第一图书网, tushu007.com

<<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

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aetionscript开发人员的参考手册。

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

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　AS 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　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 3.03.0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AetionScript 2.oee，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ActionSeript 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Actionscfipt 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。

编辑推荐

涵盖内容：AcionScript 3．0概述　　，AcionScript 3．0程语言基础，AcionScript 3．0程序设计函数事件的发送和处理面向对象编程基础，AcionScript 3．0显示编程使用与控制影片剪辑，AcionScript 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。
AcionScript 3．0与网络通信，AcionScript 3．0异常处理，AcionScript 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ActionScripl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