

<<ActionScript 3.0设计模式>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0设计模式>>

13位ISBN编号：9787508379562

10位ISBN编号：750837956X

出版时间：2009-9

出版时间：中国电力出版社

作者：William Sanders, Chandima Cumaranatunge

页数：487

译者：方红琴

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设计模>>

前言

ActionScript刚刚应用于Flash中时只有几个语句，但在最新版本的Flash和Flex中已经成为了正式的网络编程语言。

现在，ActionScript可以利用面向对象技术实现许多复杂的设计。

ActionScript 3.0预示着Flash及Flex新时代的来临，因为它实现了网络编程语言的ECMAScript 3.0标准。

ActionScript具备了许多C++和JavaTM的特征。

ActionScript 3.0具有的复杂的特征越来越多，因此也可以实现更多复杂的程序设计。

本书的大部分读者应该对面向对象程序设计(OOP)有一定的了解。

正如从顺序或过程程序设计到面向对象程序设计一样，设计模式程序设计也是OOP程序设计人员的一个台阶。

因为利用ActionScript 3.0能开发出更多复杂的程序，Flash和Flex程序开发人员应该掌握更多的程序设计方法。

掌握设计模式程序设计方法后，能够写出更好的OOP代码，还可以提高代码在其他项目中的重用率；具有团队合作精神的开发者有更多的机会获得高薪职位，设计模式中的固定结构和OOP技术非常有利于团队合作精神的培养；设计模式使程序设计变得更容易，可以使开发人员更加精通复杂程序的开发；开发复杂的大型项目时，如果事先设计的程序结构不恰当，会使整个开发过程变得非常困难，设计模式不仅能解决开发过程中碰到的问题，而且有利于系统的维护和修改；设计模式的专业术语也非常重要，知道这些专业术语后能更好地和整个开发团队进行沟通。

本书的读者 本书适用于ActionScript 3.0的中、高级读者。

Java等编程语言都需要有计算机科学或计算机工程相关的背景，而大部分ActionScript 3.0的用户都是学习Flash的过程中掌握了一些与ActionScript相关的知识。

因此，ActionScript用户的背景知识差异很大，而且对编程技术知之甚少。

部分有计算机科学及相关背景的读者可以跳过第1章。

没有经过正式的程序设计训练的读者，应该在学习面向对象程序设计的同时尽量掌握各种设计模式的精髓。

<<ActionScript 3.0设计模>>

内容概要

既然ActionScript已经被彻底地修改成了真正的面向对象语言，在Flash和Flex的应用中就能使用可重用的设计模式来解决常见的问题了。

如果你是一个有经验的Flash或Flex开发人员，能够熟练地使用ActionScript 3.0中的编程技术，这本有关设计模式的书正是你目前所需要的。

《ActionScript 3.0设计模式》一书可以带领你循序渐进地掌握ActionScript 3.0中与设计模式相关的知识。

讲解过程中，首先给出了每种设计模式清晰的结构框架，这样会使读者学习和使用设计模式的过程变得轻松一些。

本书中介绍了许多实用的设计模式，在使用这些设计模式创建复杂的应用程序之前，先学习创建一些抽象的简单的实例。

《ActionScript 3.0设计模式》一书主要包括以下几个方面：
?ActionScript 3.0的关键特征
和ActionScript 3.0变成真正的面向对象程序设计语言的原因
?面向对象程序设计中关键的概念，如类、抽象、继承和多态
?使用设计模式的好处
?创建模式，包括工厂模式和单态模式
?结构模式，包括装饰者模式、适配器模式和组合模式
?行为模式，包括命令模式、观察者模式、策略模式和状态模式
?多种设计模式的混合应用，包括模型-视图-控制模式和对称代理模式
书中的实例都按由浅入深的顺序精心安排，如用户可选择各种服务选项的电子商务应用程序、选择某类产品或某类产品中的单个产品的用户界面、动作游戏应用程序、录制和播放音频的应用程序等。

无论你是具有Java或c++的基础还是有ActionScript 2.0的开发经验，你都能在《ActionScript 3.0设计模式》一书中为你的Flash和Flex应用程序找到优秀的解决方案。

<<ActionScript 3.0设计模>>

作者简介

William B.Sanders博士是Hartford大学交互信息技术专业的教授，他所讲授的课程包括Flash、ActionScript、Flash媒体服务、PHP、C#、SQL和XHTML等网络编程技术。William B.Sanders博士共出版了44本计算机或与计算机相关的书籍，涉及的范围包括从Basic语言到Flash媒体服务技术ActionScript。他同时还担任多家计算机软件公司的顾问。

Chadima Cumaranatunge博士是Hartford大学交互信息技术专业的副教授，他讲授IIT技术简介，包括Flash和ActionScript相关的知识、利用Flash和ActionScript开发游戏以及教育技术课程。最近Chadima Cumaranatunge博士准备开设一门机器人实验方面的课程。

<<ActionScript 3.0设计模>>

书籍目录

前言第 部分 无常的变化第1章 面向对象程序设计、设计模式和ActionScript 3.0成功之后的喜悦
OOP基础抽象封装继承多态性使用设计模式进行软件开发的原理使用接口而不是具体的实现养成使用组合的习惯
计划项目时要同时考虑维护和扩展性应用程序的计划：并不是必须遵守的原则第 部分 创建模式
第2章 工厂方法模式什么是工厂方法模式？
ActionScript 3.0中的抽象类工厂方法最小化示例隐藏产品类实例：打印商店管理程序实例扩展：彩色打印工厂方法模式
中关键的OOP概念实例：Sprite工厂实例：垂直射击游戏小结第3章 单态模式什么是单态模式单态模式中关键的OOP概念
抽象单态模式最小化示例什么时候使用单态模式小结第 部分 结构模式第4章 装饰者模式什么是装饰者模式？
装饰者模式中使用的重要的OOP概念抽象装饰者最小化示例简单的装饰者模式在Flashqb的应用：纸娃娃游戏用各种表示
正义和邪恶的属性对人物进行装饰动态地选择具体的组件和装饰者：汽车销售网站小结第5章 适配器模式什么是适配器模式？
对象适配器和类适配器适配器模式中关键的OOP概念实例：汽车驾驶适配器实例扩展：使用鼠标驾驶汽车实例：显示列表
适配器实例扩展：显示O'Reilly出版的新书目小结第6章 组合模式什么是组合模式？
组合模式最小化示例组合模式中关键的OOP概念实例：歌曲播放列表实例：利用反向运动学制作组合对象的动画效果
使用Flash内置的组合结构：显示列表小结第IV部分 行为模式第7章 命令模式什么是命令模式？
命令模式的最小化示例命令模式中主要的OOP概念简单的实例：宏命令实例：控制数字的值实例扩展：共享命令对象
实例扩展：实现恢复操作实例：播客收音机扩展实例：命令对象的动态赋值小结第8章 观察者模式什么是观察者？
观察者模式中关键的OOP概念观察者模式最小化示例实例：添加状态并标识用户动态地改变状态实例：采用不同的形式
显示数据小结第9章 模板方法模式什么是模板方法模式？
模板方法用到的主要OOP概念最小示例：抽象模板方法模板方法的灵活性选择和播放声音和视频钩起小结第10章 状态模式
用来创建一个状态机器的设计模式状态设计模式用到的主要OOP概念最小抽象状态设计模式视频播放器具体状态应用程序
扩展状态设计：添加状态添加更多的状态和流媒体播放能力小结第11章 策略模式什么是策略模式？策略模式使用的主要
OOP概念最小抽象策略模式添加更多的具体策略和具体上下文环境使用字符串策略小结第V部分 复合模式第12章 模型-视图-控制器
(MVC)模式什么是模型-视图-控制器(MVC)模式？
MVC元素间的通信MVC里的嵌入模式一个MVC模式的最小示例MVC模式里的主要OOP概念例子：天气地图扩展实例：红外天气
地图示例：小汽车自定义视图添加一个追赶的小汽车小结第13章 对称代理模式同步游戏和结果对称代理模式对称代理模式
使用的主要OOP概念游戏玩家接口游戏裁判员在互联网上共享的信息游戏玩家-代理类支撑类和文档文件小结

<<ActionScript 3.0设计模式>>

编辑推荐

《ActionScript 3.0设计模式》由中国电力出版社出版的。

既然ActionScript已经被彻底地修改成了真正的面向对象语言，在Flash的应用中就能使用可重用的设计模式来解决常见的问题了。

如果你是一个有经验的Flash或Flex开发人员，能够熟练地使用ActionScript 3.0中的编程技术，这本有关设计模式的书正是你目前所需要的。

William B.Sanders博士是美国康涅狄格州Hardford大学的教授，是多媒体网站开发与设计方面的专家。

他讲授的课程包括Flash、ActionScript、Flash媒体服务器、PHP、C#、SQL和XHTML等、已出版了44本计算机或与计算机专业相关的书籍。

Chandima Cumaranatunge博士是Hardford大学的副教授，从事多媒体网站设计与开发方面的工作。因为具有工程和教学设计方面的背景，Chandima Cumaranatunge博士讲授的课程主要包括创造性学习、网站开发和游戏设计。

<<ActionScript 3.0设计模>>

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>