

Seminarinhalte Adobe Flash CS4 Pro

Fortgeschrittene ActionScript (S. 1/2)



ActionScript 3.0 ist eine Programmiersprache die auf dem Industriestandard ECMA-262 basiert und hat damit die gleiche Basis wie JavaScript. ActionScript kann in der Flash-Entwicklungsumgebung verarbeitet werden. Flash und ActionScript werden verwendet, um anspruchsvolle Anwendungen zu erzeugen, die sich durch die Integration unterschiedlicher Medien, Interaktivität und dynamische Inhalte auszeichnen. Dabei übernimmt ActionScript die Aufgabe, diese Elemente miteinander zu verbinden und zu steuern.

ActionScript (AS) wird in einer Reihe von Programmen eingesetzt, Beispielsweise in Adobe Flash, Flex und Air. Daher können mit ActionScript komplexe Flash-Animationen, bis hin zu sogenannten Rich Internet Application, aber auch Desktop-Anwendungen (Adobe Air) erstellt werden.

Während Flash selbst ursprünglich zur Darstellung von Medieninhalten, wie Animationen und Filmen, diente, kam mit ActionScript die Möglichkeit interaktiver Anwendungen und Datenverarbeitung hinzu.

Entwicklungsseitig ist die Sprache Teil der integrierten Entwicklungsumgebung (IDE) Adobe Flash, die sowohl Scriptentwicklung als auch deren Debuggen unterstützt. Anwendungsseitig wird sie vom Flash-Player, eigenständig oder als Browser-Plugin beim Abspielen eines Flash-Scripts interpretiert.

Deklaration von Variablen

Die var-Anweisung - Gültigkeitsbereich - Standardwerte

Datentypen

String - Number - Uint - Int - Boolean - Null - void - Object

Operatoren

Rangfolge und Assoziativität von Operatoren - Primäre Operatoren - Suffix-Operatoren - Unäre Operatoren - Multiplikative Operatoren - Operatoren für bitweise Verschiebung - Relationale Operatoren - Gleichheitsoperatoren - Bitweise logische Operatoren - Logische Operatoren - Bedingungsoperator - Zuweisungsoperatoren

Kommentare * (und Dokumentati- on)

Bedingungen & Schleifen

Bedingte Anweisungen: if..else - if..else if - switch - switch-case-Anweisungen - while-Schleifen - do-while-Schleifen - for-Schleifen - for-in-Schleifen - break - continue - with

Funktionen

Globale Funktionen - Zeitleistensteuerung - Browser/Netzwerk - Movieclip-Steuerung - Druckfunktionen - Vermischte Funktionen - Mathematische Funktionen - Umwandlungsfunktionen - Parameterlose Funktionen definieren und aufrufen - Parameter an Funktionen übergeben - Rückgabewerte von Funktionen - Erstellen von benutzerdefinierten Funktionen



WoBo Grafik Training
Mondorfer Str. 19
D-53844 Troisdorf
www.win-seminar.de

Telefon (0228) 96 10 74 51 - Mobil 0160 96660478 FAX (0228) 47 91 21

info@win-seminar.de

Seminarinhalte Adobe Flash CS4 Pro

Fortgeschrittene ActionScript (S. 2/2)

Komplexe Datentypen

Array: Statische Eigenschaften - Eigenschaften
- Konstruktor - Methoden - Object: Eigen-
schaften und Methoden des globalen Objektes
- Movieclip: Movieclips erzeugen - Movieclips
vervielfachen - dynamisch instanzieren - In-
stanzen aus Hierarchie entfernen - Externe In-
halte dynamisch laden - Dynamisch geladene
Movieclips löschen - Sprite Objekte

Aktionen

Skripthilfe - Aktionen für die Zeitleisten- und
Movieclip-Steuerung - Aktionen für die Sound-
Steuerung - Aktionen für die Kommunikation
- Aktionen zum Drucken

Interaktivität

Erfassen anwendungsweiter Tastatureingaben
- Erfassen von Tastatureingaben für bestimmte
Anzeigeobjekte - Erfassen anwendungsweiter
Mauseingaben - Erfassen von Mauseingaben für
bestimmte Anzeigeobjekte - Erstellen von Drag
& Drop-Interaktivität - Erstellen eines benut-
zerdefinierten Mauszeigers - Hinzufügen neuer
Verhalten zum Kontextmenü - Fokusverwaltung

Events und das Eventsystem

System-Events - User-Events - Ereignispro-
zeduraktionen - Ereignisprozedurmethode
- mögliche Ereignisse für Movieclipinstanzen -
mögliche Ereignisse für Schaltflächeninstanzen

Verwendung der integrierten Zeich- nungs-API

Graphics-Klasse - Zeichnen von Linien und
Kurven - Zeichnen von Formen mit integrierten
Methoden - Erstellen von Farbverlaufslinien und
-füllungen - Definieren eines Matrix-Objekts
für einen Farbverlauf - Animation mit der
Zeichnungs-API

Erstellung benutzerdefinierter Er- eignisse

EventDispatcher-Klasse - Funktionen und
Ereignis-Handler, die auf Ereignisse reagieren
- EventDispatcher-Methoden - Ereignisobjekte
- Ereigniseigenschaften - Ereignismethoden -
Neue Ereignisinstanzen

Erstellung benutzerdefinierter Klas- sen

Richtlinien zum Erstellen einer Klasse - Kon-
struktorfunktion schreiben - Objektinstanzen
- Methoden und Eigenschaften hinzufügen -
Mitgliedszugriff in Klassen steuern

Dynamisches Laden von Medien

Die Loader-Klasse - Überwachen des Ladevor-
gangs - Angabe des zu ladenden Kontextes



WoBo Grafik Training
Mondorfer Str. 19
D-53844 Troisdorf
www.win-seminar.de

Telefon (0228) 96 10 74 51 - Mobil 0160 96660478 FAX (0228) 47 91 21

info@win-seminar.de