<<ActionScript 3.0从入门 >

图书基本信息

书名: <<ActionScript 3.0从入门到精通>>

13位ISBN编号:9787122063007

10位ISBN编号:7122063003

出版时间:2009-9

出版时间:化学工业出版社

作者:翟宝利

页数:389

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

<<ActionScript 3.0从入门 >

前言

在Flash刚刚出现时,ActionScript还仅仅是一种不够规范的脚本语言,扮演的只是一个小小的配角

直到ActionScript 3.0问世,这一状况才得以改变。

ActionScript 3.0能够满足复杂应用程序的需要。

曾经风光无限的闪客(Flasher)逐渐被设计师(Designer)和开发工程师(Developer)所替代。 所有这些改变都源自于Flash Plaver的深层次变化。

很多ActionSeript程序员都是从ActionScript 1.0或ActionScript 2.0就开始接触这一脚本语言的。由于当时的Flash Player性能有限,ActionScript追求的还仅仅是简洁清晰的效果。

从Flash Player 9开始新增的ActionScript虚拟机(AVM2),使用了全新的字节码指令集,使得Flash Player的性能得以显著提高。

与之对应的ActionScript也全面进化到了3.0版本。

事实上,目前的FlashPlayer中同时装载着AVM1和AVM2。

ActionScript 1.0和ActionScript2.0的代码由AVM1执行,而ActionScript 3.0的代码由AVM2执行。由于虚拟机的升级,使得ActionScript 3.0的代码执行效率相比以前版本也大大提高。

目前,ActionScript 3.0已发展成为一种完全面向对象的编程语言,功能强大,类库丰富。它的语法类似于JavaScript,其他语言的程序员可以轻松地转入。

其应用领域涵盖Flash互动开发、网页制作和RIA(Rich Internet Applications,富互联网应用)应用程序 开发。

笔者精心选材编写本书,由浅入深地介绍了ActionScript 3.0的基础编程,旨在为读者提供一套阶梯式的入门指导。

通过基本知识和概念的组织,使读者逐渐形成完整的编程体系,非常适合于ActionScript初学者和入门 爱好者。

<<ActionScript 3.0从入门 >

内容概要

ActionScript动作脚本是Adobe Flash Player运行时(runtime)环境的编程语言,ActionScript 3.0是其最新版本。

与前两个版本相比,ActionScript 3.0运行于全新的虚拟机AVM2上,使用JIT(Just InTime)编码技术, 将字节码转换为机器码来提高性能,效率出众。

本书分为四篇,共19章,从ActionScript 3.0的基本概念讲起,详细介绍了编程的语法和技巧。 第一篇(第1章~第2章)讲述了ActionScript 3.0的基础知识,包括开发环境、学习技巧以及ActionScript 3.0的基本特点。

第二篇(第3章~第8章)讲述了ActionScript 3.0程序的基本构成单位,包括值、循环、条件、函数等。 同时由于ActionScript 3.0是由事件驱动的面向对象编程语言,在后两章也对面向对象思想以及事件的内 部机制进行了详细剖析。

第三篇(第9章~第14章)讲述了Flash本身所特有的多媒体编程功能,包括矢量图、位图、动画、文本、声音、视频等各种处理方式。

第四篇(第15章~第19章)讲述了ActionScript 3.0在XML数据处理、通讯、本地持久性、第三方类库等方面的扩展知识。

本书由浅入深地讲解了ActionScript 3.0的面向对象编程,并辅以大量生动实例来说明ActionScript 3.0的使用技巧和编程思想,适于正在学习并使用ActionScript的程序员或对编程感兴趣的设计师以及业余爱好者研究学习。

<<ActionScript 3.0从入门 >

书籍目录

| 第一篇 ActionScript 3.0基础知识 第1章 ActionScript 3.0概述 1.1 ActionScript 3.0简介 1.2 |
|--|
| ActionScript 3.0开发环境 1.2.1 Flash CS3/CS4 1.2.2 Flex Builder 3 1.2.3 FlashDevelop |
| 1.2.4 FDT3 1.2.5 ActionScript 3.0编程软件的选择 1.3 学习ActionScript 3.0的建议 1.3.1 |
| 使用帮助文档 1.3.2 读适合自己的书 1.3.3 访问热门网站、社区 1.3.4 关注博客 1.4 |
| 第一个ActionScript程序 1.5 面向对象编程 1.6 小结 第2章 程序结构与语法 2.1 包与类的结 |
| 构 2.1.1 包 2.1.2 类的定义 2.1.3 构造函数 2.1.4 实例 2.1.5 文档类 2.2 |
| 基本语法格式 2.2.1 点语法 2.2.2 严格区分大小写 2.2.3 分号结尾 2.2.4 注释 |
| 2.2.5 保留字与关键字 2.2.6 关于常量 2.3 小结第二篇 ActionScript 3.0编程基础 第3章 基元 |
| 值 3.1 数据类型 3.1.1 Boolean数据类型 3.1.2 int数据类型 3.1.3 Null数据类型 |
| 3.1.4 Number数据类型 3.1.5 String数据类型 3.1.6 uint数据类型 3.1.7 void数据类型 |
| 3.2 类型转换 3.2.1 自动转换 3.2.2 强制转换 3.2.3 转换规律 3.3 运算符 |
| 3.3.1 算术运算符 3.3.2 赋值运算符 3.3.3 逻辑运算符 3.3.4 比较运算符 3.3.5 位 |
| 运算符 3.4 小结 第4章 条件与循环 4.1 条件句 4.1.1 if条件句 4.1.2 ifelse条件句 |
| 4.1.3 ifelse ifelse条件句 4.1.4 switchcase条件句 4.2 循环句 4.2.1 while循环句 |
| 4.2.2 dowhile循环句 4.2.3 for循环句 4.2.4 forin循环句 4.2.5 for eachin循环句 |
| 4.3 小结 第5章 函数 第6章 面向对象编程基础 第7章 数组 第8章 事件第三篇 ActionScript 3.0 |
| 多媒体编程应用 第9章 矢量图 第10章 位图与像素 第11章 显示对象容器 第12章 显示文本 第13 |
| 章 动画编程 第14章 声音与视频流编程第四篇 ActionScript 3.0编程提高 第15章 XML基础与应用 |
| 第16章 通讯与网络 第17章 正则表达式 第18章 客户端持久性 第19章 高级缓动类 |

<<ActionScript 3.0从入门 >

章节摘录

第一篇 ActionScript 3.0基础知识 第1章 ActionScript 3.0概述 ActionScript最初是由Macromedia(现已被Adobe收购)为其Flash产品开发的一种简单脚本语言,现在最新版本为3.0,已经发展成为一种完全面向对象(OOP)的编程语言。

ActionScript是一种基于ECMAScript的脚本语言,可用于编写Adobe Flash动画和应用程序。由于ActionScript和JavaScript都是基于ECMAScript语法的,理论上它们可以流畅地互相翻译。但是,JavaScript的文档对象模型(DOM)是以浏览器窗口、文档和表单为主的,ActionScript的文档对象模型则以SWF格式的动画为主,包括动画、音频、文字和事件。

ActionScript是针对Adobe Flash Player运行时环境的官方编程语言。 它在Flash内容和应用程序中实现了交互性、数据处理以及其他许多功能。 ActionScript的发展经历了ActionScript1.0、ActionScfipt 2.0,再到ActionScfipt 3.0。

从版本号上看,ActionScript 3.0只是对以前版本的延续,但在使用时则需要从一个全新的角度加以认识

实际上, ActionScript 3.0是一个从底层重写的版本,不同版本在运行时也是分开处理的。这一内在的巨大变化使得Flash播放器的表现能力大幅度提高。

由于结构上的变化,AcfionScfipt在不同版本间的通信受到一些限制,一些程序也面临由较低版本改写为ActionScript 3.0版本的需求。

1.1 ActionScript 3.0简介 ActionScdpt 3.0在使用时与以前两个版本有很多相似之处,但是由于底层的不同,在理解内部机制时最好从全新的角度出发,尤其要注意不同版本的代码不能混用。一些处理方法也发生了比较大的变化,比如事件模型和显示对象的方法等,接触过ActionScript 1.0或ActionScdpt 2.0的读者要格外注意。

<<ActionScript 3.0从入门 >

编辑推荐

起点低,即使没有ActionScript基础,也能轻松掌握;总结了作者多年的ActionScript开发经验和实战经验;对代码进行了详细注释,阅读起来很容易理解;全书提供了135个实例和6个案例,非常实用

DVD-ROM: 9小时多媒体视频讲解。

<<ActionScript 3.0从入门 >

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