

## <<ActionScript 3设计模式>>

### 图书基本信息

书名：<<ActionScript 3设计模式>>

13位ISBN编号：9787302170846

10位ISBN编号：7302170843

出版时间：2008-3

出版时间：清华大学出版社

作者：（美）洛特，（美）派特森 著，徐明亮，谷小娜 译

页数：334

字数：401000

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设计模式>>

### 内容概要

本书非常精彩地介绍了设计模式，是读者在ActionScript 3中使用设计模式的必备利器！本书指导您从开始到测试一步一步地构建程序，并教大家如何使用具体模式来简化系统程序。通过设计模式，不仅可以创建更灵活、可升级扩展的程序，我们还可以对已有系统进行优化。并且，使用规范的统一模式，我们可以更好地与其他开发人员进行沟通。

市面上很多书都只介绍一些基本的类语法，而本书却进一步教大家如何去确定类的组成，并向大家一一介绍类与类之间的关联。

在这本书中，大家可以学到一些简单的编程技巧，让您的程序更加具有灵活性。

本书还有一大特点，就是它包含着丰富的示例程序。

从本书中您将学到下面这些设计模式技术：将一个或多个新wrapper对象拼合在一起，使用装饰器模式在运行时创建新对象类型；使用组合模式简化复杂的层级结构；使用正则表达式查找复杂的文本模式。

## <<ActionScript 3设计模式>>

### 作者简介

JOEY LOTT是Schematic公司（[schematic.com](http://schematic.com)）的高级软件构架师，曾为柯达、微软和索尼等公司编写过代码。

Joey著有3本关于ActionScript和Flash技术的力作：the Actionscript Cookbook，Programming Flash Communication Server和Flash8 Cookbook。

## &lt;&lt;ActionScript 3设计模式&gt;&gt;

## 书籍目录

第 部分 成功的项目 第1章 系统设计 1.1 分析阶段 1.1.1 用例介绍 1.1.2 书写正式用例 1.1.3 编写用例 1.1.4 UML的使用 1.2 设计阶段 1.2.1 CRC卡介绍 1.2.2 类确定 1.2.3 类功能确定 1.2.4 确定协作类 1.2.5 确定类与类之间的联系 1.2.6 确定公共接口函数(API) 1.2.7 设计阶段UML的应用 1.3 实现阶段 1.3.1 编程规范 1.3.2 封装 1.3.3 继承和组合 1.3.4 耦合 1.4 测试阶段 1.4.1 创建基本单元测试 1.4.2 异步单元测试 创建 1.5 本章小结 第2章 接口编程 2.1 接口定义 2.2 多态性的使用 2.3 本章小结 第 部分 模式 第3章 模型/视图/控制器模式 3.1 MVC元素 3.2 构建一个简单示例 3.3 多视图显示 3.4 模型实现代码的修改 3.5 添加控制器 3.6 本章小结 第4章 单件模式 4.1 对象实例化 4.2 单件模式和静态成员 4.3 构建简单的单件类 4.4 设置框架的构建 4.5 本章小结 第5章 工厂方法和模板方法模式 5.1 抽象类 5.2 模板方法 5.3 工厂方法 5.4 本章小结 第6章 代理模式 6.1 虚拟代理 6.2 远程代理 6.3 适配器模式和Facade模式 6.4 本章小结 第7章 迭代器模式 第8章 组合模式 第9章 装饰器模式 第10章 命令模式 第11章 备忘录模式 第12章 状态模式 第 部分 高级Action Script主题 第13章 事件 第14章 发送和加载数据 第15章 E4X(XML) 第16章 正则表达式

## &lt;&lt;ActionScript 3设计模式&gt;&gt;

## 章节摘录

第3章 模型/视图/控制器模式 曾经有很长一段时间，计算机程序的发展中都受到用户和客户端界面的制约。

在1975年，用户还只能通过命令行与计算机程序进行交互。

而今天，程序调试已经拥有丰富的图形用户界面，我们可以使用窗口、鼠标或者键盘与之进行交互。

并且，我们还可以对程序进行更改以及重构。

用户界面的丰富性也带给我们新的问题，而模型/视图/控制器（MVC）模式致力于解决这些问题，为我们创建更为灵活的系统程序。

系统由各种用户界面、业务逻辑和数据模型组成。

比如说，像列表或者组合框这些标准UI组件都具有用户界面元素（单击区域、滚动区域等等）、如何响应用户输入的业务逻辑以及数据模型（由数据组装成组件）。

虽然这是3种截然不同的元素，但是多数开发人员都是将它们联合成一个对象而不是分成几个对象再进行联合。

当我们将数据和界面组合在一个具有丰富用户界面的对象中时，通常会导致下列问题： 在对象外部很难使用数据。

如果该对象定义了一种用户输入格式，并将用户输入信息保存在对象内部，那么我们很难将这些数据发送给服务器。

这种情况下，我们可以采取的方式就是将客户端—服务器的通信功能设置在同一个类中，或者在对象中定义一个界面允许访问这些数据，并且这是唯一一种访问这些数据信息的途径。

这2种方式都容易创建易破坏或者太过僵硬的结构。

## <<ActionScript 3设计模式>>

### 编辑推荐

本书是一本高级ActionScript 3.0设计模式用书。大家或许也一直没有搞明白“高级”一词的含义。高级ActionScript 3.0指的是本书并不包含API引用函数以及ActionScript 3.0的入门基础这些主题。作者假定读者已经具备基础的编程知识，了解ActionScript 3.0的相关原理（至少包括变量、表达式、语句、对象、继承以及基础类的编写方法）。很多书都在讨论如何编写类，而本书讨论的是类设计的多种方式。本书将告诉您何时、为何以及如何使用面向对象中的合成（composition）和继承（inheritance）关系，以及一个个相关联的类如何构成模式。

## <<ActionScript 3设计模式>>

### 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>