

<<Macromedia Flash MX2>>

图书基本信息

书名：<<Macromedia Flash MX2004中文版高级应用程序开发标准教程>>

13位ISBN编号：9787801724564

10位ISBN编号：7801724569

出版时间：2005-1

出版时间：兵器工业出版社

作者：请自查！

页数：249

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>

<<Macromedia Flash MX2>>

内容概要

本书是Macromedia中国授权认证培训(ATC)指定教材,详细介绍了使用Macromedia公司FlashMX2004中文版高级应用程序开发的方法和技能。

本书共9单元,系统全面地介绍了Flash MX 2004的动作脚本的基础知识、如何创建自定义类、构建数组、处理Flash UI组件、使用Web服务、使用Flash Remoting、链接类和可视对象以及客户端和服务上存储数据等知识。

在详细介绍各个知识点的同时还结合大量实例使读者能快速掌握和熟练使用Flash MX2004的各项功能

- ° 本书是Macromedia唯一指定教材,同时可作为网页动画制作人员的参考书以及社会相关培训班教材
- ° 本书光盘内容包括Macromedia Flash MX 2004(中文版)试用版软件及部分相关素材和课程文件。

<<Macromedia Flash MX2>>

书籍目录

第1单元 课程简介 1.1 关于课程 1.2 课程结构 1.3 课程目标 1.4 课程预备知识 1.5 课程概述 演示1.1 查看应用程序 单元小结第2单元 复习动作脚本基础知识 2.1 了解内置类 演练2.1 检查内置类 2.2 使用可视类和非可视类 演练2.2 使用日期填充文本框 2.3 基于Object类创建自定义对象 演练2.3 从Object类创建对象 2.4 在动作脚本中循环 演练2.4 使用for循环 单元小结 单元复习 实验2 创建对象和显示属性值第3单元 创建自定义类 3.1 创建类 3.2 通过类创建对象 演练3-1 创建一个类, 并为该类创建对象 3.3 定义类创建对象 演练3-2 定义方法和属性的特性 3.4 为类添加复杂的数据结构 演练3-3 添加一个类型为对象的属性 3.5 创建Dump类的DumpObject方法 3.6 了解递归 演练3-4 创建DumpObject方法 3.7 使用方法访问属性 演练3-5 添加隐式和显式Getter和Setter方法 单元小结 单元复习 实验3 构建类并从该类构建对象第4单元 构建数组 4.1 了解数组 演练4-1 创建数组 4.2 遍历数组 演练4-2 遍历数组第5单元 处理Flash UI组件第6单元 使用Web服务第7单元 使用Flash Remoting第8单元 链接类和可视对象第9单元 在客户端和服务端上存储数据附录A 学员安装指南附录B 单元复习问题的答案

<<Macromedia Flash MX2>>

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>