

## <<Flash Flex ActionScr>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash Flex ActionScript 3.0开发权威手册>>

13位ISBN编号：9787113118877

10位ISBN编号：7113118879

出版时间：2010-12

出版时间：中国铁道

作者：张亚飞

页数：777

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>

## 前言

真正的软件应用在于领略其“魂”，而非觊觎其“表”。

本书是ActionScript 3.0开发从入门到精通的权威著作，全面细致地介绍了ActionScript 3.0的程序编写方法以及语法规则，可以帮助用户建立正确的、良好的编程习惯。

它包含下面6方面的内容：（1）建立正确的ActionScript认知，纠正用户经常容易犯的错误，以及当前Flash开发领域的多项错误认识；（2）ActionScript 3.0基本语法、面向对象开发；（3）Flash可视化开发；（4）Flex可视化开发；（5）ActionScript 3.0类库分类详解；（6）从基础入门到完全精通，从开发、编译、调试到部署，真正完整地开发知识。

为什么必须从这本书开始学习ActionScript 3.0 本书系统地介绍如何将ActionScript 3.0面向对象开发融入Flash Professional创作环境中，从而实现Flash的可视化开发。

可视化开发的根本目的是提高工作效率、降低成本，这是目前软件开发领域主流的开发思想。

可视化开发对每一个雇主和ActionScript 3.0开发人员来说都非常重要。

因为雇主总是希望在让软件实现特定功能的前提下降低投入，这就对程序开发环境提出了要求。

开发人员可以使用一个文本编辑器来手动编写代码，也可以使用可视化的开发工具通过拖放来完成复杂的手动编码，后者显然可以提高效率。

无数可视化开发软件（例如用于.NET开发的Visual studio，用于Java开发的Eclipse、JBuilder、NetBean.以及Delphi PowerBuilder等）正是为了适应这一要求诞生的。

Flash Professional就是这样一个可视化开发软件，但它与我们熟知的上述可视化开发软件有很大不同。

Flash的可视化开发是以时间轴为基石的。

通过基于时间轴的Flash开发，不单单能够让开发者提高工作效率.还可以完美地让开发者和设计者团队协作。

因为，设计者和开发者同样都是在以时间轴为基石进行工作。

本书可以帮助开发者快速掌握基于时间轴开发的核心思想，从而提高工作效率。

当你去找Flash、相关工作时，雇主一定会考虑你的开发是否有效率，或者，对于设计人员来说，也会考虑是否能与开发者在时间轴这个基石上协同工作。

本书的内容适合Flash CS3 Professional、Flash CS4 Professional版本。

## <<Flash Flex ActionScr>>

### 内容概要

本书是讲述Actionscript 3.0开发从入门到精通的权威手册，全面细致地介绍了Actionscript 3.0程序的编写方法以及语法规范，帮助用户建立正确的、良好的编程习惯，主要内容有：建立正确的Actionscript认知，纠正用户容易犯的错误，以及当前Flash开发领域的多项错误认识，Actionscript 3.0基本语法、面向对象开发，Flash可视化开发，Flex可视化开发，Actionscript 3.0类库分类详解，引用实际案例介绍开发、编译、调试到部署这一完整的开发流程。

本书可以帮助开发者快速掌握基于时间轴开发的核心思想，从而提高工作效率。

## <<Flash Flex ActionScr>>

### 作者简介

张亚飞，是多本Flash图书的作者(包括繁体版和简体版)，涉及Flash程序开发和动画制作。张应用Flash已经有7年的时间，作为国内第一代因特网从业者，其独到的见解使他成为卓越的作者，这也是两岸出版机构都能接受他的原因。

涉猎广泛，精通Flash、ASP、ASP.NET、HTML、PHP、JavaScript、Java及Microsoft SQL Server等，他能够轻松将Flash融入到其他编程领域，而不是将其孤立看待，这样可以将非常复杂的问题以非常浅显的方式表述出来，并使所有的读者都能受益。

## 书籍目录

第1篇 Actionscript语言基础入门 第1章 准备基础知识和配置开发环境 第2章 程序开发的基石——声明变量和使用变量 第3章 Actionscript语法规则和培养良好的编程习惯 第4章 数据运算和运算规则 第5章 流程控制 第6章 使用内建的全局函数 第7章 自定义函数第2篇 Actionscript的面向对象编程和编译 第8章 面向对象编程(OOP)——创建类和使用类 第9章 建立更可靠的OOP程序——类和成员的访问控制 第10章 重复使用类——继承和组合 第11章 静态成员、静态类和枚举(Enumeration) 第12章 多态(Polymorphism)——重载和覆载 第13章 接口和抽象——错误最深重的地方 第14章 类、接口和函数的组织——使用包 第15章 命名空间 第16章 反射、数据类型检查和数据类型转换 第17章 使用ASDOC输出帮助文档 第18章 处理程序异常——建立可靠的应用程序 第19章 指定类路径(Classpath) 第3篇 与Flash软件紧密结合的可视化应用程序开发 第20章 使用Flash软件进行可视化开发 第21章 基于时间轴的可视化应用程序开发 第22章 影片剪辑的嵌套和多时间轴 第23章 使用Flash UI组件第4篇 与Flex Builder软件紧密结合的可视化应用程序开发 第24章 基于窗体的可视化应用程序开发 第25章 使用Flex Builder软件第5篇 显示对象和互操作 第26章 显示对象、显示对象容器和显示列表 第27章 事件处理和基本的交互控制 第28章 使用文本框呈现文本和设置文本的格式第6篇 类库和分类功能实现 第29章 处理字符串——String类和正则表达式 第30章 数组、矢量和复合数组(哈希映射、Dictionary对象) 第31章 处理日期和时间 第32章 开发网络应用程序 第33章 使用W3CDOM处理XML 第34章 使用E4X处理XML 第35章 使用Actionscript代码处理声音 第36章 使用Actionscript代码处理视频 第37章 为显示对象动态应用滤镜效果 第38章 创建和处理矢量图形 第39章 创建和处理位图以及使用混合模式 第40章 处理反向运动和IK骨架 第41章 使用3D空间和创建3D模型 第42章 创建过渡效果动画 第43章 配合FMS3开发实时通信应用程序 第44章 其他常用的Actionscript核心API第7篇 编译、调试、部署与实战 第45章 牢记Flash可视化开发的3个基本步骤 第46章 应用程序的编译和部署 第47章 使用Flash和Flex Builder调试Actionscript代码——原理与范例 第48章 使用Flash软件开发Air桌面应用程序、安装、部署附录A 了解和设置Actionscript编译器模式附录B 保留的Actionscript关键字附录C 键盘键和键控代码值对照表附录D 如何创建影片剪辑元件和按钮元件附录E 在Flash创作环境中使用声音的基础知识附录F XML文档基本语法附录G Flash CS5和Flash Builder 4协同工作附录H 参考文献以及资料来源

## &lt;&lt;Flash Flex ActionScr&gt;&gt;

## 章节摘录

每个版本的语言编写风格和语法有很大不同，基本都是一个新的语言。但从商业上考虑，为了延续ActionScript这个商标，才将它们以不同版本来表示。这与Java语言的版本表示不同。读者要明确这一点。

要认识AVM版本间的不同，最好的方法是与微软CLR（Common Language Runtime）做一个对比。主要是在“实现”上的区别，因为微软CLR是通用语言运行时（CLR有3种语言可以运行其上：C#.NET、JS.NET和VB.NET，所以被称为通用语言运行时），它并没有为特定的语言编写风格专门定义一个运行时。

AVM也与Mozilla的、JavaScript运行时不同，因为Mozilla有两种。JavaScript运行时，一种运行时使用C完成（也就是众所周知的SpiderMollkey），另一种运行时使用Java完成（也就是众所周知的Rhino）。在它们中运行的是同一种语言。

Adobe想使Flash Player成为像NET那样的CLR，各种风格的开发人员都可以在自己熟悉的环境中编写代码，而在同一个容器中运行，并且可以协同工作。

最初的AS1诞生时，JavaScript正风行全球，因此，基于市场方面的考虑，AS1的语法和风格与JavaScript的语法和风格相似就不难理解了。

而现在，风头正劲的要数AS3，它也与C#、Java等语言风格最接近。

虽然几个版本的ActionScript语言仅仅相差几个版本号，但是不能将它们中的任何一个作为另一个的升级版本来对待，因为任何一个语言版本相对于另外一个都是一个新的语言，虽然在语法上它们看起来很相似。

## <<Flash Flex ActionScr>>

### 编辑推荐

《Flash Flex ActionScript3.0开发权威手册（附光盘）》完全支持Flash CS5、Flash CS4、Flash CS3，以范例解释理论，通俗易懂；入门视频，让您轻松上手不含糊，将OOP融入Flash可视化开发，真正提高效率，实现团队协作，全新Flash Player API大曝光：新视频、3D模型、反向运动、IK骨架操纵，包含桌面AIR应用程序开发、网络应用开发、FMS开发，让您一本全拥有。

#### 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>