

<<Flash Actionscript 2>>

图书基本信息

书名：<<Flash Actionscript 2.0互动编程从基础到应用>>

13位ISBN编号：9787115153692

10位ISBN编号：7115153698

出版时间：2006-12

出版时间：人民邮电

作者：陈冬

页数：384

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 Actionscript 2>>

内容概要

《Flash Actionscript 2.0互动编程从基础到应用》是作者根据多年的软件开发经验编写而成的，内容涵盖了从ActionScript编程初学者到一名卓越而高效的Flash应用程序开发人员所必须具备的知识。全书分为3篇，共16章，第一篇为ActionScript编程基础篇(包括第1章和第2章)，主要介绍ActionScript入门知识和基本的语法；第二篇为ActionScript编程提高篇(包括第3章到第9章)，主要介绍事件处理机制、影片剪辑、文字、常用内置类、自定义类、全局控制和外部交互以及组件等内容；第三篇为ActionScript编程应用篇(包括第10章到第16章)，详细地介绍了俄罗斯方块、扫雷、连连看、对对碰、电子书翻书特效、网上投票系统以及网上相册等案例的程序设计。

《Flash Actionscript 2.0互动编程从基础到应用》以目前最稳定的ActionScript 2.0版本(适用于Flash MX 2004以上版本)为标准编写而成，全书共设计了99个紧扣技术点的小案例和7个综合性大案例。

《Flash Actionscript 2.0互动编程从基础到应用》讲解清楚、案例丰富、知识系统，适合ActionScript的初中级读者作为学习用书。

<<Flash Actionscript 2>>

书籍目录

第一篇 ActionScript编程基础第1章 ActionScript入门 11.1 ActionScript是什么 21.2 ActionScript的发展历程 31.3 ActionScript和其他语言的关系 41.4 Flash中的编程环境 41.4.1 “动作”面板 41.4.2 “输出”面板 91.4.3 “脚本”窗口 101.5 基本AS命令 101.5.1 stop和play 10* 用stop和play命令实现地球公转 111.5.2 gotoAndStop和gotoAndPlay 12* 用gotoAndPlay实现地球公转 121.5.3 prevFrame和nextFrame 13* 用prevFrame和nextFrame实现图片展示 13第2章 语法 142.1 格式上的要求 152.1.1 大小写敏感 152.1.2 AS的单位 152.2 数据类型 192.2.1 字符串 192.2.2 数字 202.2.3 布尔值 212.2.4 Object 212.2.5 MovieClip 222.2.6 Null 222.2.7 Undefined 222.2.8 确定变量的数据类型 222.2.9 数据类型转换 232.3 运算符 232.3.1 点运算符 232.3.2 数值运算符 242.3.3 比较运算符 252.3.4 字符串运算符 252.3.5 逻辑运算符 262.3.6 按位运算符 262.3.7 赋值运算符 272.3.8 数组访问运算符 282.3.9 运算符的优先级 292.4 面向对象编程 302.4.1 类 302.4.2 实例 32* 运用实例控制动画播放 322.5 程序结构 342.5.1 条件结构if 342.5.2 循环结构for 352.5.3 循环结构while 352.5.4 break和continue语句 362.5.5 分支结构switch 372.5.6 with语句 38第二篇 ActionScript编程提高第3章 事件处理机制 403.1 事件处理概述 413.2 事件处理 423.2.1 按钮事件 42* 为按钮添加AS 433.2.2 按钮事件处理函数 443.3 影片剪辑事件处理 443.3.1 影片剪辑事件 45* 用load和enterFrame事件制作移动脸谱 45* 用mouseMove事件实现鼠标跟随 46* 用mouseDown和mouseUp事件实现鼠标跟随 473.3.2 影片剪辑事件处理函数 49* 用onMouseMove函数实现鼠标跟随 49* 用onEnterFrame函数实现图片悬停 513.4 侦听器 and 广播器 543.5 键盘 553.5.1 键控代码 55* 用getCode方法控制游戏角色 58* 用isDown方法移动图片 593.5.2 ASCII码 60* 用getAscii方法制作打字游戏 603.6 鼠标 613.6.1 替换鼠标指针 62* 替换鼠标指针 623.6.2 鼠标中键 63* 用鼠标中键控制图片滚动 643.6.3 鼠标右键 65* 自定义右键菜单 65第4章 影片剪辑 674.1 影片剪辑属性 684.1.1 坐标位置 684.1.2 旋转角度 69* 通过_rotation属性旋转对象 69* 用_rotation属性制作鼠标旋转跟随 704.1.3 透明度和可见性 71* 通过_alpha属性实现图片渐入渐出 724.1.4 宽高和比例 73* 用_width和_height属性控制影片剪辑大小 73* 通过_xscale和_yscale属性控制影片剪辑缩放 744.1.5 鼠标位置 754.1.6 帧属性 75* 马赛克效果的导航条 75* 制作loading动画 774.2 动态创建影片剪辑 784.2.1 深度级别 784.2.2 duplicateMovieClip 79* 用duplicateMovieClip动态复制影片剪辑 794.2.3 attachMovie 80* 用attachMovie方法制作雪花飞舞 81* 跟随鼠标游动的鱼 824.2.4 removeMovieClip 83* 打蜜蜂游戏 834.2.5 createEmptyMovieClip 84* 用createEmptyMovieClip方法创建影片剪辑 854.2.6 loadMovie 86* 用loadMovie制作图片展示 864.3 管理深度 884.3.1 取得深度 88* 鼠标跟随的下雪效果 894.3.2 交换深度 90* 用swapDepths方法实现立体旋转特效 904.4 拖动影片剪辑 91* 制作放大镜 924.5 动态创建遮罩 93* 用遮罩实现橡皮擦特效 934.6 碰撞测试 94* 用碰撞测试实现粘附特效 954.7 绘画方法 964.7.1 moveTo 964.7.2 lineStyle 964.7.3 lineTo 96* 用绘画方法画直线 974.7.4 curveTo 98* 用绘画方法画曲线 98* 用绘画方法画圆 1004.7.5 beginFill 101* 用填充方法画填充图形 1014.7.6 beginGradientFill 103* 用填充方法画渐变填充图形 104* 交互式填充图形 105第5章 文字 1085.1 文本类型 1095.1.1 动态文本 109* 动态文本展示 109* 文字淡入淡出 110* 随机文字特效 1115.1.2 输入文本 113* 可指定倍数的放大镜 1135.2 TextField类 1145.2.1 TextField类的属性 1155.2.2 TextField类的方法 115* 用侦听器实现累加运算 115* 打字游戏 1165.3 TextFormat类 1185.3.1 TextFormat类的属性 118* 设置了文本格式的打字游戏 119* 展示系统字体 1215.3.2 TextFormat类的方法 122* 用getTextExtent方法制作打字游戏 1225.4 在文本中使用HTML 1245.4.1 启用HTML格式 1245.4.2 支持的HTML标签 125* 用HTML标签制作图片的鼠标跟随 1265.4.3 asfunction协议 1275.5 在文本中使用CSS 1285.5.1 TextField.StyleSheet类 1285.5.2 从外部加载样式表 128* 解析CSS文件 1285.5.3 使用setStyle方法创建新样式 130* 为文本应用CSS样式 1305.6 TextSnapshot对象 131* 用TextSnapshot对象查找静态文本 1315.7 String类 1335.7.1 字符串和String类的区别 1335.7.2 String类的属性 1335.7.3 String类的方法 133* 用String类解智力题 135第6章 内置类 1376.1 颜色类Color 1386.1.1 构

<<Flash Actionscript 2>>

构造函数 1386.1.2 方法 138* 用setRGB方法制作调色板 138* 鼠标跟随的颜色特效 140*
 用setTransform制作变色宠物 1426.2 日期类Date 1436.2.1 构造函数 1446.2.2 方法 144* 用Date
 类显示时间 144* 用Date对象制作简单时钟 145* 用getTime方法制作倒计时牌 146*
 用getTimezoneOffset查询时区时刻 147* 日历 1486.3 声音类Sound 1516.3.1 构造函数 1516.3.2
 方法 151* 用attachSound方法播放声音 152* 带进度条的MP3播放器 1536.3.3 属性 1556.3.4 事件
 处理函数 155* 多功能MP3播放器 1566.4 数学类Math 1606.4.1 方法 160* 彩票选号器 160* 用
 三角函数绘制花朵 1616.4.2 属性 1636.5 XML类 1636.5.1 XML基础 1646.5.2 构造函数
 1646.5.3 方法 1656.5.4 集合 1666.5.5 属性 167* 解析XML 168* 编辑XML对象 171第7章
 自定义类 1747.1 创建和使用类 1757.1.1 面向对象的原则 1757.1.2 定义类 1757.1.3 属性和方
 法 1767.1.4 构造函数 176* 用自定义类实现图片淡入淡出 1787.1.5 实例成员和类成员 1797.1.6
 get和set方法 1807.1.7 创建动态类 1817.1.8 类的编译和导出 1817.2 继承和接口 1827.2.1
 继承和子类 182* 用继承类实现图片特效 183* 用继承类实现鼠标跟随 1847.2.2 控制成员访问
 1857.2.3 接口 186* 通过接口实现画图板 187第8章 全局控制和外部交互 1928.1 Stage类
 1938.1.1 隐藏菜单 1938.1.2 缩放模式 1938.1.3 对齐方式 1948.1.4 事件处理 1948.2
 fscommand函数 1948.2.1 与Flash Player通信 1948.2.2 与JavaScript通信 1958.3 LocalConnection
 类 197* 在两个SWF文件之间实现通信 1978.4 SharedObject类 198* 可以保存歌曲列表的MP3
 1998.5 loadVariables 200* 用loadVariables方法实现鼠标跟随 201* 和ASP结合的网站计数器
 2028.6 LoadVars类 203* 和ASP结合可保存图形的画图板 204第9章 组件 2139.1 组件概述
 2149.1.1 添加组件 214* 动态添加组件 2149.1.2 设置组件样式 2159.1.3 处理组件事件 217*
 用事件侦听器处理组件事件 2189.2 内置组件 2199.2.1 用户界面组件 219* Label和TextInput组件
 219* Button组件 221* RadioButton组件 223* List组件 225* ComboBox组件 226* ScrollPane组件
 227* NumericStepper组件 229* MenuBar组件 231* Menu组件 232* Accordion组件 235* Tree组件
 236* DateField组件 239* DateChooser组件 240* Alert组件 241* Window组件 242* Loader组件
 244* ProgressBar组件 246* DataGrid组件 2489.2.2 媒体组件 249* MediaPlayer组件 2509.2.3
 数据组件 251第三篇 ActionScript编程应用第10章 俄罗斯方块 25310.1 效果预览 25410.2 技术
 分析 25410.3 操作步骤 255第11章 扫雷 28411.1 效果预览 28511.2 技术分析 28611.3 操作
 步骤 286第12章 连连看 30312.1 效果预览 30412.2 技术分析 30512.3 操作步骤 306第13章
 对对碰 31913.1 效果预览 32013.2 技术分析 32013.3 操作步骤 321第14章 翻书效果
 33414.1 效果预览 33514.2 技术分析 33514.3 操作步骤 336第15章 网上投票系统 34615.1
 效果预览 34715.2 技术分析 34815.3 操作步骤 349第16章 网上相册 36116.1 效果预览
 36216.2 技术分析 36316.3 操作步骤 363

<<Flash Actionscript 2>>

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>