

<<ActionScript 3.0宝典>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0宝典>>

13位ISBN编号：9787302274490

10位ISBN编号：7302274495

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：布劳恩斯坦

页数：838

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 3.0宝典>>

内容概要

如果您希望构建桌面、浏览器或移动设备上的交互式应用,《ActionScript 3.0宝典(第2版)》将成为您的良师益友。

《ActionScript 3.0宝典(第2版)》带领读者掌握Flash平台的完整体系:ActionScript3.0语言和语法、面向对象编程、错误处理和测试技术,以及庞大的Flash Player10.1 API的每个部分。

《ActionScript 3.0宝典(第2版)》中提供了丰富的交互性示例,并详尽地阐述了Flash平台的最新特性,是学习ActionScript 3.0的首选书籍。

作者简介

Roger Braunstein, 是一位通晓多个行业的程序员, 也是纽约布鲁克林区一家独立的开发和设计室partly humaninc.的Chief Roger Officer。
Roger是Action Script 3.0宝典第1版的作者之一, 并且还写过一本电子书IntroductiontoFlex2。
Roger使用他掌握的各种技术编写过游戏、移动应用程序、互动艺术、工具、Web应用程序和网站。
仅在过去的两年中, 他就为LEGO、MoMA、Tim Burton、Antonyand the Johnsons、AOL、HBO、Puma、General Mills、Sport Chalet、Pepsi、Coke、OMGPOP、theFrenchCulinaryInstitute等公司开发过产品。
另外他还在忙于一系列独立的项目。
当不在电脑前工作时, Roger喜欢的活动和一般人没什么区别, 他喜欢骑自行车、烹饪、阅读、旅行、摄影、滑旱冰和随着GameBoys上的音乐跳舞。
他痴迷于在自己的网站上发布一些有趣的内容, 读者可以通过这个网站联系他。

书籍目录

第一部分 ActionScript 3.0 语言基础

第1章 ActionScript 3.0 简介

1.1 ActionScript 3.0 概述

1.2 探索Flash平台

1.2.1 程序员的视角

1.2.2 用户的视角

1.3 从ActionScript 2.0过渡到ActionScript 3.0

1.3.1 显示列表

1.3.2 运行时错误

1.3.3 运行时数据类型

1.3.4 方法闭包

1.3.5 自带事件模型

1.3.6 正则表达式

1.3.7 E4X

1.4 小结

第2章 ActionScript 3.0 语言基础

2.1 ActionScript 3.0 概述

2.2 使用变量

2.2.1 变量声明剖析

2.2.2 常量

2.2.3 字面值

2.3 注释代码

2.3.1 注释的类型

2.3.2 何时使用注释

2.3.3 自注释的代码

2.4 作用域简介

2.5 数据类型简介

2.5.1 声明类型

2.5.2 使用无类型变量

2.6 运算符

2.6.1 一元与二元运算符

2.6.2 运算顺序

2.6.3 一些常用的运算符

2.7 使用条件语句做出逻辑选择

2.7.1 if语句

2.7.2 相等运算符

2.7.3 对其他类型比较的结果进行测试

2.7.4 if…else语句

2.7.5 switch语句

2.7.6 条件运算符

2.8 使用循环重复执行操作

2.8.1 使用for循环

2.8.2 使用forin和foreach…in循环

2.8.3 使用while和do…while循环

2.8.4 for循环和while循环的对比

2.8.5 避免无限循环

2.8.6 使用break和continue

2.9 小结

第3章 函数与方法

3.1 调用函数

3.2 创建自定义函数

3.2.1 定义函数

3.2.2 向函数传递参数

3.3 返回结果

3.4 匿名函数

3.5 函数作为对象

3.6 递归函数

3.7 小结

第4章 面向对象编程

4.1 理解类

4.1.1 类可以模拟现实世界

4.1.2 类包含数据和操作

4.1.3 类可以划分任务

4.1.4 类是类型

4.1.5 类包含程序

4.2 面向对象编程中的术语

4.2.1 对象

4.2.2 类

4.2.3 实例

4.2.4 类型

4.3 封装

4.3.1 黑盒原则

4.3.2 封装和多态

4.4 包：类和函数

4.4.1 类的唯一性和名称空间

4.4.2 层次结构

4.4.3 控制可见性

4.4.4 包中允许使用的代码

4.4.5 使用包中的代码

4.5 使用继承

4.5.1 使用继承构造代码

4.5.2 继承、类型和多态

4.5.3 继承与组合

4.5.4 阻止继承

4.6 访问控制属性

4.6.1 public和private

4.6.2 protected

4.6.3 internal

4.6.4 使用名称空间定制访问控制

4.7 方法和构造函数

4.8 属性

4.8.1 访问器

4.8.2 避免副作用

4.8.3 自引用代码

4.9 使用静态方法和属性

4.9.1 静态变量

4.9.2 静态常量

4.9.3 枚举

4.9.4 静态方法

4.10 重写行为

4.11 设计接口

4.12 操作类型

4.12.1 类型兼容和强制转换

4.12.2 显式类型转换

4.12.3 确定类型

4.13 创建动态类

4.14 小结

第5章 验证程序

5.1 错误简介

5.1.1 编译时错误与运行时错误

5.1.2 警告

5.1.3 从Flash Professional和Flash Builder获取反馈

5.2 修复错误

5.3 小结

第二部分 ActionScript 3.0 的核心数据类型

第6章 文本、字符串和字符

6.1 使用字符串字面值

6.2 与字符串的相互转换

6.2.1 使用toString () 方法

6.2.2 转换成字符串

6.2.3 将字符串转换为其他类型

6.3 合并字符串

6.4 转换字符串的大小写

6.5 使用字符串中的单个字符

6.5.1 获取字符串中字符的个数

6.5.2 获取特定的字符

6.5.3 将字符转换为字符代码

6.6 在字符串中执行查找

6.6.1 通过子字符串查找

6.6.2 使用正则表达式进行查找

6.7 字符串分解……

第三部分 显示列表

第四部分 事件驱动程序设计

第五部分 错误处理

第六部分 外部数据

第七部分 图形程序设计与动画

第八部分 Flash的具体应用

编辑推荐

开发Web和移动应用 使用HD Video和3D增强桌面应用 使用AS3进行AIR、Flex和Flash编程
为iPhone、Palm WebOS和Android等移动设备编程 学习如何在Flash Professional CS 5、Flash
Builder 4、Flex 4和AIR 2中使用AS3 使用快速新增的Vector类 使用Flash文本引擎和文本布局框架
显示打印级质量的文本 学习3D数学，并使用AS3编写自己的3D引擎 使用Pixel Bender编写和运
行强人的像素着色器 数字合成和分析声音 显示、分析和捕获音频和视频 大量的更新和修
订内容

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>