1. AS3事件机制的设计基于W3C DOM Level3事件模型
2. AS3是单线程的，异步处理使用事件机制作为补充
3. DOM3事件处理机制让交流数据的双方脱耦。
   1. 比方说数据交流依赖接口时，一旦提供数据的对象对外接口改变，那么迫使所有接收数据的对象改变接收方式，这样程序没有鲁棒性。（其实也可能看成事件是一个更为抽象的接口）