

今天很兴奋看了一部关于李小龙的电视剧，真的感触很深。我非常喜欢李小龙这个人，因为他确实开启了我们哲学新认识。搞学问也一样，如果一直是固步自封，就好像回归到八国联军侵略中国那样。依我看来，我觉得国内的 As 水平并不低，只是在国内的厉害的人都很不愿意去分享技术，我想这是一直制约技术发展的缘故。毕竟商业成分比较多，想挣钱的人还是比较多。

第一章 抛开繁杂，取其精髓

如果你正在想学 ActionScript 3.0 的编程语言，我想你选择一定有你的理由。第一，好玩？第二，我喜欢？第三，工作需要？第四，什么都不是？第五，因为要学所以去学。既然选择了这门技术，我们不管将来它的发展如何，从现在开始请你重新认识新 ActionScript3.0。如果问我，从哪里学起才会正确的，如果你曾经学过 AS2.0 但是现在希望转换 3.0 版本语言，可是当你学起来的时候，你也许会感觉到 AS2.0 的东西已经和 AS3.0 有很大区别。对，因为你对 AS2.0 的思想已经到了根深蒂固的程度，如果你问那么我学了这么长时间 AS2.0 的东西岂不是白费？那样你就错，因为 AS3.0 和 As2.0 虽然在本质上是有所区别，但是无论怎样变化也行，因为新的版本开发语言已经进行优化和提炼过。因此，在学习 ActionScript3.0 的时候，就应该抛弃 AS2.0 繁杂的套路，取其精髓。

第二章 矛盾的开始

你喜欢 As2.0 的代码添加方式吗？到了 3.0 后，你是否依旧会想起自己在 As2.0 的做法？一旦你进入到 ActionScript3.0 领域当中，越深入到 As3.0，你的思想是否会觉得迷惘？为什么会这样？那是因为我们不想放弃以前学习 As2.0 的做法，还是我们对 AS3.0 还抱有旧的认识呢？这样一来，我们岂不是又重新走回到以前的路吗？这并不是我的错，因为在过去我对 2.0 已经非常熟悉。有疑惑说明你对问题有了新的认识，新的看法，这一点将会带领我们去认识一种新的开发模式。

第三 核心思想

无论是 java ， c++ 还是 ActionScript 语言他们都是一种开发工具，它的使命是回归到应用当中，与人机结合在一起。我们要掌握这种 ActionScript 的技术，目的很简单，那就是转化为“应用”，解决我们生活当中存在的某一些问题。它告诉我们，要如何借用这种开发工具进行交互信息，展示给我们。

第四 各种套路

学习 ActionScript 有各种各样的套路，包括事件模型，遮罩技术，位图的技术，通信的技术，动画方式等等。这一切都是我们在学习新的开发语言要演练的套路。

第五 补己不足，吸取百家精华

在新的开发语言当中，我们可以看到 As3.0 光芒四射，因为它的到来，改变了语言格局，尽管它动摇不到 java 、 c++、 c 等大哥的地位，可是它在某一领域当中应该相当成熟，它给人展示丰富的视角效果和交互应用，我们感觉到它的新新代的未来。总的一句， As 发展让我们感觉到乐观和欣慰。但是，它本身也有软肋的地方，在运算，服务器，线程当中还是相对失色一点。通过借过 java c++ 出色的后台技术 可以补足 AS 的软肋的地方