

## <<Flash ActionScript 3>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript 3.0从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787302182566

10位ISBN编号：7302182566

出版时间：2008-10

出版时间：章精设、胡登涛 清华大学出版社 (2008-10出版)

作者：章精设

页数：669

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>

## &lt;&lt;Flash ActionScript 3&gt;&gt;

## 前言

FlashActionScript3.0是Flash的内置脚本语言，用来向Flash应用程序添加交互性的语言。

通过FlashActionScript3.0，可以构建包含丰富媒体的Flash应用程序。

FlashActionScript3.0是一种面向对象的语言，提供了class、extends、interface等关键字，其面向对象编程能力已接近于传统语言。

利用FlashActionScript3.0创建自定义类，可以合理组织代码，提高代码的复用性与扩展性等。

本书以FlashCS3中文版为编程环境，介绍了ActionScript3.0的基础知识，在此基础上，介绍

了ActionScript3.0面向对象技术，并结合ActionScript3.0介绍了事件处理、显示编程等特性。

本书的主要内容如下。

第1章简单回顾了ActionScript的历史，并从最基本的Flash操作开始，从编程的角度来讨论舞台和主时间轴，进而引出变量这一编程中非常重要的概念，并慢慢深入到简单变量和引用变量等知识，结合Flash的时间轴，详细介绍了变量与帧。

图层的关系，使读者初步了解Flash编程的独特之处。

第2章在学习了变量的基础知识后，引入了数据类型的概念，结合ActionScript3.0，详细介绍了5种简单数据类型的知识及使用技巧，介绍了变量的命名——特别是主时间轴中变量的命名，最后还介绍了变量的默认值。

代码优化等知识。

第3章介绍更加重要的复杂数据类型，介绍了创建复杂对象的一般方法及显示对象的独特方法，介绍简单变量与复杂变量之间的区别，并深入介绍了两种垃圾回收机制。

本章的最后，介绍了复杂数据类型转换的两种方法及数组运算符在编程中的应用技巧。

第4章主要介绍包括foreachin等在内的控制程序流程的各种语句，并通过程序分析各种语句的区别，使读者能适时地应用这些语句。

本章还介绍了间隔循环的几种方法，着重介绍了enterFrame事件及Timer类的使用方法及技巧。

第5章介绍函数的定义。

调用。

引用。

参数传递等基本知识，介绍了参数默认值等新增功能，并介绍许多包括Function类。

arguments类。

动态调用等相对高级的知识，并通过实例介绍如何有效地使用函数。

。

第6章介绍了flash.display包中的相关类，理解这些类的架构思想，着重介绍显示对象和显示列表的概念，详细解说了向上和向下遍历显示列表的方法。

深度的智能管理等知识。

第7章重点介绍了ActionScript3.0的事件处理机制，在介绍了事件流。

默认行为。

优先级。

弱引用等基本知识后，结合显示对象介绍了按键。

鼠标等事件处理。

第8章从Flash坐标系出发，介绍了注册点。

中心点与坐标的关系，角度和弧度的知识，Math类的使用方法及扩展Math类的实现，介绍了点。

直线。

矩形和相关Point类。

Line类。

Rectangle类，在学习数学知识的过程中掌握显示对象的相关属性。

第9章介绍了运动的概念及在Flash中的实现原理，介绍了力。

速度。

## <<Flash ActionScript 3>>

加速度等的实现技巧，并进一步提出向量的概念，且给出了多个包括高级碰撞在内的效果。

第10章详细介绍了ActionScript3.0的面向对象特性，重点讲解了类。

包。

属性。

方法等概念，使读者了解实例成员与类成员的区别和联系。

在此基础上，介绍继承这种重要的特性，并了解构造函数。

实例成员。

类成员继承中的规则，介绍了文档类及其本质。

本章的最后，介绍了类和类之间的关系及其简单的判断方法，介绍了基于接口的初步思想。

第11章介绍设计模式。

学习面向对象思想的一种途径是学习现成的设计模式，本章在第10章知识的基础上，重点介绍了如何在实践中应用面向对象的特性，并理解观察者模式与事件处理。

合成模式与显示对象架构的关系。

第12章介绍了Flash与ASP。

PHP交互的有关知识，介绍了FMS与视频的有关知识，并介绍Flash留言板。

文件上传。

天气预报系统。

文本聊天。

视频聊天等应用。

第13章详细介绍了正则表达式和E4X的知识，介绍了查找与替换。

代码加亮等程序的实现，介绍了如何在应用程序中使用XML的技巧。

本书是作者从多年的实践中汲取宝贵的经验编写而成的，其中介绍了许多数学。

物理。

设计模式等知识，并从这些知识出发，结合ActionScript3.0的特性，介绍了大量编程经验和技巧，使读者看完本书就能开发较大型的应用程序。

本书适合初。

中级读者，适合游戏/网站开发人员。

网络应用程序开发人员等，也适合广大的ActionScript3.0编程爱好者。

本书主要由章精设。

胡登涛编著，其他参与编写的人员还有缪亮。

梁博。

王姬芦。

应海波。

朱志坚。

徐爱娟。

王士强。

潘水泽。

贾达森。

林昱。

陈绍荣。

盛毅君。

方扬松等。

在创作的过程中，由于水平有限，错误在所难免，希望广大读者批评指正。

## <<Flash ActionScript 3>>

### 内容概要

《FlashActionScript3.0从入门到精通》从最简单的编程知识出发，带领读者走进编程的大门，是一本不可多得的ActionScript3.0入门书。

《FlashActionScript3.0从入门到精通》在注重基础的同时，从更高的层次来介绍ActionScript3.0的面向对象特性，使读者在不知不觉中掌握面向对象编程。

《FlashActionScript3.0从入门到精通》还介绍了许多数学、物理、设计模式等知识，并从这些知识出发，结合ActionScript3.0的特性，介绍了大量编程经验和技巧，使读者看完《FlashActionScript3.0从入门到精通》就能开发较大型的应用程序。

《FlashActionScript3.0从入门到精通》适合初、中级读者，游戏、网站开发人员，网络应用程序开发人员等，也适合广大的ActionScript3.0编程爱好者。

## <<Flash ActionScript 3>>

### 作者简介

章精设，1999年毕业于浙江大学，长期从事教学工作，在计算机多媒体技术应用等方面，发表科研论文数十篇，主编出版了多部Flash编程相关的图书。

## &lt;&lt;Flash ActionScript 3&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章了解ActionScript3.0.11.1ActionScript的历史11.2认识舞台和主时间轴21.2.1舞台(Stage)21.2.2主时间轴(MainTimeline)41.2.3理解舞台和主时间轴71.3了解变量81.3.1定义变量81.3.2给变量赋值91.3.3输出变量值111.3.4重复赋值121.3.5变量stage与舞台151.3.6变量root与主时间轴181.4通过属性面板定义变量201.4.1控制影片剪辑实例201.4.2控制动态文本231.5变量的执行顺序261.5.1帧的播放顺序261.5.2图层的加载顺序261.5.3play()命令无效的问题271.6了解动作面板291.6.1动作面板的组成291.6.2使用代码提示301.6.3代码折叠311.7代码注释341.7.1单行注释351.7.2多行注释351.7.3文档注释361.8代码位置381.8.1外部文件代码381.8.2类代码40第2章简单数据类型432.1数据类型432.1.1声明数据类型432.1.2包装类442.2int类型和int类452.2.1int类型表示整数462.2.2取整数的数位472.2.3了解toString()方法482.3uint类型与uint类482.3.1RGB颜色492.3.2键控代码502.4Number类型与Number类502.4.1浮点数502.4.2注意浮点运算502.5Boolean类型与Boolean类512.6String类型与String类522.6.1定义字符串522.6.2字符串的索引532.6.3了解转义符552.7变量名的命名规则562.7.1变量名是标识符562.7.2同一个变量名不能重复定义572.7.3不能用MovieClip类的属性名和方法名592.7.4不能使用关键字592.8变量的更多知识602.8.1变量的默认值602.8.2变量定义与代码优化622.8.3“\*”类型与自动类型转换632.8.4类型转换函数66第3章复杂数据类型703.1复杂数据类型703.1.1包与类703.1.2使用Stage类713.1.3new运算符733.2使用显示类753.2.1创建MovieClip类的实例753.2.2创建Bitmap类的实例773.2.3用反射动态创建实例793.2.4使用事件803.3静态方法和静态属性813.3.1了解Math类813.3.2事件类的常量属性813.3.3使用静态方法833.4理解引用833.4.1简单数据类型变量843.4.2复杂数据类型变量843.4.3比较简单变量和引用变量853.5垃圾回收873.5.1引用计数算法873.5.2标记和清除算法883.5.3delete与动态类893.6类型检测与转换903.6.1typeof()函数903.6.2is运算符与继承链913.6.3类型转换函数与as运算符923.7数组访问运算符933.7.1创建和访问数组933.7.2this关键字943.7.3动态访问属性和方法94第4章流程控制964.1条件语句964.1.1if语句974.1.2if-else语句1024.1.3条件运算符1044.1.4else-if语句1054.1.5if语句的嵌套1064.1.6switch语句1074.2循环语句1094.2.1while循环语句1094.2.2do...while循环语句1134.2.3for循环语句1154.2.4forin循环语句1174.2.5foreachin语句1184.2.6循环语句的嵌套1214.3其他语句1244.3.1break语句1244.3.2continue语句1254.3.3label标签语句1264.4帧循环1274.4.1多帧循环1274.4.2enterFrame事件1294.5间隔循环1304.5.1setInterval()函数1304.5.2setTimeout()函数1334.5.3Timer类133第5章函数1415.1认识函数1415.2定义和调用函数1425.2.1用function定义函数1435.2.2用“()”调用函数1455.2.3函数名及引用1465.2.4返回语句1485.2.5如何编写函数1505.3函数的参数1515.3.1形式参数和实际参数1515.3.2值传递和引用传递1535.3.3参数的默认值1555.3.4任意数量的参数1575.4变量的类型1585.4.1局部变量1585.4.2实例变量1595.5函数调用的高级知识1615.5.1arguments类与递归调用1615.5.2Function类与函数调用1625.5.3动态调用函数1655.5.4取代条件语句的技巧1665.6开发3D菜单1685.6.1结构设计1685.6.2把素材导入库中1695.6.3从库中导出图片1705.6.4让图标旋转1715.6.5设置图标的属性1735.6.6添加菜单的交互性175第6章显示对象1796.1初识显示类1796.1.1抽象、继承与DisplayObject类1806.1.2交互与InteractiveObject类1816.1.3容器与DisplayObjectContainer类1846.2绘图与Graphics类1876.2.1了解Graphics类1876.2.2编写绘图代码的技巧1886.2.3绘图曲线1906.2.4绘制填充图形1936.3了解显示列表1936.3.1显示列表(displaylist)与应用程序架构1946.3.2创建显示列表1956.3.3上一级引用1986.3.4下一级引用2006.3.5关于手工创建的显示列表2026.4深度管理2056.4.1了解深度2056.4.2z顺排列2076.4.3交换深度2086.4.4深度使用技巧2096.5基于时间轴的程序开发2116.5.1【库】面板2116.5.2帧标签与FrameLabel类2126.5.3打方块游戏2136.5.4帧代码与addFrameScript()函数2186.6预载技术2206.6.1了解LoaderInfo类2216.6.2最简单的预载2216.6.3预载的高级用法2236.7使用动画包2266.7.1使用Animator类制作补间动画2266.7.2使用Tween类制作补间动画2276.7.3使用TransitionManager类制作过渡效果230第7章事件处理2327.1事件处理概述2327.1.1早期的事件处理模型2327.1.2新事件处理模型的特点2327.1.3事件的发送者2337.1.4事件名2347.1.5事件的接收者2357.1.6事件对象2367.1.7事件类的架构2387.2掌握Event类2397.2.1事件流(eventflow)2397.2.2Event类的bubbles和eventPhase属性2437.2.3Event类的target和currentTarget属性2447.2.4事件的默认行为(Defaultbehaviors)2467.2.5事件的优先级与事件阻止2477.2.6关于弱引用2517.2.7自定义事件2527.3处理DisplayObject类的事件2537.3.1activate事件和deactivate事件2537.3.2added和removed事件2547.3.3enterFrame和render事件2557.3.4显示实例与普通实例的区别2567.4



# <<Flash ActionScript 3>>

处理交互对象的键盘事件2587.4.1KeyboardEvent类2587.4.2使用组合键2617.4.3使用updateAfterEvent()2637.4.4用类保存键控代码2647.5使用鼠标事件2667.5.1MouseEvent类2667.5.2处理滚轮事件2677.5.3扩展鼠标事件2687.5.4检测鼠标移动的速度2707.5.5批量拖动显示对象2707.5.6检测持续按下鼠标2727.5.7鼠标控制的转盘2747.5.8检测鼠标是否离开了影片275第8章Flash数学基础2778.1坐标与注册点2778.1.1舞台中的坐标2778.1.2中心点和注册点2788.1.3【信息】面板中的坐标2798.1.4影片剪辑实例的坐标2808.1.5全局坐标和本地坐标2818.1.6动态修改注册点2858.2角度2908.2.1手工设置显示实例的角度2908.2.2程序设置角度2928.2.3角度和弧度2928.2.4坐标中的角度..2938.3Math类2968.3.1勾股定理2968.3.2正余弦函数2978.3.3正余弦曲线3028.3.4随机方法3038.4二维坐标系统与Point类3058.4.1有向线段3068.4.2定比分点3078.4.3极坐标和笛卡儿坐标3098.5直线与Line类3108.5.1倾斜角与斜率3108.5.2直线方程3138.5.3两直线的交点3148.5.4点到直线的距离3158.6矩形与Rectangle类3178.6.1获取矩形区域3178.6.2DisplayObject类的scrollRect属性3198.6.3缩放与DisplayObject类的scale9Grid属性321第9章Flash物理基础3269.1速度与运动3269.1.1基于帧的运动3269.1.2基于时间的运动3299.2力与加速度3319.2.1重力3329.2.2弹性力3349.2.3匀速圆周运动3389.2.4两点间的运动3419.3简单碰撞检测3439.3.1形状与形状碰撞3439.3.2点与形状碰撞3459.3.3矩形与形状碰撞3469.4二维向量3489.4.1了解向量3499.4.2向量的表示方法3529.4.3了解Vector类3539.4.4Vector类的构造函数3539.4.5angle和length属性3589.4.6display()方法3639.4.7reset()和clone()方法3639.4.8向量的四则运算3659.4.9点积与标准化3689.4.10向量投影3689.5高级碰撞检测与反应3709.5.1圆与线段的碰撞检测3709.5.2圆与线段的碰撞反应3749.5.3穿墙现象3799.5.4完整的例子382第10章面向对象编程基础38410.1包与类路径38410.1.1了解类的定义38410.1.2编写第一个类38510.1.3使用包38710.1.4类路径38910.2属性39110.2.1成员变量与局部变量39110.2.2实例属性与静态属性39410.2.3控制属性的读写39510.3方法39710.3.1初识构造方法39710.3.2用构造函数传递参数39810.3.3在构造函数中使用this39910.3.4默认构造函数39910.3.5实例方法和静态方法40010.4修饰符40110.5了解继承40310.5.1隐式继承40310.5.2显式继承40410.5.3原型继承40810.6文档类40910.6.1了解文档类40910.6.2文档类与帧代码41110.6.3文档类与界面的联系41510.7链接类41710.7.1自动定义链接类41710.7.2自定义链接类41810.7.3使用swf资源库41910.7.4类加载与应用程序域42010.8成员与继承42510.8.1无参构造函数42510.8.2有参构造函数42610.8.3override修饰符42810.8.4protected修饰符43110.8.5静态成员43510.8.6final修饰符43710.9类之间的关系43810.9.1基础知识43910.9.2应用——帧频检测44010.10了解接口44410.10.1接口是标准44410.10.2定义接口的语法44510.10.3接口继承44610.10.4接口的实现446第11章设计模式45111.1事件处理与观察者模式45111.1.1观察者模式45111.1.2事件处理机制45311.1.3在类中自定义事件45711.2MVC模式46011.2.1模型设计46011.2.2视图实现46211.2.3控制器实现46311.3工厂模式46411.3.1简单工厂模式46511.3.2工厂方法模式46711.4单例模式46911.4.1静态工厂方法46911.4.2辅助类与单例模式47211.4.3实例——工具提示47511.5模板方法模式48211.5.1抽象类与抽象方法48311.5.2模板方法48411.5.3子类实现48511.5.4优化模式48611.6实例——显示多视图48811.6.1需求介绍与分析48811.6.2编写DefaultView类48911.6.3编写具体内容类49111.6.4多态49311.6.5设计文档类49411.7界面应用程序49811.7.1类图分析49811.7.2模型设计49911.7.3视图设计50111.7.4创建视图50311.7.5控制器设计50511.8迭代子模式51011.8.1了解迭代子模式51011.8.2迭代51111.8.3聚集51211.8.4逆序迭代51311.8.5扩展聚集51511.9合成模式51511.9.1显示类的架构51511.9.2实现合成模式51711.9.3遍历显示对象51911.10装饰模式52111.10.1了解装饰模式52111.10.2使用装饰类52411.10.3装饰显示对象52411.11策略模式52611.11.1了解策略模式52611.11.2统计图528第12章Flash与服务器端程序间的通信53112.1ASP简介53112.1.1ASP的特点53112.1.2搭建ASP运行环境53212.1.3体验ASP53812.1.4ASP开发工具53912.2Flash与ASP之间的通信53912.2.1Flash从文本文件获取数据54012.2.2Flash从ASP获取数据54212.2.3Flash提交简单数据给ASP54412.2.4Flash提交复杂数据给ASP54712.3Flash与数据库之间的通信55112.3.1Flash读取与修改数据库中的数据55112.3.2Flash查询和添加数据库数据55612.4Flash结合ASP开发实例56412.4.1文件上传系统56412.4.2天气预报系统56912.5FMS简介58512.5.1FMS的特点58612.5.2搭建FMS服务器58612.5.3配置FMS58812.5.4管理FMS59012.6Flash与FMS之间的通信59312.6.1播放服务器端的视频59312.6.2将视频录制到服务器上59712.6.3文本聊天的实现60112.6.4视频聊天的实现60912.7php简介61512.7.1安装php61512.7.2安装MySQL62112.7.3检查php与MySQL的连接62712.7.4安装AMF62812.7.5读写数据库630第13章高级主题63413.1正则表达式63413.1.1如何判断中文字符63413.1.2正则表达式的作用63513.1.3创建

## <<Flash ActionScript 3>>

正则表达式63613.1.4使用正则表达式63813.1.5查找和替换英文单词63813.1.6删除头和尾的空白字符63913.1.7了解RegExp类和String类64013.1.8转义64213.1.9使用编码64313.1.10了解元字符64413.1.11数量词64413.1.12匹配的范围64513.1.13组合与或运算64713.1.14查找与替换文本64813.1.15代码加亮65413.2E4X65913.2.1节点65913.2.2节点的属性66113.2.3使用CDATA66313.2.4使用变量创建XML66513.2.5使用外部XML文件66513.2.6加载XML文件66713.2.7选择XML中的数据668



## <<Flash ActionScript 3>>

### 章节摘录

插图：

## <<Flash ActionScript 3>>

### 编辑推荐

FlashActionScript3.0的出现，不仅从形式上改变了ActionScript，而且从本质上改变了ActionScript，使ActionScript3.0成为了真正的面向对象编程语言。

#### 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>