

## <<ActionScript 3.0从入门 >

### 图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787122063007

10位ISBN编号：7122063003

出版时间：2009-9

出版时间：化学工业出版社

作者：翟宝利

页数：389

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>

## 前言

在Flash刚刚出现时，ActionScript还仅仅是一种不够规范的脚本语言，扮演的只是一个小小的配角。直到ActionScript 3.0问世，这一状况才得以改变。ActionScript 3.0能够满足复杂应用程序的需要。曾经风光无限的闪客（Flasher）逐渐被设计师（Designer）和开发工程师（Developer）所替代。所有这些改变都源自于Flash Player的深层次变化。

很多ActionScript程序员都是从ActionScript 1.0或ActionScript 2.0就开始接触这一脚本语言的。由于当时的Flash Player性能有限，ActionScript追求的还仅仅是简洁清晰的效果。从Flash Player 9开始新增的ActionScript虚拟机（AVM2），使用了全新的字节码指令集，使得Flash Player的性能得以显著提高。

与之对应的ActionScript也全面进化到了3.0版本。

事实上，目前的FlashPlayer中同时装载着AVM1和AVM2。

ActionScript 1.0和ActionScript 2.0的代码由AVM1执行，而ActionScript 3.0的代码由AVM2执行。

由于虚拟机的升级，使得ActionScript 3.0的代码执行效率相比以前版本也大大提高。

目前，ActionScript 3.0已发展成为一种完全面向对象的编程语言，功能强大，类库丰富。

它的语法类似于JavaScript，其他语言的程序员可以轻松地转入。

其应用领域涵盖Flash互动开发、网页制作和RIA（Rich Internet Applications，富互联网应用）应用程序开发。

笔者精心选材编写本书，由浅入深地介绍了ActionScript 3.0的基础编程，旨在为读者提供一套阶梯式的入门指导。

通过基本知识和概念的组织，使读者逐渐形成完整的编程体系，非常适合于ActionScript初学者和入门爱好者。

## 内容概要

ActionScript动作脚本是Adobe Flash Player运行时（runtime）环境的编程语言，ActionScript 3.0是其最新版本。

与前两个版本相比，ActionScript 3.0运行于全新的虚拟机AVM2上，使用JIT（Just InTime）编码技术，将字节码转换为机器码来提高性能，效率出众。

本书分为四篇，共19章，从ActionScript 3.0的基本概念讲起，详细介绍了编程的语法和技巧。

第一篇（第1章～第2章）讲述了ActionScript 3.0的基础知识，包括开发环境、学习技巧以及ActionScript 3.0的基本特点。

第二篇（第3章～第8章）讲述了ActionScript 3.0程序的基本构成单位，包括值、循环、条件、函数等。同时由于ActionScript 3.0是由事件驱动的面向对象编程语言，在后两章也对面向对象思想以及事件的内部机制进行了详细剖析。

第三篇（第9章～第14章）讲述了Flash本身所特有的多媒体编程功能，包括矢量图、位图、动画、文本、声音、视频等各种处理方式。

第四篇（第15章～第19章）讲述了ActionScript 3.0在XML数据处理、通讯、本地持久性、第三方类库等方面的扩展知识。

本书由浅入深地讲解了ActionScript 3.0的面向对象编程，并辅以大量生动实例来说明ActionScript 3.0的使用技巧和编程思想，适于正在学习并使用ActionScript的程序员或对编程感兴趣的设计师以及业余爱好者研究学习。

## 书籍目录

第一篇 ActionScript 3.0基础知识	第1章 ActionScript 3.0概述	1.1 ActionScript 3.0简介	1.2
ActionScript 3.0开发环境	1.2.1 Flash CS3/CS4	1.2.2 Flex Builder 3	1.2.3 FlashDevelop
1.2.4 FDT3	1.2.5 ActionScript 3.0编程软件的选择	1.3 学习ActionScript 3.0的建议	1.3.1
使用帮助文档	1.3.2 读适合自己的书	1.3.3 访问热门网站、社区	1.3.4 关注博客
1.4	1.5 面向对象编程	1.6 小结	第2章 程序结构与语法
第一个ActionScript程序	2.1 包与类的结构	2.1.1 包	2.1.2 类的定义
2.1.3 构造函数	2.1.4 实例	2.1.5 文档类	2.2
基本语法格式	2.2.1 点语法	2.2.2 严格区分大小写	2.2.3 分号结尾
2.2.4 注释	2.2.5 保留字与关键字	2.2.6 关于常量	2.3 小结
值	3.1 数据类型	3.1.1 Boolean数据类型	3.1.2 int数据类型
3.1.3 Null数据类型	3.1.4 Number数据类型	3.1.5 String数据类型	3.1.6 uint数据类型
3.1.7 void数据类型	3.2 类型转换	3.2.1 自动转换	3.2.2 强制转换
3.2.3 转换规律	3.3 运算符	3.3.1 算术运算符	3.3.2 赋值运算符
3.3.3 逻辑运算符	3.3.4 比较运算符	3.3.5 位运算符	3.4 小结
第4章 条件与循环	4.1 条件句	4.1.1 if条件句	4.1.2 if...else条件句
4.1.3 if...else if...else条件句	4.1.4 switch...case条件句	4.2 循环句	4.2.1 while循环句
4.2.2 do...while循环句	4.2.3 for循环句	4.2.4 for...in循环句	4.2.5 for each...in循环句
4.3 小结	第5章 函数	第6章 面向对象编程基础	第7章 数组
第8章 事件	第三篇 ActionScript 3.0	多媒体编程应用	第9章 矢量图
第10章 位图与像素	第11章 显示对象容器	第12章 显示文本	第13章 动画编程
第14章 声音与视频流编程	第四篇 ActionScript 3.0编程提高	第15章 XML基础与应用	第16章 通讯与网络
第17章 正则表达式	第18章 客户端持久性	第19章 高级缓动类	

## 章节摘录

第一篇 ActionScript 3.0基础知识 第1章 ActionScript 3.0概述 ActionScript最初是由Macromedia（现已被Adobe收购）为其Flash产品开发的一种简单脚本语言，现在最新版本为3.0，已经发展成为一种完全面向对象（OOP）的编程语言。

ActionScript是一种基于ECMAScript的脚本语言，可用于编写Adobe Flash动画和应用程序。由于ActionScript和JavaScript都是基于ECMAScript语法的，理论上它们可以流畅地互相翻译。但是，JavaScript的文档对象模型（DOM）是以浏览器窗口、文档和表单为主的，ActionScript的文档对象模型则以SWF格式的动画为主，包括动画、音频、文字和事件。

ActionScript是针对Adobe Flash Player运行时环境的官方编程语言。它在Flash内容和应用程序中实现了交互性、数据处理以及其他许多功能。ActionScript的发展经历了ActionScript1.0、ActionScript 2.0，再到ActionScript 3.0。从版本号上看，ActionScript 3.0只是对以前版本的延续，但在使用时则需要从一个全新的角度加以认识。

实际上，ActionScript 3.0是一个从底层重写的版本，不同版本在运行时也是分开处理的。

这一内在的巨大变化使得Flash播放器的表现能力大幅度提高。

由于结构上的变化，ActionScript在不同版本间的通信受到一些限制，一些程序也面临由较低版本改写为ActionScript 3.0版本的需求。

1.1 ActionScript 3.0简介 ActionScript 3.0在使用时与以前两个版本有很多相似之处，但是由于底层的不同，在理解内部机制时最好从全新的角度出发，尤其要注意不同版本的代码不能混用。一些处理方法也发生了比较大的变化，比如事件模型和显示对象的方法等，接触过ActionScript 1.0或ActionScript 2.0的读者要格外注意。

## <<ActionScript 3.0从入门 >

### 编辑推荐

起点低，即使没有ActionScript基础，也能轻松掌握；总结了作者多年的ActionScript开发经验和实战经验；对代码进行了详细注释，阅读起来很容易理解；全书提供了135个实例和6个案例，非常实用。

DVD-ROM：9小时多媒体视频讲解。

#### 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>