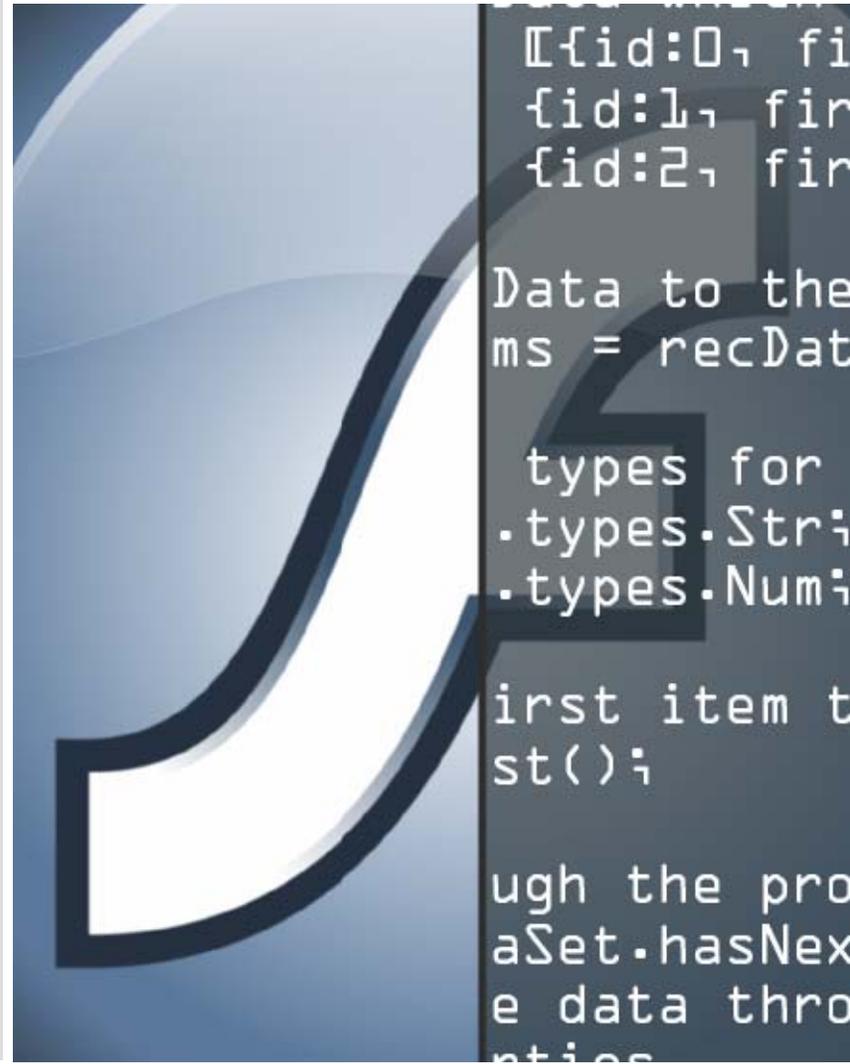


Language Update ActionScript 3.0

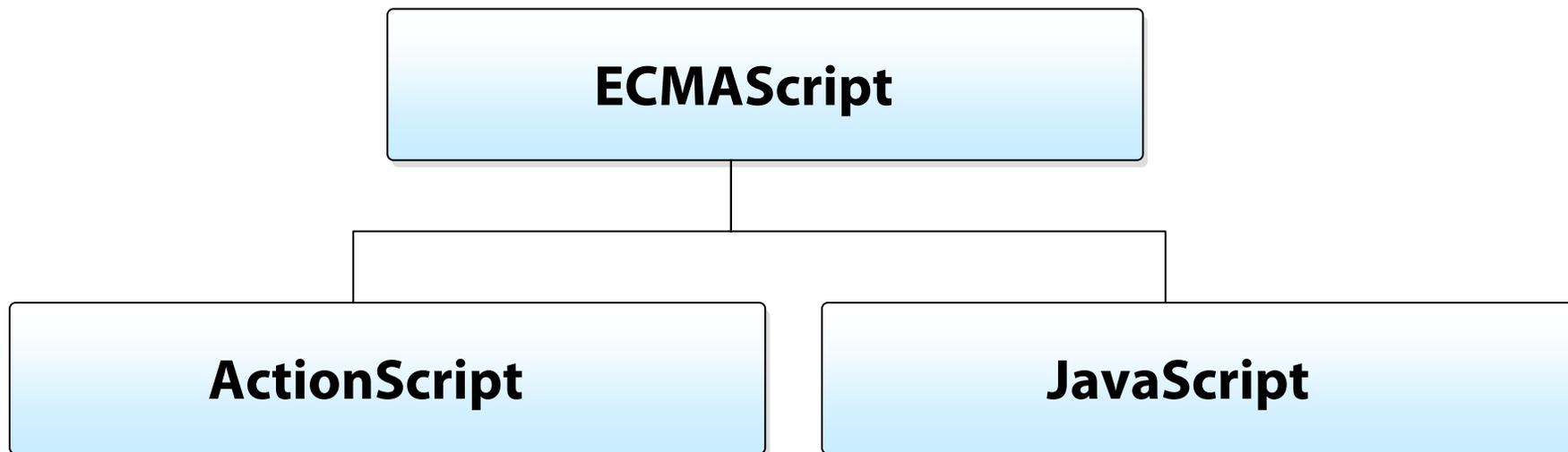
Akihiro Kamijo

2006.08.26



ECMAScript 標準への準拠

- ECMA-262 specification に準拠
- ECMAScript 4 Netscape Proposal に基づいた新しい機能



ActionScript 3: 変更の目的

- 静的言語と動的言語のバランスをとる
 - C++, Java 等の静的言語は複雑なシステム開発に優れる
 - Perl, Python, Ruby 等の動的言語は柔軟性が高い
- ゴール: 開発生産性を最大化
- スクリプト言語らしさを失わない

ActionScript の実行環境

- ActionScript はバイトコードにコンパイルされる
- バイトコードは AVM と呼ばれる VM 上で実行される
- AS3 用の AVM から JIT コンパイラーを採用、これによりパフォーマンスが数倍から数十倍
- AS3 は実行環境にネイティブな型を持つ

```
var x: Number;
```

- ちなみに ActionScript の実行環境は FlashPlayer です

ActionScript3 の開発環境

- Flash 9 Public Alpha
- Flex Builder 2 or Flex 2 SDK

Display List API

- new による描画オブジェクトの生成

```
var myBtn: Button = new Button();
```

- コンテナへの子オブジェクトの追加

```
myContainer.addChild(myBtn);
```

- イベントリスナーの登録

```
myBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
myHandler);
```

その他の主要トピック

- DOM3 イベントモデルをサポート

- E4X: ECMAScript for XML

```
e. empl oyee. (@i d == 3). hobby = "worki ng";
```

- RegExp: ECMAScript3準拠の正規表現

```
var pattern: RegExp = /¥d+/  
myStri ng. search(pattern));
```

Better by Adobe.™