# 第1部分. ActionScript3.0入门

## 1. ActionScript3.0简介

## 2. 语法基础

## 2.1 变量

|  |
| --- |
| **变量**  var name:String = "jinwanlin";  var name:String;  name = "jinwanlin";  var name:String, age:int; |
| **常量**  const BOILING\_POINT:int = 212; //水的沸点威212华氏  备注: 常量及其附加属性只允许在类的开始部分定义, 或者位于类的构造函数中. |
| **字面表示**  在编译代码时直接表示出来的值.  以下是可以直接包含在代码中的各种字面值类型:   |  |  | | --- | --- | |  |  | | 数值 | int 和 uint | | 布尔值 | true 和 false | | 字符串 | 使用单引号或双引号 | | 特殊类型的空值 | null 和 undefined | | 数组 | ["jinwanlin", "youxuan", "luochuan"] | | 对象 | {name: "jinwanlin", likesSpaghetti:true} | | 正则表达式 | 如：/href = "(.\*)"/; | | 使用XML编写的元素 | 如：<person><name first="Mims" last="Wright" /></person> | |

## 2.2 访问控制

|  |  |
| --- | --- |
| public | 公有 |
| private | 私有 |
| internal | 本包 |
| protected | 子类 |

## 2.3 作用域

|  |
| --- |
| 全局作用域:  在flash影片的根时间轴中 或 在函数和类外部定义的任何对象 |
| 局部作用域(子作用域):  类级(静态)变量 和 方法   |  | | --- | | package{  public class ScopeTest{  public static var foo:String = "bar";  }  }  可以使用类名加对象名来访问这些对象  trace(ScopeTest.foo); |   实例级 变量和方法   |  | | --- | | package{  public class ScopeTest{  public static var foo:String = "bar";  public var answer:Number = 42;  }  }  要用对象来引用  var myTest:ScopeTest = new ScopeTest();  trace(myTest.answer); | |

函数

|  |
| --- |
| public function showGreeting():void{  var message:String = "Hello, World!";  trace(message);  } |

## 2.4 数据类型

## 2.5 运算符

## 2.6 条件语句

if

if...else

switch

## 2.7 循环语句

for...in

for each...in

while

do...while

break和continue

3. 使用类编程

4. 使用方法和函数

5. 验证程序

# 第2部分. 操作ActionScript3.0对象

## 6. 字符串

## 7. 操作数值 和 数学方法

## 8. 数组

## 9. 对象

## 10. XML

## 11. 正则表达式

# 第3部分. 使用显示列表

## 12. 了解Flash Player9显示列表

## 13. 操作Flash CS3中的显示对象

## 14. 打印

## 15. 操作文本和字体

## 15.1 TextField

## 15.2 TextFormat

## 第4部分：事件框架

## 16. 了解事件

## 17. 鼠标 和 键盘事件

## 18. Timer

# 第5部分. 使用错误处理

## 19. 了解错误

# 第6部分: 处理外部数据

## 22. 了解互联网基础知识

## 23. 使用服务器端技术进行通信

## 24. 用SharedObject将数据保存到本地计算机

## 25. 管理文件上传和下载

# 第7部分: 声音 和 视频

## 26. 声音

## 27. 视频

## 28. 访问麦克风和摄像头

# 第8部分: 图形 和 动作变成

## 29. 在图形上应用滤镜

## 30. 编程绘制矢量图形

## 31. 编写动画脚本

## 32. 在图形上应用变形

## 33. 编程绘制位图图形

# 第9部分: 操作二进制数据

## 34. 操作二进制数据

# 第10部分: 部署程序

## 35. 在web上不俗flush

## 36. 与JavaScript对接

## 37. 使用本地连接在flash应用程序间通信