1. 四个步骤
   1. 注册侦听器 (addEventListener)
   2. 发送事件 (dispatcherEvent)
   3. 侦听事件 (callback)
   4. 移除侦听器 (removeEventListener)
2. 侦听器:事件侦听器也就是事件的处理者，简单来说就是addEventListener后面的回调函数，接收事件对象，对事件进行处理
3. 在AS3中所有的显示对象都是EventDispatcher的子孙，都可以接收和发送事件
4. 在AS3中还采用了事件流（EventFlow）机制，也就是如果一个显示对象是一个容器，包含着一些子显示对象，那么子显示对象接收到了事件，