

Flash动画设计师案头书

Flash MX 2004 ActionScript 语法参考辞典

郑伯鸿 张智龙 著

- ◆ 想学好Flash,就得掌握ActionScript,本书配合范例解释,以字典的方式诠释ActionScript的用法
- ◆ 按照ActionScript Editor分类方式,编列成52个章节,让您能够快速查询,迅速找到参考资料,是自学查询的必备工具,更是实务应用的良伴
- ◆ 本书配盘内附书中所有的范例及部分电子书



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

北京市版权局著作权合同登记号：01-2005-0322 号

版 权 声 明

本书中文繁体字版由台湾博硕文化股份有限公司出版，2004。本书中文简体字版经台湾博硕文化股份有限公司授权由中国铁道出版社出版，2005。任何单位或个人未经出版者书面允许不得以任何手段复制或抄袭本书内容。

本书贴有博硕文化激光防伪标签，无标签者不得销售。版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

Falsh MX 2004 ActionScript 语法参考辞典/郑伯鸿，张智龙编著. —北京：中国铁道出版社，2005. 4

ISBN 7-113-06462-0

I F… II. ①郑… ②张… III. 动画-设计-图形软件，Flash MX 2004 IV. TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2005）第 027352 号

书 名：Flash MX 2004 ActionScript 语法参考辞典
作 者：郑伯鸿 张智龙
出版发行：中国铁道出版社（100054，北京市宣武区右安门西街 8 号）
策划编辑：严晓舟 郭毅鹏
责任编辑：苏 茜 吴媛媛
封面制作：白 雪
印 刷：北京鑫正大印刷有限公司
开 本：880×1230 1/32 印张：28.875 字数：798 千
版 本：2005 年 6 月第 1 版 2005 年 6 月第 1 次印刷
印 数：1~6000 册
书 号：ISBN 7-113-06462-0/TP·1464
定 价：49.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书，如有缺页、倒页、脱页者，请与本社计算机图书批销部调换。

出版说明

Flash MX 2004 是 Macromedia 公司发行的多媒体制作工具。在软件的版本上,新版的 Flash MX 提供了更多符合 ECMA 标准的 ActionScript 元素,并且取代旧版本(Flash 6 或更早)里不建议使用的 ActionScript 元素,不过 Flash Player 仍然支持这些不建议使用的元素。鉴于此,我们引进了《Flash MX 2004 ActionScript 语法参考辞典》一书的版权。

本书为了方便读者学习,几乎每个指令都配合范例来说明,同时作者特别将范例拆解为语句范例和应用范例,先以语句范例学习指令的用法,再以实际的程序内容来示范语法的应用,最后配合图来呈现范例结果,让读者彻底了解语法的精义。

另外,随书附赠的光盘中,收录了书中的范例文件以及 44~52 章的电子书,请读者自行参考。

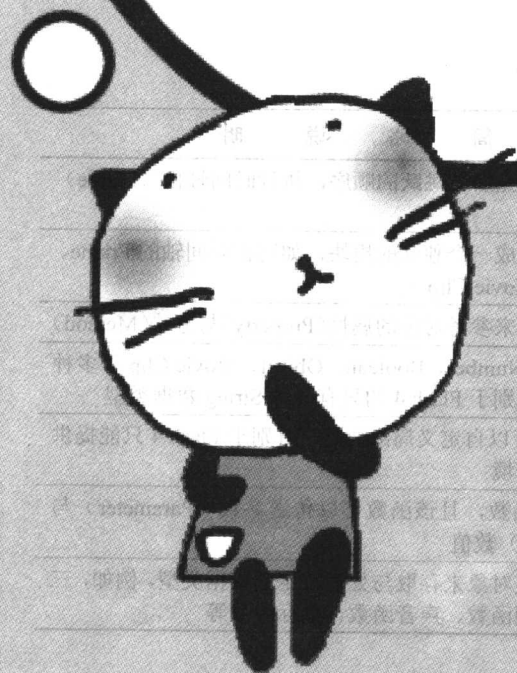
本文由台湾博硕股份有限公司提供版权,经中国铁道出版社计算机图书中心审选。

由于时间仓促,错误在所难免,敬请读者批评指正,我们也会在适当的时候进行修订和补充,并发布在天勤网站 <http://www.tqbooks.net> “图书修订”栏目中。

中国铁道出版社

2005 年 5 月

导论





导论

导

论

■ ActionScript 的语法

Macromedia 的 ActionScript 与 Netscape 的 JavaScript 在程序语法上非常的相似，都是引用标准的 ECMA-262 面向对象（Object Oriented）语法结构，虽然两者之间有一些差异存在，却大大减轻了设计人员的不便与痛苦，进而降低 ActionScript 的学习难度。

在软件的版本上，新版的 Flash MX 2004 提供了更多符合 ECMA 标准的 ActionScript 元素，并且取代旧版本（Flash 6 或更早）里不建议使用的 ActionScript 元素，不过 Flash Player 仍然支持这些不建议使用的元素。

关于 ECMA-262 的数据，可以到 ECMA（European Computers Manufacturers Association）网站上收集，网址是 <http://www.ecma.ch/>。对 JavaScript 有兴趣的朋友，可以到 Netscape DevEdge Online 的 JavaScript Developer Central 网站上一览究竟，顺便比较一下它与 ActionScript 的语法差别，网址是 <http://devedge.netscape.com/central/javascript/>。下面列举 ActionScript 和 JavaScript 之间的差异，提供给读者参考。

■ ActionScript 的特性

特 性	简 略 说 明
以时间轴为基础	通过时间轴的先后或跳跃的顺序，执行时间轴帧（Frame）内的程序
模块化	可以把程序写成一个独立的模块，如写在时间轴的 Frame、Button 以及 Movie Clip 上
Dot 语法	使用 Dot 语法来参考对象的属性（Property）与方法（Method）
数据类型	提供 String、Number、Boolean、Object、Movie Clip 等多种数据类型，有别于 Flash 4 的只有一种 String 数据类型
局部变量	Flash 5 以后可以自定义局部变量，有别于 Flash 4 只能提供全局变量的窘境
用户自定义函数	可以自定义函数，且该函数可以传送参数（Parameter）与返回（Return）数值
事先定义对象	可以事先定义对象来存取与处理特定的数据类型，例如，三角函数、日期函数、声音函数、鼠标函数等

续上表

特 性	简 略 说 明
MovieClip 指令	可以使用特定的指令设置 MovieClip 的动作
事件触发	编写事件处理程序 (Event Handler), 借以捕捉某特定 Clip 的事件 (Event)
调试器	提供更好的调试功能, 可以查看对象属性与变量内容
支持 XML	提供事先定义的 XML 对象, 允许程序人员在线即时 (Real-time) 将 ActionScript 转换成 XML 文件, 然后传送到服务器端使用

附注: Flash 7.0 版已取消“专家模式”与“一般模式”的功能。

■ 面向对象专有名词

专有名词	说 明	范 例
类 (Class)	就是一组信息的组合	人
对象 (Object)	某一类实体	男人, 女人
属性 (Property)	定义类中的特性	性别, 身高, 体重
方法 (Method)	定义类中的功能	说话, 走路, 跳舞
实体 (Instance)	某一特定类的对象	小狗, 宋小军
构造函数 (Constructor)	事先定义类的属性与方法	人一定都有性别属性, 所以性别属性可以事先定义 (或声明)
继承 (Inheritance)	接受其他类的属性与方法, 并加以引用或变更后再应用	男孩可以继承男人类, 成为一个新的类, 所以男孩就会拥有男人的所有属性与方法, 此外, 男孩类还可以加上自己特有的属性与方法
子类 (Subclass)	继承自某一类的类	男人与女人都是人的子类
父类 (Superclass)	被其他类继承的类	人是男人与女人的父类

■ ActionScript 专有名词

专有名词	说 明	范 例
指令 (Action)	也就是所谓的语句 (Statement), 目的在于说明当程序执行时要做些什么事	GotoAndStop 会告知某一个 Frame 开始动作

续上表

专有名词	说 明	范 例
参数 (Parameter)	目的在于携带函数间传送的数据	
常量 (Constant)	内容永远不变的组件	TAB 的值永远不变
数据类型 (Data Type)	可以定义一组数值, 进而加以运算	String, Number, Boolean, Object, Movie Clip
事件 (Event)	当影片播放时所发生的指令	当 Movie Clip 载入时会产生许多不同的事件
语句 (Expression)	通过语句可以产生一组数值	1+1
函数 (Function)	就是一组可以重复使用的语句	GetVersion 可以返回目前播放的 Flash Player 版本
处理程序 (Handler)	就是一种特别的指令, 用来管理或控制某一特定指令事件	OnMouseDown 可以在用户按下鼠标时执行
标识符 (Indetifier)	用来指明某一变量、属性、对象、函数或方法的名称	myName, dogName
关键字 (Keyword)	就是具有特别意义的保留字 (Reserved Word)	Var 就是用来声明局部变量的关键字
运算符 (Operator)	从一个以上的数值计算出新值	+, -, *, /, &
目标路径 (Target Path)	是一种层级式的地址, 用来指明 Movie Clip 实体名称、变量与影片中的对象	_root.stereoControl.volume 指明了声音的控制方式
变量 (Variable)	指明含有数值的任一数据类型	myName="Henry";

■ 数据类型 (Data Type)

数据类型	缩 写	名 称	有效保存数据内容
Boolean	b	布尔代数	True 或 False
Number	n	数字	可以是整数或浮点数
String	s	字符串	0~65500 个字符
Object	o	对象	因为是一组属性的集合, 所以根据属性的数据类型而定



续上表

数据类型	缩 写	名 称	有效保存数据内容
Movie Clip	Mc	影片剪辑	能够通过 MovieClip 对象的方法来控制影片剪辑组件
Null		无值	这个值代表“无值”，也就是没有数据
Undefined		未定义	用于尚未指定值的变量
NaN		不是数字	这个值代表“不是数字 (Not A Number)”

■ 变量 (Variable)

ActionScript 的变量有下列三种类型：

1. 局部变量 (Local Variable)：在自己的代码区域中可用的变量（用大括号区隔）。
2. 全局变量 (Global Variable)：不使用目标路径时任何时间轴都可以使用的变量。
3. 时间轴变量 (Timeline Variable)：使用目标路径时任何时间轴都可以使用的变量。

● 变量名称的限制

变量名称限制	范例说明
Flash 7.0 版的变量名称区分大小写	例如，OK、Ok、oK、ok 代表不同的变量
不是任何字符的组合都可以使用，但可以英文与数字夹杂使用，不可以使用中文变量	例如，OK123Test 表示一个变量，但是不可以使用“OK123 测试”来表示一个变量
第一个字符不可以是数字，必须是英文字母或中文	例如，3OK 不可以用来表示一个变量
不可以使用空白或标点符号，但可以使用 _ (Under Scroll) 符号，注意不是减号符号	例如，OK_3 可以用来表示一个变量，但是 OK-3、OK 3、OK&3 等都不可以用来表示一个变量
不可以是 Macromedia Flash 的关键字，包括函数、语句、属性、内置常量等名称	例如，Loop、Set、Variable 等都不可以用来表示一个变量

■ 常量 (Literal)

常量分成自定义常量与内置常量两种:

● 自定义常量

就是自己定义常量的值, 声明常量的方式如下所示:

```
csAuthor = "Andy";
```

或

```
cnPI = 3.1415926;
```

● 内置常量

有两大类内置常量, 都是系统所定义。

第一类称为全局常量, 可以使用于任何位置的代码内, 请参考下表内容。

全局常量名称	可否变更内容	说 明
<code>_focusrect</code>	可以	可以设置窗口区属性
<code>_quality</code>	可以	可以设置影片画质属性
<code>_highquality</code>	可以	可以设置整个影片的画质 0: 表示普通画质 非 0: 表示高画质
<code>_soundbuftime</code>	可以	可以设置声音的时间, 以秒为单位

第二类称为对象常量, 顾名思义, 是附属于各对象的属性常量, 程序设计师可以随时变更内含的常量值, 当然不可以另行定义与其同名的变量名称, 请参考下表内容。

对象常量名称	可否变更内容	说 明
<code>_alpha</code>	可以	可以设置影片中对象的透明度, 设置的范围从 0~100 0: 表示完全透明 100: 表示完全不透明
<code>_currentframe</code>	不可以	可以取得目前影片所在帧的编号
<code>_droptarget</code>	不可以	可以清除目前影片的所在位置
<code>_framesloaded</code>	不可以	可以检测出特定的帧是否已经载入内存中
<code>_height</code>	不可以	可以设置对象的高度
<code>_name</code>	不可以	可以取得目前影片的名称





续上表

导

论

对象常量名称	可否变更内容	说 明
_rotation	可以	可以设置影片中对象的旋转角度, 设置的范围从 0° ~ 360°
_target	不可以	可以取得目前影片的所在位置
_totalframes	不可以	可以取得目前影片的所有帧数量
_url	不可以	可以取得目前影片的 URL 位置
_visible	可以	可以设置影片中对象隐藏与否 False: 表示隐藏 True: 表示看得到
_width	不可以	可以设置对象的宽度
_x	可以	可以设置影片中对象的 X 坐标位置, 单位为像素 (Pixel)
_xmouse	可以	可以取得鼠标的 X 坐标
_xscale	可以	可以设置影片中对象的 X 坐标缩放比例大小, 单位为百分比, 默认值是 100
_y	可以	可以设置影片中对象的 Y 坐标位置, 单位为像素 (Pixel)
_ymouse	可以	可以取得鼠标的 Y 坐标
_yscale	可以	可以设置影片中对象的 Y 坐标缩放比例大小, 单位为百分比, 默认值是 100

■ 运算符 (Operator)

在程序中使用各种运算符来建立表达式, 包括算术运算符、字符串运算符、逻辑运算符、比较运算符、位运算符、赋值运算符、相等运算符以及点与数组存取运算符等。

● 运算符优先顺序

ActionScript 也规定了运算符执行的优先顺序, 其优先顺序如下表所示:

优先顺序 (越左边越优先处理)	执行顺序
+(正号), -(负号), -(位), !, not (Flash 4), [] (数组), . (点)	由右至左
*, /, %, +, -, <<, >>, >>>, <, <=, >, >=, lt (Flash 4), le (Flash 4), gt (Flash 4), ge (Flash 4), ==, !=, eq (Flash 4), ne (Flash 4), &, ^, , &&, and (Flash 4), , or (Flash 4)	由左至右
=, *=, /=, %=, +=, -=, &=, =, ^=, <<=, >>=, >>>=	由右至左

■ 数组 (Array)

数组 (Array) 是许多相同性质的元素集合, 每一元素可以是一个变量、数字、文字或任何数据, 也就是将多项数据予以集中, 并给定一个统一的名称, 同时每个元素在数组中都赋予一个号码, 其作用如同地址一样, 以作为索引之用。

● 声明及使用数组

不同于 Flash 4 的模拟数组 (Emulating Array), 在 Flash 5 以后, ActionScript 程序语法里可以声明真正的数组, 甚至还将它视为一种运算符, 此外还可以与点运算符 (Dot Operator) 互相呼应使用。同样的, 数组可以是全局的 (Global) 或局部的 (Local), 也就是说全局数组的数据有效范围是全面性的, 会存在于整个影片中, 反之, 局部数组的数据有效范围就是局部性的。

● 点运算符 (Dot Operator)

数组运算符可以与点运算符并用, 惟一的差别是点运算符是指明其标识符 (Identifier) 的属性内容, 而数组运算符则是指明数组名称与内容, 然后存取该数组属性的数值内容。如下面范例所示, 两个语句都会得到相同的结果。

```
sBookName["Author"] = "A+C+V";  
sBookName.Author = "A+C+V";
```

■ 流程控制 (Controlling Flow)

一般程序语言的流程控制 (Flow Control) 包括以下三个大类, 即逻辑判断、循环控制与中断控制。

● 逻辑判断

以一个条件式作为判断的依据, 同时指定条件式结果为逻辑判断 True 或 False 时的下一执行动作, Macromedia Flash 的语法共有以下两种:

(1) If

```
If 逻辑条件成立 {  
    语句  
}
```

(2) If...Else

```
If 逻辑条件成立 {  
    语句 (真)  
} Else {  
    语句 (伪)  
}
```

● 循环控制

循环之意是在条件式结果为 True 或 False 时, 重复执行循环内所指定的动作, 直到条件式结果为 False 或 True 时, 方可离开该循环, 继续执行循环之后的语句, Macromedia Flash 的循环共有以下四种形式:

(1) While

```
While (条件成立) {  
    语句  
}
```

(2) Do...While

```
Do {  
    语句  
} While (条件成立);
```

(3) For

```
For (起始条件; 条件成立; 计数器) {  
    语句  
}
```

(4) For...In

```
For (属性名称 In 对象名称) {  
    语句  
}
```

● 中断控制

在某一个循环中, 有时候只要执行一两次就可以得到所需要的结果, 所以不必继续执行 While 循环下去, 若强迫循环逻辑条件不成立马上离开循环操作, 便可以大大的增进应用程序的执行效率。

在程序范例中加入一个 If 逻辑判断, 如果的 i 值大于 50 的话, 马上会执行 Break 语句且强迫退出该循环。

```
nCells = 100;  
x = 1;  
While (x <= nCells) {  
    NBack[x] = 0;  
    x++;  
    If (x >= 50) {  
        break;  
    }  
}
```

■ 注释 (Comment)

ActionScript 的注释方式如下面范例所示:

```
/* 子程序: 是否胜利
检查是否所有配对已经完成*/
If (iOK >= 8) {
    // 显示胜利画面
    Begin Tell Target ("/Congratulations");
        Play;
    End Tell Target;
}
```

■ 调试 (Debug)

除了程序错误时出现 Output 窗口并显示错误信息之外, 还可以利用 Trace 指令将数值输出到调试窗口中。

```
Trace ("pos01-04="&nPos1&" "&nPos2&" "&nPos3&" "&nPos4)
Trace ("pos05-06="&nPos5&" "&nPos6&" "&nPos7&" "&nPos8)
Trace ("pos09-12="&nPos9&" "&nPos10&" "&nPos11&" "&nPos12)
Trace ("pos13-16="&nPos13&" "&nPos14&" "&nPos15&" "&nPos16)
```

范例中的 nPos 数组元素共有 16 个, 可以使用 Trace 指令将数组元素的数值循序输出到调试输出 (Output) 窗口中。

■ ActionScript 与 JavaScript 的差异

- 在 ActionScript 中, undefined 的 toString 值是 ""; 但是在 JavaScript 中, undefined 的 toString 值是 undefined。
- 在 ActionScript 中, 评估 undefined 的结果为 0; 但是在 JavaScript 中, 在数值内容中评估 undefined 的结果为 NaN。
- 在 ActionScript 中使用布尔评估字符串, 字符串会被转换成数字。如果数字不是零, 结果为 true; 否则结果为 false, 然而在 JavaScript 里使用布尔评估字符串, 字符串长度非零时, 结果为 true; 如果字符串没有非零长度, 结果为 false。
- ActionScript 不支持 JavaScript Function 构造函数。
- ActionScript 不支持浏览器专用的对象, 如文件、窗口和锚点。
- 有些 JavaScript 内建对象 ActionScript 并不支持。
- 尽量使用类似 JavaScript 元素的 ActionScript 元素。
- 虽然 ActionScript 支持斜线 (slash) 语法, 但最好使用符合 ECMA 的点

语法结构。

- 在 ActionScript 中的 eval 指令 (Action) 只能执行变量参考。

■ Flash MX 2004 的新增功能

Flash MX 2004 新增了数种强大的功能, 我们将分成四个部分来说明:

一、比原始 ActionScript 更成熟的面向对象程序设计模型

ActionScript 2.0 其实就是重新结构化的 ActionScript 语言。

ActionScript 2.0 的新版面向对象程序设计模型, 比旧版的 ActionScript 更具准确性与严谨性。ActionScript 2.0 的目标, 是希望设计出来的程序具有可重复使用、稳定且易于扩充维护的特点。

新版的面向对象程序设计模型, 让使用其他语言 (如 Java) 的程序员在需要开发 ActionScript 的程序时, 能更轻易快速的熟悉 ActionScript 2.0 的语言环境。另外, 也能让新进学习面向对象语言的程序员, 能学习到更标准的面向对象术语, 以延伸使用到其他面向对象语言上。

ActionScript 2.0 使用了下列全新的面向对象语言元素:

class、extends、implements、interface、dynamic、static、public、private、get、set、import。

ActionScript 2.0 可以让您明确的指定变量、函数参数和函数返回值的数据类型。例如: 下列的程序语句声明一个名为 myName 的变量, 且该变量的类型为字符串类型 (也可以是其他 ActionScript 的数据类型或类)。

```
var myName:String = "FrankC";
```

当 Flash 在编译使用 ActionScript 2.0 版的 FLA 文件时, Flash 的编译器提供了更完整的编译器警告与错误信息, 使得程序员能加快调试的进度。

二、新增或变更数种原本 ActionScript 语言元素的功能

- Array.sort() 与 Array.sortOn() 新增排序用参数。
- 新增 Button.menu、MovieClip.menu 与 TextField.menu 属性, 可以使用 ContextMenu 与 ContextMenuItem 类, 建立上述对象与快捷菜单项目的关联。
- 新增 ContextMenu 与 ContextMenuItem 类, 可以让您自定义 Flash 的快捷菜单内容。
- 新增 Error 类、throw 与 try...catch...finally 命令, 可以让您操作 Flash 的异常处理。
- 新增 LoadVars.setRequestHeader() 与 XML.setRequestHeader() 方法, 可以用来新增或变更在使用 POST 动作传递数据时的 HTTP 头文件内容。
- 新增 LocalConnection 类, 可以让 SWF 文件之间相互传递数据。

- 新增 `MMExecute()` 函数,可以在 ActionScript 函数中执行 Flash JavaScript API 命令。
- 新增 `Mouse.onMouseWheel` 事件处理函数,当用户使用鼠标滚轮时,会触发此事件(仅对 Windows 系统有效)。
- 新增 `MovieClip.getNextHighestDepth()`、`MovieClip.getInstanceAtDepth()` 方法,以方便对影片剪辑对象进行操作。
- 新增 `MovieClip.getSWFVersion()` 方法,以判断载入的 SWF 文件所支持的 Flash 播放器版本。
- 新增 `MovieClip.getTextSnapshot()` 方法与 `TextSnapshot` 对象,可以让您使用影片剪辑对象中静态栏中的文字。
- 新增 `MovieClip._lockroot` 属性,可以让 SWF 文件中的 `_root` 定义,不会被其他 SWF 文件载入后而遭到变更。
- 新增 `MovieClipLoader` 类,可以更精确的获得目前 SWF 文件载入影片剪辑对象的进度。
- 新增 `NetConnection` 与 `NetStream` 类,可以播放.FLV 格式的视频文件。
- 新增 `PrintJob` 类,可以更精确地掌握 Flash 播放器的输出功能。
- 新增 `ShareObject` 类,可以让 Flash 提供类似浏览器 Cookie 的功能。
- 新增 `Sound.onID3` 事件处理函数,当载入的 MP3 声音文件含有 ID3 标签时,将会触发此事件。
- 新增 `Sound.ID3` 属性,可以取得 MP3 声音文件的标签内容。
- `System` 类有新增的对象与方法,`System.capabilities` 对象有新增的数种属性。
- 新增 `TextField.condenseWhite` 属性,可以让您删除 HTML 类型文本框中的空白或断行符号。
- 新增 `TextField.mouseWheelEnabled` 属性,可以指定是否允许鼠标滚轮对文本框内的文本内容,产生滚动的动作。
- 新增 `TextField.StyleSheet` 类,可以建立样式表对象,对文本框内的文本进行样式的设置。
- 新增 `TextField.styleSheet` 属性,可以为文本框内的文本指定样式表。
- 新增 `TextFormat.getTextExtent()`方法,此方法将会返回文本框的详细规格。

三、加强 SWF 文件存取数据的安全限制

当 Flash 6.0 版播放器播放 SWF 文件时,被播放的 SWF 文件,可以允许载入同一个父域下的其他 SWF 文件(例如:位于 `www.myDomain.com` 的 SWF 文件,可以存取位于 `someone.myDomain.com` 里的 SWF 文件)。

而在 Flash 7.0 版播放器播放 SWF 文件时,被播放的 SWF 文件,只能允许载入位于同一精确域内的其他 SWF 文件(例如:位于 `www.myDomain.com` 的 SWF

文件, 只能存取位于 `www.myDomain.com` 里的 SWF 文件)。

若在 Flash 7.0 版播放器播放的 SWF 文件, 要载入其他不同域的 SWF 文件, 且被载入 SWF 文件的所属域, 并未提供含有存取权限的跨域原则文件, 则 Flash 7.0 版播放器会弹出提示对话框, 询问用户是否允许正在播放的 SWF 文件, 以跨域的方式载入 SWF 文件。

关于该原则文件的详细设置内容, 请参阅 `System.security` 对象。

当旧版的 Flash 播放器在存取本机设置 (如相机或麦克风的存取权限) 时或本机持续性数据 (如共享对象) 时, 默认将使用相同于 SWF 文件载入时所使用的父域对应规则; 而 Flash 7.0 版的播放器则是默认使用相同于 SWF 文件载入时所使用的精确域对应规则。

若想要控制 Flash 播放器在存取本机设置或本机持续性数据时所使用的对应规则, 可以使用 `System.exactSettings` 属性。

四、更严谨的程序设计概念

Flash 7.0 版的播放器, 加强了与 ECMA-262 Edition 4 (`www.mozilla.org/js/language/es4/index.html`) 的兼容性, 并做出了下面列表内的变更, 使得变量的操作更为严谨。建议您若希望编写的 ActionScript 能顺利地在 Flash 7.0 版播放器中执行, 您最好在使用变量之前就事先予以初始化。

以 Flash 7.0 格式发布的 SWF 文件	以旧版 Flash 格式发布的 SWF 文件
变量名称区分大小写 在使用未事先声明的数值变量时 (即其初始值为 <code>undefined</code>), 该变量会被初始化为 <code>NaN</code>	变量名称不区分大小写 在使用未事先声明的数值变量时 (即其初始值为 <code>undefined</code>), 该变量会被事先初始化为 <code>0</code>
在使用未事先声明的字符串变量时 (即其初始值为 <code>undefined</code>), 该变量会被事先初始化为 <code>"undefined"</code> 字符串	在使用未事先声明的字符串变量时 (即其初始值为 <code>undefined</code>), 该变量会被事先初始化为空字符串
当您将字符串转换为布尔值时, 若字符串的长度大于零, 则转换结果为 <code>true</code> , 若为空字符串则为 <code>false</code>	当您将字符串转换为布尔值时, 字符串会事先转换成数字, 若转换出来的数字不为零, 则转换结果为 <code>true</code> , 否则为 <code>false</code>
当数组初始新增特定数量的元素时, 数组仅接受数组序数为有效的数字字符串。若设置含有数字以外字符的字符串, 将视为无效字符串 如: <code>my_array['7']='Hello!'</code> ;	当数组初始新增特定数量的元素时, 数组可接受数组序数为一含有数字的字符串。如: <code>my_array['7abc']='Hello!'</code> ; 此例将新增 8 个数组元素



目录

Flash MX 2004 ActionScript

第 1 篇 指令函数

1 全局函数

Global Functions 3

时间轴控制项 4

gotoAndPlay 跳至指定的帧并播放 4

gotoAndStop 跳至指定的帧并停止 5

nextFrame 跳至下一帧并停止 6

nextScene 跳至下一个场景并停止 7

Play 开始播放 8

prevFrame 跳至上一帧并停止 9

prevScene 跳至上一个场景并停止 10

Stop 停止播放 11

stopAllSounds 停止播放所有的声音 12

浏览器/网络 14

FSCCommand flash 播放器或外部程序的命令 14

getURL 载入外部的变量 15

loadMovie 载入影片到指定的目标 17

loadMovieNum 载入影片到指定的层级 19

loadVariableNum 载入外部的变量 20

loadVariable 载入外部的变量 22

unloadMovie 删除载入的 SWF 影片 24

unloadMovieNum 删除载入的 SWF 影片 25

影片剪辑控制 27

duplicateMovieClip 复制影片剪辑对象 27

getProperty 取得影片剪辑对象的指定

属性值 28

on(mouseEvent)鼠标事件处理程序 29

输出函数 31

Print 输出影片剪辑对象或帧 (矢量图) 31

PrintAsBitmap 输出影片剪辑对象或帧

(位图) 32

PrintAsBitmapNum 输出指定层级

(位图) 34

PrintNum 输出指定层级 (矢量图) 35

数学函数 36

isFinite 验证指定数值是否为有限数 36

isNaN 验证指定数值是否为数字 37

parseFloat 转换字符串成为浮点数 38

parseInt 转换字符串成为整数型 39

转换函数 40

Array 数组函数 (function) 40

Boolean 布尔函数 (function) 41

Number 数值函数 (function) 42

Object 对象函数 (Function) 43

String 字符串函数 (function) 44

其他各类函数 46

clearInterval 删除计时器 46

escape 将一般字符串编码成 URL 编码格式 47

eval 取出指定变量的内容 48

getTimer 返回自 movie 开始播放后所经过的时间 49

getVersion 返回 Flash 播放器的版本 50

MMExecute 在 ActionScript 中调用执行

JSFL API 的指令 51

setInterval 设置计时器 51

trace 程序解析 53

unescape 将 URL 编码字符串还原成一般字符串 54

2 全局属性

Global Properties 57

全局属性 58

_accProps 控制屏幕朗读程序辅助功能

选项 58

_focusrect 切换响应边框是否显示 59

_quality 设置或取得图形的输出品质 60

_soundbufTime 声音缓冲时间 62