

## <<ActionScript3.0从入门到>>

### 图书基本信息

书名：<<ActionScript3.0从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787111323761

10位ISBN编号：7111323769

出版时间：2011-1

出版时间：机械工业出版社

作者：蒋国强 等编著

页数：563

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从入门到>>

### 内容概要

actionscript

3.0是adobe公司为适应新形势的需要而推出的面向开发人员的一种脚本语言。

本书详细地介绍了actionscript

3.0的基础知识，并介绍了在flash

cs5开发环境中进行系统开发的方法。

全书共分为五篇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，讲解了每个知识点的应用方法。

在本书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，使读者能够融会贯通、学以致用。

本书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，方便读者模拟实践。

本书适合广大flash制作和开发人员、web应用开发人员和大专院校学生阅读，也可作为actionscript开发人员的参考手册。

## &lt;&lt;ActionScript3.0从入门到&gt;&gt;

## 书籍目录

## 丛书序

## 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 3.0

## 1.1.1 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 player api 新功能

## 1.3 flash cs5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 cs5的第一个“welcome you”

## 1.6.1 在关键帧上加入代码

## 1.6.2 利用文档类制作第一个“welcome you”程序

## 1.7 练习题

## 第2章 AS 3.0编程语言基础

## 2.1 AS 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 运算符与表达式基础知识

## 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

## <<ActionScript3.0从入门到>>

- 2.4.7 按位和按位赋值运算符
- 2.4.8 递加运算符和递减运算符
- 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
- 2.5 练习题

### 第3章 AS3.0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 d0while循环语句
  - 3.4.4 for...in和for...eachin语句
  - 3.4.5 循环的嵌套
  - 3.4.6 循环流程控制语句
- 3.5 练习题

.....

- 第二篇 actionscript 3.0.3.0显示和动画编程
- 第三篇 actionscript 3.0核心类
- 第四篇 actionscript 3.0数据通信技术
- 第五篇 actionscript 3.0综合应用实例

## 章节摘录

**2.运行时类型** 在ActionScript 2.0ee, 严格数据类型的检查只是局限于编译过程, 在运行的时候, 由于所有值的类型都是动态的, 并不含有类型信息。

也就是说, 类型注释主要是为开发者提供一个帮助。

在ActionScript 3.0中, 类型信息在运行时依然保留, 并且可以用于多种目的。

Flash Player 10执行运行时类型检查, 增强了系统的类型安全性。

类型信息还可以通过以本机形式表示变量, 从而减少了内存的使用量, 提高了性能。

**3.密封类** ActionScript 3.0qh引入了密封类的概念。

密封类只能拥有在编译时定义的; 固定的一组属性和方法, 不能再添加其他属性和方法。

这样就使编译检查更加严格, 增强了程序的可靠性。

由于不要求每一个对象实例都有一个内部散列表, 从而提高了内存的使用率。

当然这样仍可以实现动态类, 不过需要使用dynamic关键字实现。

默认情况下, ActionScript 3.0的类都是密封类。

**4.闭包方法** ActionScript 3.0中使用闭包方法可以自动记起它的原始对象实例。

此功能主要是为了改进ActionScript 2.0中this关键字无法记住自身指向的原始对象而加入的。

**5.E4X** ActionScript 3.0实现了对先进的ECMAScript for XML的完全支持。

E4X提供了一组操作XML的语言构造, 使XML数据的处理更为简单, 成倍地降低了代码的数量, 简化了GTXML应用程序的开发, 大大提高了开发的效率。

**6.正则表达式** 由于ECMAScript第3版语言规范中对正则表达式进行了定义, 从而使Actionscript 3.0实现了对正则表达式的支持。

使用正则表达式, 大大增强了字符串处理功能。

## <<ActionScript3.0从入门到>>

### 编辑推荐

涵盖内容：ActionScript 3.0概述，ActionScript 3.0程序语言基础，ActionScript 3.0程序设计函数事件的发送和处理面向对象编程基础，ActionScript 3.0显示编程使用与控制影片剪辑，ActionScript 3.0动画编程数组数学与数字，Point类与向量，几何结构，绘图与颜色，文本字符串，正则表达式，位图和滤镜，日期与时间，声音编程，XML。

ActionScript 3.0与网络通信，ActionScript 3.0异常处理，ActionScript 3.0开发实例。

《ActionScript3.0从入门到精通（视频实战版）》特色：基本概念 语法讲解 示例讲解 -实践练习 项目实战，265个实例、3个项目案例、201个技巧、104个练习题超值DVD-ROM，5小时多媒体语音教学视频，超值赠送ActionScript学习视频。

《ActionScript3.0从入门到精通（视频实战版）》源文件、《ActionScript3.0从入门到精通（视频实战版）》教学PPT。

《ActionScript3.0从入门到精通（视频实战版）》读者对象，Flash初学者，Flash制作和开发人员，web应用开发人员，课件、游戏开发人员，大中专院校的学生，相关培训机构的学员。

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>