的语法，并在实践中综合运用ActionScript 3.0的各个知识点。

本书将以Flex Builder 3为主调试书中提及的示例代码，读者将学会主流的ActionScript 3.0开发工具。

另外，本书还介绍了Adobe AIR技术，使读者初步掌握AIR应用程序的开发技术。

最后，本书使用本地播放器示例和聊天室程序实例加深读者对ActionScript 3.0应用开发的理解。

本书力求知识点讲解清晰明了，案例上手快速，使读者自然融入ActionScript 3.0的学习之中。

本书适合想全面学习ActionScript 3.0的人员、在校学生、网站的管理和开发人员。

当然，本书更加适合广大从事Web编程和Flash、Flex、AIR应用程序开发的专业程序员。

作者简介

李方捷，互动设计师，高级程序员。

从2002年开始接触Flash和ActionScript技术至今，长期跟踪ActionScript技术的最新发展，对ActionScript技术有深入研究。

曾经在蓝色理想、闪吧等经典论坛上发表过多篇相关技术文章，受到广大读者的好评。

现任职于雅戈尔集团，从事集团内部ERP系统、业务系统的研发工作。

曾经从事过医疗软件的研发工作，参与开发了医院信息管理系统（HIS）、临床检验信息管理系统（LIS）及卫生局中心端的药品招标采购系统及电子政务系统等。

书籍目录

第1篇 ActionScript3.0语言基础 第1章 ActionScript3.0概述 第2章 搭建ActionScript3.0开发环境 第3章 ActionScript3.0语法 第2篇 ActionScript3.0面向对象特性 第4章 ActionScript3.0面向对象编程 第5章 ActionScript3.0中的String对象 第6章 ActionScript3.0中的Array类型 第7章 ActionScript3.0中的日期和时间 第8章 ActionScript3.0异常处理 第3篇 ActionScript3.0可视化编程 第9章 可视化编程基础 第10章 对象交互与事件处理 第11章 ActionScript3.0可视对象 第4篇 ActionScript3.0数据处理 第12章 数字类型与数学运算 第13章 XML应用基础 第14章 正则表达式与字符串匹配 第5篇 ActionScript3.0图形编程 第15章 ActionScript3.0中的几何对象 第16章 ActionScript3.0图形绘制 第17章 ActionScript3.0运动编程 第18章 位图处理 第19章 ActionScript3.0滤镜 第6篇 ActionScript3.0多媒体编程 第20章 音频编程 第21章 视频编程 第7篇 ActionScript3.0数据通信 第22章 本地通信 第23章 网络通信 第8篇 深入FlashPlayer 第24章 FlashPlayer的客户端系统 第25章 FlashPlayer的安全特性 第26章 FlashPlayer与宿主程序 第27章 ActionScript打印控制 第9篇 FlashAIR入门 第28章 创建与部署AIR应用 第29章 AIR部分特性介绍 第10篇 实战篇 第30章 AdobeAIR应用——本地播放器 第31章 AsWing应用——聊天室程序

章节摘录

第1篇 ActionScript3.0语言基础 第1章 ActionScript 3.0概述 ActionScript 3.0是一种面向对象的语言。

它包含的很多特性使ActionScript 3.0或者说ActionScript语言显得非常有活力。

Adobe官方提供了Flash CS3 IDE和Flex Builder 3等集成开发环境用ActionScript3.0应用程序的开发。

ActionScript 3.0最低的运行平台FlashPlayer9也已经普及。

另外，AIR桌面应用开发技术的出现也为ActionScript 3.0的发展提供了契机。

ActionScript 3.0的出现无疑开辟了ActionScript应用开发的新时代。

1.1 ActionScript概述 ActionScript作为一种编程语言有其开发和运行的环境。

ActionScript应用通过FlashCS3 IDEFlexBuilder 3进行开发，另外也可以使用第三方的FlashDevelop开发工具。

FlashCS3 IDE和Flex SDK都可以ActionScript代码进行编译。

编译后的ActionScript字节码可以在Flash Player或AIR运行时中运行ActionScript作为一种编程语言尤其代码组织方式，在ActionScript项目开发过程中应当合理组织代码，提高项目管理效率。

1.1.1 ActionScript环境 ActionScript遵循ECMAScript语言规范，它是一种面向对象的语言。

随着ActionScript版本的更替，目的ActionScript 3.0在功能和性能上已经有了极大的改进。

ActionScript作为一种计算机编程语言，它将被编译器编译成“字节码”格式存放到SWF或SWC文件中。

ActionScript编译而来的“字节码”最终将被AVM执行。

AVM是用于执行ActionScript的虚拟机，它被嵌入Flash Player之中。

随着Adobe AIR技术的出现，由ActionScript编译而来的“字节码”也将被AIR运行时所行。

由ActionScript编译的字节码被存放在SWF、SWC等文件中，它们将被Flash Player或AIR运行时播放执行。

目前Adobe公司提供了Flash CS3 IDE、Flex Builder 3等开发和编译工具把ActionScript编译成字节码形式，直接使用Flex SDK也能将ActionScript代码编译成字节码形式。

FlashCS3 IDE是一个Flash的创作工具，Flash CS3 IDE上可以进行图形绘制、图片导入、动画创作等诸多操作。

当然，在Flash CS3 IDE上也可以编写ActionScript代码。

Flash CS3 IDE自带了编译器将其创作的内容编译成SWF文件。

<<ActionScript 3.0开发>>

编辑推荐

《ActionScript 3.0开发技术大全》适合想全面学习ActionScript 3.0的人员、在校学生、网站的管理和开发人员。

当然，《ActionScript 3.0开发技术大全》更加适合广大从事Web编程和Flash、Flex、AIR应用程序开发的专业程序员。

讲解由浅入深，循序渐进，读者即使没有任何基础，也可轻松入门。

避免大段的理论讲解，每个技术点都配典型示例进行讲解，加深读者理解 全面讲解ActionScript 3.0语言基础、面向对象编程、可视化编程。

重点讲解ActionScript 3.0数据处理、图形编程、视频编程和音频编程。

深入剖析ActionScript 3.0数据通信、Flash Player开发及AIR开发。

提供118个典型示例、2个应用案例，可作为案头必备的查询手册。

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>