

## <<Flash MX程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX程序设计>>

13位ISBN编号：9787113051457

10位ISBN编号：7113051456

出版时间：2003-4

出版时间：中国铁道

作者：游宗哲 著

页数：260

字数：392000

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>

## <<Flash MX程序设计>>

### 内容概要

Macromedia Flash的确是网络世界里一个很强大的工具，发展至今，我们不应该说Flash只是一个动画、多媒体软件，因为Flash MX已经包含了非常完整的面向对象程序语言——ActionScript。这个程序语言的能力，除了作为软件本身环境内的控制功能，也有与其他外部环境沟通的能力，甚至Macromedia公司已经推出支持Flash MX的服务器端软件，可以提供Flash MX在“实时信息”上的应用，如视频会议、聊天室等功能。

另外也发展了已经进入最后测试阶段的网络后端处理功能，使用得Flash MX可以直接调用服务器端的Java对象函数、方法，取得数据库的数据，而不再需要JSP，ASP等“中间端”网页的支持。

## &lt;&lt;Flash MX程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

Part 1 Flash MX快速上手第0章 前言 3本章导读 4如何使用本书 4关于中英文名词翻译 5新版Flash MX的特色 5使用界面的改进 6支持网络相机、麦克风以及电影影片文件的导入 7以程序指令动态载入声音文件以及图形文件 7新增加用户界面组件 User Interface Component 7全面程序面向对象化 7第1章 Flash MX界面介绍 91-1 绘图工具界面 101-2 程序设计工具界面 18第2章 新增用户界面组件UI Component 232-1 复选框 (CheckBox) 252-1-1 用程序方法控制复选框 (CheckBox) 282-2 组合框 (Combobox) 312-2-1 用程序方法建立组合框 (ComboBox) 322-3 列表框 (ListBox) 342-3-1 用程序方法建立列表框 (ListBox) 342-4 提交按钮 (PushButton) 382-4-1 用程序方法建立提交按钮 (PushButton) 392-5 单选按钮 (RadioButton) 412-5-1 用程序方法建立单选按钮 (RadioButton) 422-6 滚动条 (ScrollBar) 452-6-1 滚动条 (ScrollBar) 组件的函数方法 452-7 ScrollPane图形浏览滚动条 462-7-1 ScrollPane图形浏览滚动条的函数方法 482-8 修改界面组件的图形 502-8-1 利用globalStyleFormatObject修改整体组件颜色 502-8-2 利用FStyleFormat对象修改特定组件的颜色 512-8-3 修改用户界面组件的图形外观Skin 522-9 实用范例：制作读者意见表 53第3章 新增程序对象 593-1 按钮对象 (Button Object) 603-1-1 新增属性 613-1-2 事件处理函数 613-2 电影对象 (MovieClip Object) 633-2-1 电影对象绘图函数 633-2-2 电影对象新增的属性 673-2-3 电影对象的事件处理函数 (Event Handler) 693-3 鼠标对象Mouse Object 703-3-1 鼠标对象的函数方法 (Method) 703-3-2 鼠标对象的监听器 (Listener) 723-4 文本框对象TextField Object 723-4-1 文本框对象的函数方法 733-4-2 文本框对象的事件 (Event Handler) 753-4-3 文本框对象的监听器 (Listener) 753-5 TextFormat 文字格式对象 763-5-1 TextFormat Object的函数 773-5-2 TextFormat Object的属性 773-6 Stage舞台对象 783-6-1 Stage Object舞台对象的函数方法 783-6-2 Stage Object舞台对象的属性 783-6-3 Stage Object的事件处理函数 793-7 System Object 系统对象与 Capabilities Object 功能对象 803-8 loadVars Object 动态加载对象 823-9 动态加入图片文件 85第4章 其他新增功能 894-1 使用麦克风 Microphone Object 904-2 使用网络相机 Camera Object 984-3 在客户端存储数据 Local Shared Object——制作留言簿 101Part 2 Flash MX程序设计第5章 面向对象设计 1075-1 基本概念：程序语言的演变，什么是OOP，OOP的优点 1085-2 对象 (Object)、类 (Class)、构造函数 (Constructor)、对象实例 (Instance) 1095-3 对象的属性Property与函数方法Method 1115-4 面向对象程序的特色：继承 (Inheritance) 与原型 (prototype) 1145-5 面向对象程序设计与Flash MX程序设计 116第6章 Flash MX程序编写概念 1196-1 基本符号Symbol：电影片Movie Clip，按钮Button以及图形Graphic 1206-2 写入命令，分辨命令与程序语句的不同 1236-3 写入程序的时机与地点 1276-4 Flash里的事件处理函数 (Event Handler) 与对象的监听器 (Event Listener) 1306-5 Symbol与Flash电影的组合应用：duplicateMovieClip,attachMovie,create Empty MovieClip, loadMovie的层方法 1356-6 对象的路径与调用的方法 140第7章 基础程序语言 1477-1 变量 (Variable)、数字 (Number) 与字符串 (String) 1487-2 条件式 (Condition) 与循环 (Loop) 1517-2-1 条件式 1517-2-2 循环 1547-3 数组 Array 1597-3-1 基本概念 1597-3-2 多维数组 1607-3-3 数组的函数方法 1627-4 函数Function 1677-4-1 函数的建立与调用 1687-4-2 赋值与返回 1687-4-3 函数与变量、对象的组合 1707-5 Flash MX的数学函数 (Math) 1717-6 Flash MX的Sound声音对象 172第8章 以XML作为外部数据结构 1758-1 XML 标记语言简介 1768-2 XML做为Flash MX的外部数据 1778-3 输出XML数据文件 187Part 3 实作范例第9章 实作范例：216色调色板制作 195第10章 实作范例：制作小画家 207第11章 实作范例：飞行对象研究 21911-1 二分之一距离法则——范例：制作滚动选单 22011-2 三角函数sin的运用——范例：制作波形函数动画效果 22511-3 速度与位置函数——范例：制作飞行时钟 232第12章 实作范例：3D选单设计 239第13章 实作范例：游戏：0-X棋 249索引 255

<<Flash MX程序设计>>

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>