

<<Flash ActionScript2.>>

图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript2.0编程范例导航>>

13位ISBN编号：9787302140993

10位ISBN编号：7302140995

出版时间：2006-11

出版时间：清华大学出版社

作者：章精设

页数：295

字数：459000

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 ActionScript2.>>

内容概要

本书以Flash 8中文版（专业版）为编程环境，由浅入深地介绍了ActionScript 2.0支持的类、继承、接口和其他通用的面向对象编程（OOP）概念、设计、编写类库的方法及相关设计模式的知识，Flash与后台的通信方法及开发互动游戏的商业案例。

本书介绍了变量、数据类型等基础知识，Flash特有的注册点、路径等特点，使初学者和编程人员能顺利地进行Flash开发。

本书实用性强，读者不仅能从书中学到实用的编程经验与技巧，还能利用书中提供的类库，直接用于开发各种应用程序。

本书鼓励开发者使用更好的编程结构，减少编码和维护的时间。

本书既适合ActionScript初学者使用，也适合有一定编程基础的学习者进一步深造使用，可作为自学教材和各级培训用教材。

书籍目录

第1章 ActionScript 2.0编程基础 1.1 手工创建MovieClip类的实例 1.2 用程序创建MovieClip类的实例 1.3 加法程序 1.4 地图的缩放 1.5 运动的小球 1.6 查找类的实例 1.7 右键菜单 1.8 模糊切换效果 1.9 使用AsBroadcaster类 1.10 使用XPathAPI类 1.11 应用程序的结构第2章 ActionScript 2.0面向对象编程 2.1 类的结构 2.2 变量与属性 2.3 函数与方法 2.4 构造函数 2.5 双重修饰属性或方法 2.6 EventDispatcher类与事件 2.7 在类中使用事件处理函数 2.8 包、类路径与导入类 2.9 类继承 2.10 私有构造函数、抽象类与多态 2.11 私有构造函数与单例模式 2.12 super与类继承 2.13 接口继承与工厂模式 2.14 实例的引用与复制 2.15 在类中使用this第3章 开发加载类库 3.1 加载JPG文件 3.2 加载TXT文件 3.3 加载CSS文件 3.4 加载XML文件 3.5 加载MP3文件 3.6 加载FLV文件 3.7 编写AbstractLoad类 3.8 继承于AbstractLoad类的MP3Load类 3.9 继承于AbstractLoad类的FLVLoad类 3.10 继承于AbstractLoad类的TXTLoad类 3.11 继承于AbstractLoad类的XMLLoad类 3.12 继承于AbstractLoad类的SWFLoad类 3.13 继承于AbstractLoad类的CSSLoad类 3.14 继承于AbstractLoad类的Loading类 3.15 策略模式与LoadStrategy类第4章 开发绘图类库 4.1 认识MovieClip类的绘图方法 4.2 分析、设计和编写样式类库 4.3 分析、设计和编写图形类库 4.4 分析、设计和编写绘图管理类 4.5 扩展图形类的线条绘制功能 4.6 扩展图形类的箭头绘制功能 4.7 扩展图形类的矩形绘制功能 4.8 扩展图形类的坐标轴绘制功能 4.9 扩展图形类的其他绘制功能第5章 开发播放器类库 5.1 分析、设计和编写播放器类库 5.2 创建MP3播放器 5.3 创建图片播放器 5.4 创建影片播放器第6章 互动游戏开发 6.1 “调皮狗”游戏开发 6.2 “足球”游戏开发 6.3 “投篮”游戏开发 6.4 “小鱼历险记”游戏开发

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>