

<<新手学ActionScript 3.0>>

图书基本信息

书名：<<新手学ActionScript 3.0>>

13位ISBN编号：9787894989963

10位ISBN编号：7894989967

出版时间：2010-1

出版时间：希望电子

作者：吕晓鹏

页数：581

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>

<<新手学ActionScript 3.0>>

前言

ActionScript是伴随着Flash的发展而诞生的编程语言，它随着Flash的发展而快速发展。最新版本为ActionScript 3.0。

ActionScript 3.0是一门完全面向对象的语言，运行在Flash Player平台之上。

随着Internet不断发展，原有的链接加图片的Web模式逐渐不能满足需要，而基于矢量图形技术的Flash P1ayer平台作为丰富交互媒体的平台在Web 2.0的发展中占居了越来越重要的地位。

ActionScript 3.0作为运行在Flash Player平台上的面向对象的编程语言有着得天独厚的优势。ActionScript 3.0的事件驱动的编程模型改变了原有Web单纯的请求 / 响应模式，并且，在ActionScript 3.0中能够嵌入式地使用各种多媒体资源。

基于ActionScript 3.0的Flex架构更是成为RIA开发的利器，越来越多地被应用到互联网中。

为了方便广大读者学习，编者花费了半年时间进行写作。

本手册全面介绍了ActionScript 3.0编程语言和基于ActionScript 3.0的开发架构，并以众多实例介绍了使用ActionScript 3.0进行用户交互和构建完整的Internet应用的方法。

学习本手册之后，力求让读者有进行项目实践的本领。

特点 1.循序渐进，由浅入深 为了方便读者学习，本手册首先介绍了ActionScript 3.0，然后介绍了ActionScript 3.0的常用开发工具。

在掌握常用开发工具的基础上，逐步学习ActionScript 3.0，并掌握它的各项基础类库，从而使读者可以边学习，边动手，更快地掌握ActionScript 3.0的各种知识。

2.技术全面，内容充实 作者花费了2~3个月的时间进行前期准备，详细分析了ActionScript 3.0的语言结构、基本类库以及实际应用。

本手册主要内容包括ActionScript 3.0的常用基本类库和设计模式，如可视化对象、网络对象及这些技术的结合。

3.理论为先，实践为主 本手册详细介绍了ActionScript 3.0的各个主要类库，从理论上详细阐述了类库中各主要类、方法和属性的使用方式，并通过实例说明这些类库的应用方式，方便读者对类库知识的理解。

<<新手学ActionScript 3.0>>

内容概要

ActionScript 3.0是目前最流行的RIA应用开发语言。

本手册由浅入深、循序渐进地介绍了使用ActionScript 3.0开发RIA应用的方法与技巧。

本手册由4篇共23章组成。

包括ActionScript的基础语法篇、应用篇、开发篇和实例篇。

详细介绍了ActionScript 3.0语法、面向对象基础、错误处理、编码规范、数学计算、字符处理、数组、日期与时间、XML处理、多媒体处理、可视化类、动画、文件操作、系统操作与打印、简单数据传输、本地数据存储与通信、远程数据调用、与宿主语言通信、网络编程和安全等内容。

为了便于读者学习，本手册最后两章给出了一个纯粹的ActionScript 3.0实例和一个基于Flex应用的ActionScript 3.0实例。

本手册适合ActionScript 3.0的初学人员、RIA应用的开发者，尤其是有一定Internet / Intranet编程技术的人员。

本光盘内容为实例源代码、语音视频教学及电子教案（PPT）。

本光盘及配套手册由北京希望电子出版社独家发行，未经出版者书面许可，任何单位和个人不得擅自摘抄、复制光盘和本手册的部分或全部内容，并以任何方式进行传播。

书籍目录

第1篇 基础语法篇 第1章 ActionScript语言简介 第2章 ActionScript3.0语法 第3章 面向对象基础 第4章 错误处理 第5章 编码规范第2篇 应用篇 第6章 数学计算 第7章 字符处理 第8章 数组 第9章 日期与时间 第10章 XML处理 第11章 多媒体处理 第12章 可视化类 第13章 动画 第14章 文件操作 第15章 系统操作与打印第3篇 开发篇 第16章 简单数据传输 第17章 本地数据存储与通信 第18章 远程数据调用 第19章 与宿主语言通信 第20章 网络编程 第21章 安全第4篇 实例篇 第22章 ActionScript 3.0实例 第23章 Flex框架的应用实例

<<新手学ActionScript 3.0>>

章节摘录

从本例可以看出，虽然SimpleFactoryStu.as文件中没有一个new关键字。但通过StudentFactory类可以得到需要的IStudent接口的实例，并且整个创建过程都是在StudentFactory中完成的。

这样就将对象创建的职责完全交给StudentFactory完成，而使用者只需要关心如何使用就可以了。

简单工厂对于使用者是支持开闭原则的，也就是说当系统中增加实现接口的类时，使用者不用修改代码。

简单工厂对于创建者不支持开闭原则，当增加接口的实现类时，就要修改创建类的代码。

如果要让创建类也支持开闭原则，就需要针对创建者进行抽象，这就衍生出工厂方法模式和抽象工厂模式。

工厂方法和抽象工厂的类图如图3.24所示。

这两种模式相对复杂，本手册只给出类图，就不进行详细介绍，有兴趣的读者可以参考相关的设计模式书籍。

单态模式是创建模式中比较重要的模式，核心思想就是让一个类在一个应用的生命周期中有且只有一个实例。

单态分为饿汉单态、懒汉单态和登记单态3种，本手册中只介绍懒汉单态。

单态可以保证在应用程序中一些重要的耗费资源的类只有一个实例，让程序能够共享使用这个实例，大大提高程序的效率。

对于其他面向对象编程语言而言，为了不让其他代码创建类的实例从而实现单态，通常使用private修饰符修饰构造方法。

在ActionScript 3.0中构造方法不允许是private的。

为了保证实例的唯一性，通过构建一个包内部的类来实现单态。

ActionScript 3.0中单态实现的类图如图3.25所示。

<<新手学ActionScript 3.0>>

编辑推荐

打开ActionScript 3.0程序设计大门的金钥匙 光盘内容 7小时多媒体教学视频 案例
 源代码 教学PPT 读者对象 ActionScript入门人员 RIA开发与爱好者 Flash设
 计人员 大中专院校的学生 相关社会培训班学员 由浅入深：从基本概念与类库开始
 讲解，逐步深入到实际开发 实例丰富：讲解知识点时穿插了173个实例，有较强的实用性
 面向就业：提供了常见面试题，帮助读者了解入职面试的相关知识 案例典型：提供了3个典型
 的项目案例，提高读者开发水平 视频教学：提供了7小时多媒体教学视频，学习起来更加直观
 涵盖的主要内容 ActionScript3.0开发环境 XML处理 ActionScript 3.0数据类型
 文件操作 ActionScript 3.0语法结构 数据传输 面向对象语言结构 本地存储
 ActionScript 3.0与模式 创建动画 错误处理 Web Service调用 自定义错误 Flex
 架构与LCDS架 编程规范 系统操作与打印 基本类库 Socket编程 格式化输出
 与宿主语言通信 多媒体编程 安全结构 可视化对象编程 制作3D导航菜单
 位图处理与变换 基于Flex框架的在线大头贴系统 系列特色 定位明确，专门为没有编
 程基础的读者量身打造 配多媒体教学视频进行讲解，读者很容易上手 重视对概念的讲解
 ，初学人员阅读起来没有任何障碍 提供了丰富的典型示例，帮助读者理解相关知识点 提
 供了综合案例，帮助读者提高实际开发水平 讲解清楚，操作步骤明确，代码注释丰富，易于掌
 握 作者大多从事编程工作多年，有丰富的开发经验

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>