

## <<ActionScript 3.0宝典>>

### 图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0宝典>>

13位ISBN编号：9787302274490

10位ISBN编号：7302274495

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：布劳恩斯坦

页数：838

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>

## <<ActionScript 3.0宝典>>

### 内容概要

如果您希望构建桌面、浏览器或移动设备上的交互式应用,《ActionScript 3.0宝典(第2版)》将成为您的良师益友。

《ActionScript 3.0宝典(第2版)》带领读者掌握Flash平台的完整体系:ActionScript3.0语言和语法、面向对象编程、错误处理和测试技术,以及庞大的Flash Player10.1 API的每个部分。

《ActionScript 3.0宝典(第2版)》中提供了丰富的交互性示例,并详尽地阐述了Flash平台的最新特性,是学习ActionScript 3.0的首选书籍。

## 作者简介

Roger Braunstein, 是一位通晓多个行业的程序员, 也是纽约布鲁克林区一家独立的开发和设计室partly humaninc.的Chief Roger Officer。  
Roger是Action Script 3.0宝典第1版的作者之一, 并且还写过一本电子书IntroductiontoFlex2。  
Roger使用他掌握的各种技术编写过游戏、移动应用程序、互动艺术、工具、Web应用程序和网站。  
仅在过去的两年中, 他就为LEGO、MoMA、Tim Burton、Antonyand the Johnsons、AOL、HBO、Puma、General Mills、Sport Chalet、Pepsi、Coke、OMGPOP、theFrenchCulinaryInstitute等公司开发过产品。  
另外他还在忙于一系列独立的项目。  
当不在电脑前工作时, Roger喜欢的活动和一般人没什么区别, 他喜欢骑自行车、烹饪、阅读、旅行、摄影、滑旱冰和随着GameBoys上的音乐跳舞。  
他痴迷于在自己的网站上发布一些有趣的内容, 读者可以通过这个网站联系他。

## 书籍目录

第一部分ActionScript 3.0语言基础第1章 ActionScript 3.0简介1.1 ActionScript 3.0概述1.2 探索Flash平台1.2.1 程序员的视角1.2.2 用户的视角1.3 从ActionScript 2.0过渡到ActionScript 3.01.3.1 显示列表1.3.2 运行时错误1.3.3 运行时数据类型1.3.4 方法闭包1.3.5 自带事件模型1.3.6 正则表达式1.3.7 E4X1.4 小结第2章 ActionScript 3.0语言基础2.1 ActionScript 3.0概述2.2 使用变量2.2.1 变量声明剖析2.2.2 常量2.2.3 字面值2.3 注释代码2.3.1 注释的类型2.3.2 何时使用注释2.3.3 自注释的代码2.4 作用域简介2.5 数据类型简介2.5.1 声明类型2.5.2 使用无类型变量2.6 运算符2.6.1 一元与二元运算符2.6.2 运算顺序2.6.3 一些常用的运算符2.7 使用条件语句做出逻辑选择2.7.1 if语句2.7.2 相等运算符2.7.3 对其他类型比较的结果进行测试2.7.4 if&hellip;else语句2.7.5 switch语句2.7.6 条件运算符2.8 使用循环重复执行操作2.8.1 使用for循环2.8.2 使用forin和foreach&hellip;in循环2.8.3 使用while和do&hellip;while循环2.8.4 for循环和while循环的对比2.8.5 避免无限循环2.8.6 使用break和continue2.9 小结第3章 函数与方法3.1 调用函数3.2 创建自定义函数3.2.1 定义函数3.2.2 向函数传递参数3.3 返回结果3.4 匿名函数3.5 函数作为对象3.6 递归函数3.7 小结第4章 面向对象编程4.1 理解类4.1.1 类可以模拟现实世界4.1.2 类包含数据和操作4.1.3 类可以划分任务4.1.4 类是类型4.1.5 类包含程序4.2 面向对象编程中的术语4.2.1 对象4.2.2 类4.2.3 实例4.2.4 类型4.3 封装4.3.1 黑盒原则4.3.2 封装和多态4.4 包：类和函数4.4.1 类的唯一性和名称空间4.4.2 层次结构4.4.3 控制可见性4.4.4 包中允许使用的代码4.4.5 使用包中的代码4.5 使用继承4.5.1 使用继承构造代码4.5.2 继承、类型和多态4.5.3 继承与组合4.5.4 阻止继承4.6 访问控制属性4.6.1 public和private4.6.2 protected4.6.3 internal4.6.4 使用名称空间定制访问控制4.7 方法和构造函数4.8 属性4.8.1 访问器4.8.2 避免副作用4.8.3 自引用代码4.9 使用静态方法和属性4.9.1 静态变量4.9.2 静态常量4.9.3 枚举4.9.4 静态方法4.10 重写行为4.11 设计接口4.12 操作类型4.12.1 类型兼容和强制转换4.12.2 显式类型转换4.12.3 确定类型4.13 创建动态类4.14 小结第5章 验证程序5.1 错误简介5.1.1 编译时错误与运行时错误5.1.2 警告5.1.3 从Flash Professional和Flash Builder获取反馈5.2 修复错误5.3 小结第二部分ActionScript 3.0的核心数据类型第6章 文本、字符串和字符6.1 使用字符串字面值6.2 与字符串的相互转换6.2.1 使用toString ( ) 方法6.2.2 转换成字符串6.2.3 将字符串转换为其他类型6.3 合并字符串6.4 转换字符串的大小写6.5 使用字符串中的单个字符6.5.1 获取字符串中字符的个数6.5.2 获取特定的字符6.5.3 将字符转换为字符代码6.6 在字符串中执行查找6.6.1 通过子字符串查找6.6.2 使用正则表达式进行查找6.7 字符串分解&hellip;&hellip;第三部分 显示列表第四部分 事件驱动程序设计第五部分 错误处理第六部分 外部数据第七部分 图形程序设计与动画第八部分 Flash的具体应用

编辑推荐

开发Web和移动应用    使用HD Video和3D增强桌面应用    使用AS3进行AIR、Flex和Flash编程  
为iPhone、Palm WebOS和Android等移动设备编程    学习如何在Flash Professional CS 5、Flash  
Builder 4、Flex 4和AIR 2中使用AS3    使用快速新增的Vector类    使用Flash文本引擎和文本布局框架  
显示打印级质量的文本    学习3D数学，并使用AS3编写自己的3D引擎    使用Pixel Bender编写和运  
行强人的像素着色器    数字合成和分析声音    显示、分析和捕获音频和视频    大量的更新和修  
订内容

#### 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>