第一图书网, tushu007.com

<<ActionScript 3.0编程精>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0编程精髓>>

13位ISBN编号：9787111239925

10位ISBN编号：711123992X

出版时间：2008-5

出版时间：机械工业出版社

作者：Colin Moock

页数：782

译者：林吓洪

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

第一图书网, tushu007.com

<<ActionScript 3.0编程精>>

内容概要

《极其透彻而详尽地介绍了ActionScript编程。
如果你此前没有编程知识，那么《ActionScript 3.0编程精髓》将循序渐进地指引你开始精通ActionScript之旅。
如果你对ActionScript有所了解，那么《ActionScript 3.0编程精髓》将帮助你填补知识空缺并规范地回顾重要概念。
ActionScript 3．0是Flash编程语言的一次重大升级。
它更加高效、更加清晰，并且比先前版本更加完善。
《ActionScript 3.0编程精髓》对理解ActionScript 3．0所需要的每个重要概念给出了易懂而细致的解释，对实现ActionScript 3．0的全部潜能提供了足够深入的讲解。

第一图书网, tushu007.com

<<ActionScript 3.0编程精>>

书籍目录

序言第一部分　ActionScript起步第1章　核心概念编写ActionScript代码的工具Flash客户端运行时环境编译快速回顾类和对象创建一个程序包定义一个类虚拟动物园简介构造方法创建对象变量和值构造参数和参量表达式把变量的值赋给另一个变量宠物的一个实例变量实例方法方法与属性虚拟动物园简介休息时间第2章　条件和循环条件循环布尔逻辑回到类和对象第3章　重访实例方法省略关键字thiS绑定方法使用方法检查并修改对象的状态获取和设定方法处理未知个数的参数接下来：类层次信息和行为第4章　静态变量和静态方法静态变量常量静态方法Class对象C++和Java术语比较继续到函数第5章　函数包层次函数嵌套函数源文件层次函数从一个函数内部访问定义函数作为值函数字面量语法递归函数在虚拟动物园程序中使用函数回到类第6章　继承继承入门覆盖实例方法子类中的构造方法防止类被扩展和方法被覆盖内建类的子类继承的理论不支持抽象在虚拟动物园程序中使用继承虚拟动物园程序代码是运行的时候了！
第7章　编译并运行一个程序用Flash Authoring Tool编译用Flex Builder 2编译用mxmlc编译编译器限制编译过程和类路径严格模式对标准模式乐趣还没有结束第8章　数据类型和类型检查数据类型和类型标注无类型的变量、参数、返回值和表达式严格模式的三种特殊情况缺少类型标注警告在编译期发现引用错误转型转换为原生类型默认变量值null和undefined在虚拟动物园中的数据类型递归函数在虚拟动物园程序中使用函数回到类第6章　继承继承入门覆盖实例方法子类中的构造方法防止类被扩展和方法被覆盖内建类的子类继承的理论不支持抽象在虚拟动物园程序中使用继承虚拟动物园程序代码是运行的时候了！
第7章　编译并运行一个程序用Flash Authoring Tool编译用Flex Builder 2编译用mxmlc编译编译器限制编译过程和类路径严格模式对标准模式乐趣还没有结束第8章　数据类型和类型检查数据类型和类型标注无类型的变量、参数、返回值和表达式严格模式的三种特殊情况缺少类型标注警告在编译期发现引用错误转型转换为原生类型默认变量值null和undefined在虚拟动物园中的数据类型更多数据类型的学习将会出现第9章　接口接口的例子接口和多数据类型类接口语法和使用另一个多类型的示例第10章　语句和运算符语句运算符接下来：管理信息链表第11章　数组什么是数组剖析一个数组创建数组引用数组元素确定一个数组的大小给一个数组增加元素从一个数组中移除元素用toString（）方法检查一个数组的内容多维数组前往事件第12章　事件和事件处理ActionScript事件基础知识访问目标对象访问注册监听器的对象阻止默认的事件行为事件监听优先级事件监听和内存管理自定义事件在ActionScript的事件体系结构中的类型弱点跨越安全界限处理事件接下来是什么第13章　异常和错误处理　异常处理周期处理多个类型的异常异常冒泡finally块嵌套异常在try/catch/finally中的控制流变化处理一个内建异常更多的艰辛工作在前头第14章　垃圾回收垃圾回收的适宜对象增量标记和扫除蓄意的对象处理使对象不活动垃圾回收示范在ActionScript的边缘地带第15章　动态的ActionSc ript动态实例变量给一个实例动态地增加新行为动态引用变量和方法使用动态实例变量创建查询表使用函数创建对象使用原型对象来增大类原型链前进第16章　作用域全局作用域类作用域静态方法作用域实例方法作用域函数作用域作用域总结内部细节用with语句扩展作用域链前往命名空间第17章　命名空间命名空间词汇表ActionScript的命名空间创建命名空间使用一个命名空间来限定变量和方法定义限定标识符一个功能命名空间示例命名空间可访问性限定标识符的可见性比较限定标识符赋给和传递命名空间值开放命名空间和use namespace指令访问控制修饰语的命名空间应用命名空间的示例最后的核心主题第18章　XML和E4X理解XML数据为一种层次结构在E4X中表示XML数据用E4X创建XML数据访问XML数据用for-each-in和for-in处理XML访问子孙过滤XML数据遍历XML树改变或创建新的XML内容装载XML数据使用XML命名空间转换XML和XMLList为一个字符串在E4X中的确定等号更多要学习的第19章　Flash Player安全限定本章　中没有什么本地范围远程范围和远程区域安全沙盒类型安全概括可能是有害的在内容装载、内容作为数据访问、交叉脚本控制和数据装载上的限定套接字安全示例安全情形选择一个本地安全沙盒类型发布者许可（政策文件）创建者许可（allowDomain（））导入装载处理安全违规安全域两个常见的安全相关的开发问题前往第二部分第二部分　显示和交互作用第20章　显示API和显示列表第21章　事件和显示的层次结构第22章　交互作用第23章　屏幕更新第24章　程序动画第25章　用矢量绘图第26章　位图编程第27章　文本显示第28章　装载外部显示资源第三部分　实用

第一图书网, tushu007.com

的ActionScript主题第29章　ActionScript和Flash Authoring Tool第30章　一个最小的MXML应用程序第31章　发布一个类库附录　最终的虚拟动物园

第一图书网, tushu007.com

<<ActionScript 3.0编程精>>

编辑推荐

ActionScript 3.0编程精髓　　本书极其透彻而详尽地介绍了ActionScript编程。
如果你此前没有编程知识，那么本书将循序渐进地指引你开始精通ActionScript之旅。
如果你对ActionScript有所了解，那么本书将帮助你填补知识空缺并规范地回顾重要概念。
ActionScript 3.0是Flash编程语言的一次重大升级。
它更加高效、更加清晰，并且比先前版本更加完善。
本书对理解ActionScript 3.0所需要的每个重要概念给出了易懂而细致的解释，对实现ActionScript 3.0的全部潜能提供了足够深入的讲解。

这是一本真正的开发者手册，囊括了实用的阐释、见解深刻的提示，并且通过上千份代码示例演示如何正确完成任务。
在本书中，你将学到：　　?对ActionScript语言核心的详尽介绍，包括面向对象编程、类、对象、变量、方法、函数、继承、数据类型、数组、事件、异常、作用域、命名空间、XML和安全。

?对可视化和交互编程主题的深入探索，例如显示APl、层次化的事件处理、鼠标键盘的交互作用、动画、向量图、位图、文本，以及内容装载操作。

?对代码编写问题的实用建议，例如把ActionScript与使用Flash authoring tool手工制作的素材相结合，在Flex Builder 29使用Flex框架，以及创建可重用的代码库。
作为Flash和ActionScriptTF发社区的第一手资源，很多人根据作者的名字将本书尊称为“ The Colin Moock Book ”。
一个很好的理由就是：只有本书作者能够对ActionScriptT解的如此透彻，熟知其微妙和能力，同时以平易近人的方式阐释每个细节。
Moock多年的研究和实际编程经验，以及与Adobe内部工程师的紧密接触使得本书具有无以伦比的精确性和完备性。
如果你想学习ActionScript 3.0，那么本书正是你需要的。

Adobe Developer Library——O ’Reilly Media，Inc.，与Adobe Systellls，Inc，联合出版项目——是使用Adobe技术的开发人员的权威资源。
关于图书的最新信息、在线资源以及更多内容请访Ihqadobedeveloperlibrary.corn。

第一图书网, tushu007.com

<<ActionScript 3.0编程精>>

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