

---

# ActionScript® 3

---

*Programación Multimedia.*

*G.I.M.*

*Francisco Grimaldo, Inmaculada Coma*



---

# Índice

- Introducción a ActionScript 3
- Fragmentos de código
- Carga dinámica de películas
- Paquetes y clases
- Componentes de interfaz de usuario
- Acceso a datos en XML

# Introducción a *ActionScript 3*



- Lenguaje de programación de las plataformas Adobe Flash Player y Adobe AIR.
- Animaciones, interacción y acceso a datos.
- Detalles técnicos:
  - Lenguaje OO basado en ECMAScript 262.
  - Manipulación nativa XML mediante E4X.
  - Modelo de eventos basado en DOM.
  - Ejecución de *bytecode* sobre AVM2.
  - Incompatible con ActionScript 2.

# Fragmentos de código

- Panel para crear código ActionScript 3.
- Reproducir los siguientes ejemplos:
  - [http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/code\\_snippets\\_panel.html](http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/code_snippets_panel.html)



- Modificar el segundo ejemplo para que se mueva libremente y dispare con la barra espaciadora.
- Guardar fragmentos definidos por el usuario:
  - Instancia genérica: `instance_name_here`

# Carga dinámica de películas

## ■ Instrucciones básicas:

- ❑ `var url:URLRequest = new URLRequest("peli.swf");`
- ❑ `var holder:Loader = new Loader();`
- ❑ `holder.load(url);`
- ❑ `addChild(holder);`

## ■ Analizad el ejemplo:

- ❑ [http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/preloader\\_as3.html](http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/preloader_as3.html)
- ❑ Simulad un ancho de descarga menor al ejecutar.
- ❑ Añadid una barra de progreso.

# Paquetes y clases

- Cada clip de película (y el documento en general) puede tener asignada una clase.
- Organización en paquetes y visibilidad mediante espacios de nombres:
  - [http://help.adobe.com/es\\_ES/as3/learn/W5f00ab63af761f1702761490412937d6fc9b-7ffd.html](http://help.adobe.com/es_ES/as3/learn/W5f00ab63af761f1702761490412937d6fc9b-7ffd.html)
- Descargad los ejemplos oficiales:
  - <http://www.adobe.com/devnet/actionscript/samples.html>
  - Analizad Drawing/1\_coordinates fla

# Componentes de interfaz de usuario

- El panel de componentes contiene un conjunto de objetos de interfaz de usuario clásicos como:
  - Slider, Checkbox, List, ComboBox...
- La biblioteca externa de botones también puede ser de utilidad.
- Seguimos con los ejemplos oficiales...
  - Analizad Drawing/5\_3Drotation.fla
  - Modificar los parámetros de los componentes.

# Acceso a datos en XML

## ■ Instrucciones básicas:

```
var myXML:XML = new XML();
var myLoader:URLLoader = new URLLoader(new
URLRequest("sample.xml"));
myLoader.addEventListener(Event.COMPLETE, xmlLoaded);
function xmlLoaded(event:Event):void {
    myXML = new XML(myLoader.data);
}
```

## ■ Ejercicio: Carrusel de fotos

- ❑ Plantilla: Reproducción multimedia → Álbum de fotos avanzado.
- ❑ Añadid las imágenes al directorio actual.
- ❑ Leed el XML de un fichero de datos externo.



# Referencias ActionScript 3

- **Adobe Flash Platform:** Documentación oficial de AS3.
  - [http://help.adobe.com/es\\_ES/as3/learn/index.html](http://help.adobe.com/es_ES/as3/learn/index.html)
- **AS3 API:** Referencia de ActionScript 3.0.
  - [http://help.adobe.com/es\\_ES/FlashPlatform/reference/actionscript/3/index.html](http://help.adobe.com/es_ES/FlashPlatform/reference/actionscript/3/index.html)
- **ActionScript Technology Center:** Ejemplos y recursos.
  - <http://www.adobe.com/devnet/actionscript.html>
  - <http://www.adobe.com/devnet/flash/samples.html>
- **ActionScript 3.0 for Adobe Flash Professional CS5 Classroom in a Book:** Libro oficial de Adobe.
  - <http://proquest.safaribooksonline.com/book/programming/actionscript/9780321718051/firstchapter>
- **Essential ActionScript 3:** Libro recomendado pero más antiguo.
  - <http://my.safaribooksonline.com/0596526946?portal=oreilly>