

<<ActionScript3.0完全自学手>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript3.0完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787111251019

10位ISBN编号：7111251016

出版时间：2009-1

出版时间：机械工业出版社

作者：蒋国强

页数：531

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>

<<ActionScript3.0完全自学手>>

前言

在大学为了适应未来教师工作的需要，本人开始接触Flash，到现在为止，已经有8年多的时间了。

从最初使用脚本代码的Flash 4到使用ActionScript 1.0的Flash 5、Flash Mx，再到使用ActionScript 2.0的Flash Mx 2004、Flash 8，最后到最新推出的使用ActionScript 3.0作为编程语言的Flash CS3，我都有着大量的研究经验。

特别是从2003年起，在闪客天堂作技术版斑竹的日子中，为了适应广大Flash编程爱好者的需求和解决他们提出的问题，我对ActionScript 1.0、ActionScript 2.0都做了大量的分析和探索，并做了大量的代码测试，写出了很多技术含量很高、流传范围很广的技术教程。

更重要的是，在这里受到“皮皮狼”老师“将as作为基础的编程语言”这一理想的启发，使我萌生了做一名ActionScript基础教师和推广者的念想，这也是我写本书的初衷和目的。

在Adobe公司收购Macromedia公司后不久，就推出了全新的ActionScript 3.0。

这是Adobe公司为了利用功能强大的客户端工具，适应目前网络开发的需求而推出的。

ActionScript 3.0实现了对面向对象编程（OOP）语言的完全支持，已经成为了一门比较成熟的计算机语言。

其良好的功能和优质的性能，值得广大Flash开发者和爱好者学习和使用。

为了使广大读者能够充分地了解其原理和功能，特写了本书，希望能够对Flash学习者有所帮助。

本书从最基础的语法讲起，循序渐进地介绍了使用ActionScript 3.0进行编程的原理和方法，并利用大量的代码示例对功能进行实例说明，便于读者学习、巩固和提高。

<<ActionScript3.0完全自学手>>

内容概要

《ActionScript3.0完全自学手册（珍藏版）》最后的应用实例部分，通过3种不同类型的实例，具体讲解了使用ActionScript 3.0进行系统开发的方法和技巧，让读者能够融会贯通、学以致用。

《ActionScript3.0完全自学手册》的特点是详细介绍了ActionScript 3.0脚本的基础知识和基本应用，使用丰富的代码实例详细地阐述了代码的实现方法，方便读者模拟实施。

《ActionScript3.0完全自学手册》适合广大Flash制作和开发人员、Web应用开发人员和大专院校学生阅读，并可作为ActionScript开发人员的参考手册。

ActionScript 3.0是Adobe公司为了适应新的形势需要而推出的面向开发人员的一门脚本语言。

《ActionScript3.0完全自学手册》详细地介绍了ActionScript 3.0的基础知识，并介绍了在Flash CS3的开发环境中进行系统开发的方法。

全书共分为5篇26章，从最基础的编程概念着手，详细讲解了ActionScript 3.0的语法、程序设计方法、核心类、数据通信技术等方面的知识，并结合小实例，讲解了每个知识的应用方法。

在

<<ActionScript3.0完全自学手>>

书籍目录

写给自学编程的人员前言第一篇 ActionScript 3.0编程基础第1章 ActionScript 3.0概述1.1 关于ActionScript 3.01.1.1 ActionScript 3.0介绍1.1.2 ActionScript 3.0能做什么1.2 ActionScript 3.0的新特色1.2.1 核心语言的新特色1.2.2 Flash PlayerAPI新功能1.3 Flash CS3的动作面板介绍1.3.1 动作面板概述1.3.2 脚本窗口概述1.3.3 动作面板和脚本窗口的工具介绍1.4 ActionScript 3.0的首选参数设置1.5 面向对象编程概述1.6 Flash CS3的第1个“Welcome You”第2章 ActionScript 3.0编程语言基础2.1 ActionScript 3.0语法2.1.1 点语法2.1.2 标点符号的使用2.1.3 注释2.1.4 关键字和保留字2.2 变量和常量2.2.1 声明变量的语法2.2.2 变量的命名规则2.2.3 变量的作用域2.2.4 变量的默认值2.2.5 使用const声明常量2.3 基础数据类型2.3.1 基础数据类型说明2.3.2 数据类型检查2.3.3 隐式数据类型转换2.3.4 显式数据类型转换2.3.5 无类型说明符2.4 运算符与表达式2.4.1 运算符和表达式基础知识2.4.2 赋值运算符2.4.3 算术运算符2.4.4 算术赋值运算符2.4.5 关系运算符2.4.6 逻辑运算符2.4.7 按位和按位赋值运算符2.4.8 递加递减运算符2.4.9 三元条件运算符2.4.10 其他运算符2.4.11 运算符的优先级第3章 ActionScript 3.0程序设计3.1 逻辑运算3.2 程序的3种结构3.2.1 顺序结构3.2.2 选择结构3.2.3 循环结构3.3 选择程序结构3.3.1 ifelse条件语句3.3.2 ifelse ifelse语句3.3.3 switch语句3.4 循环程序结构3.4.1 for循环语句3.4.2 while循环语句3.4.3 dowhile循环语句3.4.4 forin和for eachin语句3.4.5 循环的嵌套3.4.6 循环流程控制语句第4章 函数4.1 定义函数4.1.1 函数语句定义法4.1.2 函数表达式定义法4.1.3 两种定义方法的区别和选择4.2 调用函数4.2.1 函数的一般调用4.2.2 嵌套和递归调用函数4.3 函数的返回值4.3.1 return语句4.3.2 返回值类型4.4 函数的参数4.4.1 传递参数的语法4.4.2 传递参数的两种方法4.4.3 给函数设置默认参数4.4.4 arguments对象和(rest)参数第5章 事件的发送和处理5.1 事件处理基础5.1.1 事件和事件处理基础知识5.1.2 早期ActionScript版本中的事件处理5.1.3 ActionScript 3.0中的事件处理5.2 Event类5.2.1 了解Event类属性5.2.2 了解Event类的方法5.2.3 Event类的子类5.3 事件侦听器5.3.1 创建事件侦听器5.3.2 管理事件侦听器5.4 事件处理类型5.4.1 鼠标事件5.4.2 键盘事件5.4.3 时间事件5.4.4 帧循环ENTER-FRAME事件第6章 面向对象编程基础6.1 面向对象编程技术概述6.2 类6.2.1 类的概述6.2.2 创建自定义的类6.2.3 创建类的实例6.2.4 包块和类6.2.5 包的导入6.2.6 构造函数6.2.7 声明和访问类的属性6.2.8 声明和访问类的方法6.2.9 类的使用6.2.10 包外类6.3 接口6.3.1 接口的定义6.3.2 在类中实现接口6.4 继承6.4.1 继承的定义6.4.2 属性和方法的继承6.4.3 重写override6.5 ActionScript 3.0命名空间6.5.1 命名空间的定义6.5.2 使用命名空间第二篇 ActionScript3.0显示和动画编程第7章 ActionSc ript 3.0显示编程7.1 显示对象简介7.1.1 ActionScript 3.0中显示对象的等级结构7.1.2 显示对象的种类7.1.3 显示列表7.2 显示对象的一些基本概念7.2.1 显示对象的常见属性7.2.2 显示对象的方法7.2.3 显示对象的事件7.3 管理显示对象7.3.1 容器的概念7.3.2 添加显示对象7.3.3 删除显示对象7.3.4 深度管理7.3.5 访问显示对象7.4 处理显示对象7.4.1 改变对象的位置7.4.2 缩放显示对象7.4.3 旋转显示对象7.4.4 淡化显示对象7.4.5 拖曳显示对象7.4.6 遮罩显示对象7.4.7 碰撞检测第8章 使用与控制影片剪辑8.1 影片剪辑基础知识8.1.1 MovieClip简介8.1.2 处理MovieClip对象8.2 影片剪辑基本控制第9章 ActionScript 3.0动画编程第三篇 ActionScript 3.0核心类第10章 数组第11章 数学与数字第12章 Point类与向量第13章 几何结构第14章 绘图与颜色第15章 文本第16章 字符串第17章 正则表达式第18章 位图和滤镜第19章 日期与时间第20章 声音编程第四篇 ActionScript 3.0数据通信技术第21章 XML第22章 ActionScript 3.0与网络通信第23章 ActionScript 3.0异常处理第五篇 ActionScript 3.0综合应用实例第24章 课件应用实例第25章 游戏应用实例第26章 Flash留言本实例

<<ActionScript3.0完全自学手>>

章节摘录

第一篇 ActionScript 3.0编程基础 第1章 ActionScript 3.0概述 ActionScript 3.0是针对Flash Player运行时环境的编程语言，它拥有处理各种人机交互、数据交互等功能。本章将粗略地介绍ActionScript语言的发展历史、新增特色、编程环境等内容，以及第1个ActionScript 3.0程序。

1.1 关于ActionScript 3.0 ActionScript 3.0是随着Adobe Flash CS3和Flex 2.0的推出而同步推出的脚本编程语言。

本节将对ActionScript 3.0进行简要的介绍，并通过一些具体的实例图片，展示常见的ActionScript的应用领域。

1.1.1 ActionScript 3.0介绍 ActionScript 3.0与ActionScript以前的版本有个本质上的不同。它是一门功能强大、符合业界标准的面向对象的编程语言。

它在Flash编程语言中有着里程碑的作用，是用来开发富应用程序（RIA）的重要语言。

ActionScript 3.0在用于脚本撰写的国际化编程语言ECMAScript的基础之上，对该语言做了进一步的改进，可为开发人员提供用于丰富Internet应用程序（RIA）的可靠的编程模型。

开发人员可以获得卓越的性能并简化开发过程，便于利用非常复杂的应用程序和大的数据集和面向对象的、可重复使用的基本代码。

ActionScript 3.0在Flash Player 9中新的ActionScript虚拟机（AVM2）内执行，可为下一代RIA带来性能突破。

Adobe于2007年6月11日推出了Adobe Intergated Runtime（RIA）的Beta版，正式提出了新的RIA概念。
2008年2月25日，AIR 1.0正式版和Flex 3.0集成发布。

AIR依次允许开发人员使用Flex或HTML / CSS / JavaScript组合来构建桌面应用程序。

它是一款链接本地操作系统与在线的网络应用之间的桥梁；它能让平常要在网路上浏览使用的网页程序（如Flash、HTML、JavaScript、AJAX）直接安装在你的电脑，让你可以直接在电脑上执行，不必开网页浏览器。

无论IE支持的Flash Player播放器，还是AIR程序，都真正支持跨系统应用，其核心语言都为ActionScript 3.0。

<<ActionScript3.0完全自学手>>

编辑推荐

《ActionScript3.0完全自学手册（珍藏版）》特色：涵盖基础知识、核心技术、典型示例、项目案例等内容；按照“基梗概信 核心语法 典型示例”的模式讲解，容易上手；提供150余个典型实例、3个完整案例。

超值光盘内容：《ActionScript3.0完全自学手册（珍藏版）》源代码+《ActionScript3.0完全自学手册》视频演示+《ActionScript3.0完全自学手册》（珍藏版）电子教案（PPT）；1200余页编程技术文档（免费赠送）+45编程专题视频讲座（免费赠送）。

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>