

<<Flash XML实用开发技术>>

图书基本信息

书名：<<Flash XML实用开发技术>>

13位ISBN编号：9787302054634

10位ISBN编号：7302054630

出版时间：2003-12-1

出版时间：清华大学出版社

作者：Ian Tindale,Paul Macdonald

页数：341

字数：576

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 XML实用开发技术>>

内容概要

Flash是目前网络动画制作的主流，而XML是跨平台数据结构的最佳选择。

本书先从XML的角度出发，探讨了XML技术给Flash动画提供的自由和便捷。

然后展示了Flash采用XML数据格式以后取得的令人振奋的生动效果，具体讲述了Flash及其脚本ActionScript使用XML数据格式的技术细节。

其中涉及了Flash—XML中对XML对象的基本应用，结合socket和服务器端脚本的应用，以及Flash、XML、socket、服务器端脚本语言和数据库的综合应用。

本书大致上分为3部分：第1部分向读者详细介绍XML的基础知识，其中重点介绍了与Flash应用程序相关的知识；第2部分介绍Flash处理XML的生动应用，其中塔罗牌案例贯穿全书；第3部分是附录，补充了更多的XML基础知识，Perl入门知识，以及Flash-XML主题的资源，该部分可作为阅读本书时的参考资料使用。

本书内容翔实，案例生动，语言通俗易懂，讲解深入浅出，适合各种对Flash和XML技术感兴趣的读者，可以作为Flash和XML的入门教材，也可以作为Flash设计者进军Flash-XML的提高教材，还可以作为有一定Flash和XML应用经验的高级读者的参考书。

<<Flash XML实用开发技术>>

书籍目录

第1章 XML简介

1.1 XML的概念、用途、使用场合及产生的原因

1.1.1 合适的语言

1.1.2 家谱树

1.2 XML的语法规则

1.2.1 元素必须是闭合的

1.2.2 不允许元素交叉

1.2.3 注释

1.2.4 属性值要加引号

1.2.5 属性或者数据

1.2.6 元素命名规则

1.3 节点分析

1.3.1 真实的表示

1.3.2 父元素和子元素

1.4 有效的XML

1.5 HTML不能成为XML的原因

1.5.1 将表示方式与内容分开

1.5.2 XML处理表示方式和内容的方法

1.6 标记的起源

1.6.1 历史重现

1.6.2 从SGML到XML

1.6.3 从词语产生逻辑

1.6.4 XML应用程序的概念

1.6.5 数据与文档

1.6.6 XML文件作为数据库使用

1.6.7 中间件的困惑

1.6.8 全新的语言

1.6.9 专业的学科

1.6.10 小心选择词语

1.6.11 词语的含义

1.7 案例分析--塔罗牌应用程序

1.7.1 一副牌

1.7.2 玩整副牌

1.7.3 不同的划分方法

1.7.4 试用不同的方法

第2章 理解XML模型

2.1 理解XML树

2.1.1 应用所要的树

2.1.2 在节点中

2.1.3 树的顶端

2.1.4 浏览树

2.1.5 处理空格

2.2 需要浏览树的原因

2.2.1 搜寻节点

2.2.2 向下移动

<<Flash XML实用开发技术>>

- 2.2.3 在样式表中
- 2.2.4 持久保留树结构信息的方法
- 2.2.5 保留持久信息
- 2.2.6 重构树
- 2.2.7 在本地的条件下
- 2.3 案例分析--塔罗牌应用程序
 - 2.3.1 新塔罗牌范例
 - 2.3.2 塔罗牌结构的细节
 - 2.3.3 提出方法
 - 2.3.4 读牌
 - 2.3.5 切牌并抽出1张
 - 2.3.6 飞旋并重新回到归属位置
 - 2.3.7 纸牌的图形布局

第3章 分析XML

- 3.1 分析XML
 - 3.1.1 插入并运行
 - 3.1.2 主服务器和普通服务器
 - 3.1.3 熟悉文档对象模型
 - 3.1.4 文档对象的其他模型
 - 3.1.5 Flash里的DOM
 - 3.1.6 没有DOM的结果
 - 3.1.7 一个类比
 - 3.1.8 SAX
 - 3.1.9 在服务器端转换XML
 - 3.1.10 XML的来回传递过程
- 3.2 标准的XML
 - 3.2.1 与DOM的命名一样
 - 3.2.2 路径
- 3.3 节点的定义
- 3.4 案例分析--塔罗牌应用程序
 - 3.4.1 画图
 - 3.4.2 增加关键字
 - 3.4.3 我们需要的内容
 - 3.4.4 更小的平面树
 - 3.4.5 转换之前和之后

续4章 XML数据

- 4.1 元素或属性
 - 4.1.1 元素
 - 4.1.2 属性
 - 4.1.3 一些有用的属性
 - 4.1.4 回到元素
- 4.2 串行化处理
 - 4.2.1 存储
 - 4.2.2 传输
 - 4.2.3 封装
 - 4.2.4 再论数据库
- 4.3 数据对象

<<Flash XML实用开发技术>>

- 4.3.1 机器对机器的通信
- 4.3.2 远程过程调用
- 4.3.3 RPC与Web
- 4.4 SOAP简介
 - 4.4.1 SOAP消息
 - 4.4.2 协议和规范
 - 4.4.3 请求
 - 4.4.4 SOAP中的数据类型
- 4.5 Alice、AIML和bots
- 4.6 案例分析--塔罗牌应用程序
 - 4.6.1 全部程序清单
 - 4.6.2 转换

第5章 集成Flash与Web应用程序

- 5.1 从Flash到XML
 - 5.1.1 Flash改变了游戏规则
 - 5.1.2 后退到Flash开始之前
 - 5.1.3 XML的可视化结构
 - 5.1.4 Flash适用的场合
 - 5.1.5 Flash充分支持XML
 - 5.1.6 Flash取得XML的方法
 - 5.1.7 使用XML的原因
 - 5.1.8 Flash处理XML的方法
 - 5.1.9 集成Flash和Web应用程序
 - 5.1.10 读入和输出变量
 - 5.1.11 无状态
 - 5.1.12 Flash里的GET和POST
 - 5.1.13 URL编码
 - 5.1.14 getURL()函数
 - 5.1.15 loadMovie()函数
- 5.2 Flash处理XML的具体内容
 - 5.2.1 对象(object)
 - 5.2.2 新对象
 - 5.2.3 类(class)
 - 5.2.4 构造函数(constructor)
 - 5.2.5 实例化
 - 5.2.6 部分组成整体
- 5.3 案例分析--塔罗牌应用程序
 - 5.3.1 人就是人
 - 5.3.2 小阿卡那牌的点图
 - 5.3.3 小阿卡那牌的组图
 - 5.3.4 关于大阿卡那牌
- 5.4 认知的集中

第6章 ActionScript的XML接口

- 6.1 处理字符串
 - 6.1.1 字符串
 - 6.1.2 串连接
 - 6.1.3 串比较

<<Flash XML实用开发技术>>

- 6.1.4 索引
- 6.1.5 子字符串
- 6.1.6 分析
- 6.2 案例分析--塔罗牌应用程序
 - 6.2.1 找到组
 - 6.2.2 跟踪元素
 - 6.2.3 检查子节点
 - 6.2.4 找到arcana节点
- 第7章 应用XML对象方法
 - 7.1 XML对象
 - 7.1.1 实例的属性
 - 7.1.2 movieClip对象的属性
 - 7.1.3 movieClip对象的方法
 - 7.1.4 有关构造函数的概念
 - 7.1.5 XML对象中的方法和属性
 - 7.1.6 相关的forin
 - 7.2 与节点相关的属性
 - 7.3 案例分析--塔罗牌应用程序
 - 7.3.1 删除XML对象
 - 7.3.2 不是真的随机
 - 7.3.3 魔术数字
 - 7.3.4 文本显示区
 - 7.3.5 取牌
 - 7.3.6 由arcana决定
 - 7.3.7 寻找homing元素
 - 7.3.8 测试x和y
- 第8章 XML的上传和下载
 - 8.1 XML上传和下载的方法
 - 8.1.1 Flash插件不能保存文件
 - 8.1.2 通过HTTP渠道
 - 8.1.3 SOAP
 - 8.1.4 编写前端程序
 - 8.2 案例分析--塔罗牌应用程序
 - 8.2.1 创建纸牌背景符号
 - 8.2.2 为表格上的牌编码
 - 8.2.3 主函数
 - 8.2.4 期望数组
 - 8.2.5 更多的跟踪语句
 - 8.2.6 表格上牌的输出结果
- 第9章 进一步研究XML对象
 - 9.1 再看对象
 - 9.1.1 要重视对象
 - 9.1.2 面向对象的局限
 - 9.1.3 在黑盒内实现功能
 - 9.1.4 原型(prototype)情况
 - 9.1.5 对XML对象其他部分的仔细研究
 - 9.2 案例分析--塔罗牌应用程序

<<Flash XML实用开发技术>>

- 9.2.1 构造函数
- 9.2.2 将数字随机化
- 9.2.3 这么做的原因
- 第10章 XML对象和事件处理
 - 10.1 XML对象需要事件处理程序
 - 10.1.1 将状态联合成盒子
 - 10.1.2 逐行运行程序
 - 10.1.3 事件的起因
 - 10.1.4 面向事件的编程
 - 10.1.5 序列和帧
 - 10.1.6 进行监听
 - 10.1.7 XML对象
 - 10.1.8 XMLSocket对象
 - 10.2 案例分析--塔罗牌应用程序
 - 10.2.1 搜寻正确的词语
 - 10.2.2 现在讨论代码
 - 10.2.3 组装句子
 - 10.2.4 分段阅读函数
 - 10.2.5 已经得到了许多
 - 10.2.6 洗牌是动词
 - 10.2.7 空元素
 - 10.2.8 从一开始就启动
- 第11章 XML Sockets
 - 11.1 XML Socket服务器的工作原理
 - 11.2 基本的聊天服务器
 - 11.3 增加的功能
 - 11.3.1 Flash客户机
 - 11.3.2 服务器
 - 11.4 聊天空记录
 - 11.5 与聊天室不同的应用
 - 11.5.1 Flash客户机
 - 11.5.2 服务器
- 第12章 Flash、XML和数据库
 - 12.1 数据库技术
 - 12.1.1 SQL命令
 - 12.1.2 数据库的创建
 - 12.2 编写服务器端脚本
 - 12.2.1 PHP的安装说明
 - 12.2.2 MySQL、PHP和Apache的联合使用
 - 12.3 Flash动画
 - 12.4 将脚本连接到数据库上
 - 12.5 通过PHP输出XML文档
 - 12.6 通过数据库输出XML文档
 - 12.6.1 查找XML中的数据
 - 12.6.2 遍历XML树
 - 12.6.3 疑难解答
- 第13章 Flash和XML发展的新方向

<<Flash XML实用开发技术>>

13.1 Flash和XML的发展

13.2 例1--News feed

13.3 例2--Excel表格

13.4 例3--目录清单

13.5 最后的思考

13.6 结论

附录A DTD、Schemas和XSL

A.1 DTD

A.2 Schema以及Schema与DTD的不同之处

A.3 两者的语法有不同之处

A.4 Schema的优点

A.5 需要DTD或Schema的原因

A.6 DTD的简单例子

A.7 Schema的简单例子

A.8 命名空间

A.9 XSLT

A.9.1 XSL和XSLT的区别

A.9.2 关于转换

A.9.3 不同的类

A.10 格式化对象(Formaning object)

附录B Perl入门

B.1 Perl介绍

B.2 Perl基础

B.2.1 Perl的变量

B.2.2 运算符

B.2.3 字符串运算符

B.2.4 控制脚本流

B.2.5 检查多个条件

B.2.6 循环

B.3 使用外部文件

B.4 Perl和CGI

B.4.1 使用输入的数据

B.4.2 从脚本发送数据

B.5 子程序

B.5.1 编写一个简单的子程序

B.5.2 一些有用的子程序

B.6 模块

B.7 结论

附录C 资源

C.1 Flash社团

C.2 相关服务器

C.3 其他一些有趣的资料

C.4 指南

C.5 转链站点

C.6 XML的相关知识

<<Flash XML实用开发技术>>

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>