

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Procedimientos iniciales	17
Novedades en el lenguaje ActionScript de Flash 5	17
Diferencias entre ActionScript y JavaScript	18
Edición de texto	19
Sintaxis de punto	19
Tipos de datos	19
Variables locales	19
Funciones definidas por el usuario	19
Objetos predefinidos	20
Acciones de clip	20
Acciones nuevas	20
Clips inteligentes	20
Depurador	21
Compatibilidad con XML	21
Optimización	21
Utilización de la Ayuda de Flash para acciones	21

CAPÍTULO 1

El lenguaje ActionScript	23
Creación de scripts en ActionScript	24
Planificación y depuración de scripts	25
Creación de scripts orientados a objetos	26
Objeto MovieClip	27
Flujo de los scripts	28
Control de la ejecución de ActionScript	31
Terminología de ActionScript	32
Análisis de un script de ejemplo	35

Utilización del panel Acciones	37
Modo Normal	38
Modo Experto	40
Cambio del modo de edición	41
Utilización de un editor externo	42
Selección de opciones en el panel Acciones	42
Realzado y comprobación de la sintaxis	44
Realzado de errores	45
Asignación de acciones a los objetos	46
Asignación de acciones a fotogramas	48

CAPÍTULO 2

Programación de Scripts en ActionScript	51
Utilización de la sintaxis de ActionScript	52
Tipos de datos	56
Acerca de las variables	59
Utilización de operadores para manipular los valores de las expresiones	64
Uso de acciones	71
Control de los scripts de flujo	73
Utilización de las funciones predefinidas	76
Creación de funciones personalizadas	78
Utilización de objetos predefinidos	81
Utilización de objetos personalizados	85
Apertura de archivos de Flash 4	88
Utilización de Flash 5 para crear contenidos de Flash 4	89

CAPÍTULO 3

Interactividad con ActionScript	91
Creación de un cursor personalizado	92
Obtención de la posición del ratón	94
Captura de presión de una tecla	95
Creación de un campo de texto desplazable	97
Establecimiento de los valores de color	100
Creación de controles de sonido	102
Detección de colisiones	105

CAPÍTULO 4

Trabajo con clips de película	109
Líneas de tiempo múltiples	110
Relación jerárquica de las Líneas de tiempo	112
Envío de mensajes entre Líneas de tiempo	114
Rutas de destino absolutas y relativas	117
Especificación de rutas de destino	121
Utilización de acciones y métodos para controlar Líneas de tiempo . .	124
Acerca de métodos versus acciones	125
Utilización de varios métodos o acciones para seleccionar como desti- no a una Línea de tiempo.	126
Asignación de una acción o método	127
Carga y descarga de películas adicionales	128
Cambio de posición y aspecto de clips de película	128
Clips de película que se pueden arrastrar	129
Duplicación y eliminación de clips de película	130
Anexión de clips de película	130
Creación de clips inteligentes	131
Definición de los parámetros de clip	132

CAPÍTULO 5

Integración de Flash con aplicaciones Web	139
Envío y carga de variables a y desde un archivo remoto	140
Utilización de loadVariables, getURL y loadMovie	144
Lenguaje XML.	145
Utilización del objeto XML.	146
Utilización del objeto XMLSocket	150
Creación de formularios	152
Creación de un formulario de búsqueda.	153
Utilización de variables en formularios.	154
Verificación de datos introducidos	155
Envío de mensajes desde y hasta el Reproductor de Flash.	156
Utilización de fscommand	156
Acerca de los métodos de Flash Player	159

CAPÍTULO 6

Solución de problemas de ActionScript	161
Directrices para la creación y solución de problemas	162
Utilización del Depurador	164
Habilitación de la depuración de películas	165
La barra de estado	166
La lista de visualización	166
Visualización y modificación de variables	166
Utilización de la lista Observar	168
Visualización de las propiedades de las películas y modificación de las propiedades editables	169
Utilización de la ventana Salida	170
Utilización del comando Mostrar objetos	171
Utilización del comando Mostrar variables	172
Utilización de la acción trace	173

CAPÍTULO 7

Diccionario de ActionScript	175
Entrada de muestra para la mayoría de los elementos de ActionScript ..	176
Entrada de muestra para objetos	177
Contenido del diccionario	178
— (disminución)	191
++ (incremento)	191
! (valor NOT lógico)	193
!= (no igualdad)	193
% (módulo)	194
%= (asignación de módulo)	195
& (operador AND como bit)	195
&& (operador AND de cortocircuito)	196
&= (operador de asignación AND como bit)	196
() (paréntesis)	197
- (menos)	198
* (multiplicación)	199
*= (asignación de multiplicación)	200
, (coma)	200
. (operador punto)	201
?: (condicional)	202
/ (división)	202
// (delimitador de comentario)	203

<code>/*</code> (delimitador de comentario)	203
<code>/=</code> (asignación de división)	204
<code>[]</code> (operador de acceso a matriz)	205
<code>^</code> (operador XOR como bit)	206
<code>^=</code> (operador de asignación XOR como bit)	206
<code>{}</code> (inicializador de objeto)	207
<code> </code> (operador OR como bit)	208
<code> </code> (operador OR)	209
<code> =</code> (operador de asignación OR como bit)	209
<code>~</code> (operador NOT como bit)	210
<code>+</code> (suma)	210
<code>+=</code> (asignación de suma)	211
<code><</code> (menor que)	212
<code><<</code> (desplazamiento a la izquierda como bit)	213
<code><<</code> (desplazamiento a la izquierda como bit y asignación)	214
<code><=</code> (menor o igual que)	215
<code><></code> (no igualdad)	215
<code>=</code> (asignación)	216
<code>-=</code> (asignación de negación)	217
<code>==</code> (igualdad)	218
<code>></code> (mayor que)	218
<code>>=</code> (mayor o igual que)	219
<code>>></code> (desplazamiento a la derecha como bit)	220
<code>>>=</code> (desplazamiento a la derecha como bit y asignación)	221
<code>>>></code> (desplazamiento a la derecha como bit sin signo)	222
<code>>>>=</code> (desplazamiento a la derecha como bit sin signo y asignación)	222
<code>add</code>	223
<code>_alpha</code>	224
<code>and</code>	224
<code>Array</code> (objeto)	225
<code>Array.concat</code>	227
<code>Array.join</code>	227
<code>Array.length</code>	228
<code>Array.pop</code>	229
<code>Array.push</code>	229
<code>Array.reverse</code>	230
<code>Array.shift</code>	230
<code>Array.slice</code>	231
<code>Array.sort</code>	231
<code>Array.splice</code>	233

Array.toString	233
Array.unshift	234
Boolean (función)	234
Boolean (objeto)	234
Boolean.toString	235
Boolean.valueOf	236
break	236
call	237
chr	237
Color (objeto)	238
Color.getRGB	239
Color.getTransform	239
Color.setRGB	240
Color.setTransform	240
continue	242
_currentframe	242
Date (objeto)	243
Date.getDate	246
Date.getDay	246
Date.getFullYear	247
Date.getHours	247
Date.getMilliseconds	248
Date.getMinutes	248
Date.getMonth	248
Date.getSeconds	249
Date.getTime	249
Date.getTimezoneOffset	249
Date.getUTCDate	250
Date.getUTCDay	250
Date.getUTCFullYear	251
Date.getUTCHours	251
Date.getUTCMilliseconds	251
Date.getUTCMinutes	252
Date.getUTCMonth	252
Date.getUTCSeconds	252
Date.getYear	253
Date.setDate	253
Date.setFullYear	253
Date.setHours	254
Date.setMilliseconds	254

Date.setMinutes	255
Date.setMonth	255
Date.setSeconds	255
Date.setTime	256
Date.setUTCDate	256
Date.setUTCFullYear	256
Date.setUTCHours	257
Date.setUTCMilliseconds	257
Date.setUTCMinutes	258
Date.setUTCMonth	258
Date.setUTCSeconds	258
Date.setYear	259
Date.toString	259
Date.UTC	260
delete	260
do...while	262
_droptarget	263
duplicateMovieClip	264
else	265
eq (equal—string specific)	265
escape	266
eval	266
evaluate	267
_focusrect	268
for	268
for...in	270
_framesloaded	271
fscommand	272
function	272
ge (mayor o igual que, específico de cadena)	274
getProperty	274
getTimer	275
getURL	275
getVersion	276
gotoAndPlay	277
gotoAndStop	277
gt (greater than —string specific)	278
_height	278
_highquality	279
if	279

ifFrameLoaded	280
#include	280
Infinity	281
int	281
isFinite	281
isNaN	282
Key (objeto)	283
Key.BACKSPACE	285
Key.CAPSLOCK	285
Key.CONTROL	285
Key.DELETEKEY	286
Key.DOWN	286
Key.END	286
Key.ENTER	287
Key.ESCAPE	287
Key.getAscii	287
Key.getCode	288
Key.HOME	288
Key.INSERT	288
Key.isDown	289
Key.isToggled	289
Key.LEFT	289
Key.PGDN	290
Key.PGUP	290
Key.RIGHT	290
Key.SHIFT	291
Key.SPACE	291
Key.TAB	291
Key.UP	292
le (menor o igual que—específico de cadena)	292
length	292
_level	293
loadMovie	294
loadVariables	296
lt (menor que, específico de cadena)	297
Matemáticas (objeto)	297
Math.abs	299
Math.acos	299
Math.asin	300
Math.atan	300

Math.atan2	301
Math.ceil	301
Math.cos	301
Math.E	302
Math.exp	302
Math.floor	303
Math.log	303
Math.LOG2E	303
Math.LOG10E	304
Math.LN2	304
Math.LN10	305
Math.max	305
Math.min	305
Math.PI	306
Math.pow	306
Math.random	307
Math.round	307
Math.sin	307
Math.sqrt	308
Math.SQRT1_2	308
Math.SQRT2	309
Math.tan	309
maxscroll	309
mbchr	310
mblength	310
mbord	311
mbsubstring	311
Mouse (objeto)	312
Mouse.hide	312
Mouse.show	313
MovieClip (objeto)	313
MovieClip.attachMovie	315
MovieClip.duplicateMovieClip	315
MovieClip.getBounds	316
MovieClip.getBytesLoaded	317
MovieClip.getBytesTotal	317
MovieClip.getURL	318
MovieClip.globalToLocal	318
MovieClip.gotoAndPlay	319
MovieClip.gotoAndStop	319

MovieClip.hitTest	320
MovieClip.loadMovie	321
MovieClip.loadVariables	322
MovieClip.localToGlobal	323
MovieClip.nextFrame	324
MovieClip.play	324
MovieClip.prevFrame	324
MovieClip.removeMovieClip	325
MovieClip.startDrag	325
MovieClip.stop	326
MovieClip.stopDrag	326
MovieClip.swapDepths	326
MovieClip.unloadMovie	327
_name	327
NaN	328
ne (no igual, específico de cadena)	328
new	328
newline	329
nextFrame	330
nextScene	330
not	331
null	331
Number (función)	332
Number (objeto)	332
Number.MAX_VALUE	334
Number.MIN_VALUE	334
Number.NaN	335
Number.NEGATIVE_INFINITY	335
Number.POSITIVE_INFINITY	335
Number.toString	336
Number.valueOf	336
Object (objeto)	337
Object.toString	338
Object.valueOf	338
onClipEvent	338
on(mouseEvent)	340
or	342
ord	342
_parent	342
parseFloat	343

MovieClip.hitTest	320
MovieClip.loadMovie	321
MovieClip.loadVariables	322
MovieClip.localToGlobal	323
MovieClip.nextFrame	324
MovieClip.play	324
MovieClip.prevFrame	324
MovieClip.removeMovieClip	325
MovieClip.startDrag	325
MovieClip.stop	326
MovieClip.stopDrag	326
MovieClip.swapDepths	326
MovieClip.unloadMovie	327
_name	327
NaN	328
ne (no igual, específico de cadena)	328
new	328
newline	329
nextFrame	330
nextScene	330
not	331
null	331
Number (función)	332
Number (objeto)	332
Number.MAX_VALUE	334
Number.MIN_VALUE	334
Number.NaN	335
Number.NEGATIVE_INFINITY	335
Number.POSITIVE_INFINITY	335
Number.toString	336
Number.valueOf	336
Object (objeto)	337
Object.toString	338
Object.valueOf	338
onClipEvent	338
on(mouseEvent)	340
or	342
ord	342
_parent	342
parseFloat	343

MovieClip.hitTest	320
MovieClip.loadMovie	321
MovieClip.loadVariables	322
MovieClip.localToGlobal	323
MovieClip.nextFrame	324
MovieClip.play	324
MovieClip.prevFrame	324
MovieClip.removeMovieClip	325
MovieClip.startDrag	325
MovieClip.stop	326
MovieClip.stopDrag	326
MovieClip.swapDepths	326
MovieClip.unloadMovie	327
_name	327
NaN	328
ne (no igual, específico de cadena)	328
new	328
newline	329
nextFrame	330
nextScene	330
not	331
null	331
Number (función)	332
Number (objeto)	332
Number.MAX_VALUE	334
Number.MIN_VALUE	334
Number.NaN	335
Number.NEGATIVE_INFINITY	335
Number.POSITIVE_INFINITY	335
Number.toString	336
Number.valueOf	336
Object (objeto)	337
Object.toString	338
Object.valueOf	338
onClipEvent	338
on(mouseEvent)	340
or	342
ord	342
_parent	342
parseFloat	343

parseInt	344
play	345
prevFrame	345
prevScene	346
print	346
printAsBitmap	348
_quality	349
random	350
removeMovieClip	350
return	351
_root	351
_rotation	352
scroll	353
Selection (objeto)	353
Selection.getBeginIndex	354
Selection.getCaretIndex	354
Selection.getEndIndex	355
Selection.getFocus	355
Selection.setFocus	356
Selection.setSelection	356
set	356
setProperty	357
Sound (objeto)	358
Sound.attachSound	359
Sound.getPan	360
Sound.getTransform	360
Sound.getVolume	361
Sound.setPan	361
Sound.setTransform	362
Sound.setVolume	365
Sound.start	365
Sound.stop	366
_soundbuftime	366
startDrag	367
stop	368
stopAllSounds	368
stopDrag	369
String (función)	369
" " (delimitador de cadena)	370
Cadena (objeto)	371

String.charAt	373
String.charCodeAt	373
String.concat	373
String.fromCharCode	374
String.indexOf	374
String.lastIndexOf	374
String.length	375
String.slice	375
String.split	376
String.substr	376
String.substring	377
String.toLowerCase	377
String.toUpperCase	378
substring	378
_target	378
targetPath	379
tellTarget	379
this	380
toggleHighQuality	381
_totalframes	382
trace	382
typeof	383
unescape	384
unloadMovie	384
updateAfterEvent	385
_url	386
var	386
_visible	386
void	387
while	387
_width	389
with	389
_x	392
XML (objeto)	393
XML.appendChild	395
XML.attributes	396
XML.childNodes	397
XML.cloneNode	397
XML.createElement	398
XML.createTextNode	398

XML.docTypeDecl	399
XML.firstChild	400
XML.hasChildNodes	400
XML.insertBefore	401
XML.lastChild	401
XML.load	402
XML.loaded	402
XML.nextSibling	403
XML.nodeName	403
XML.nodeType	404
XML.nodeValue	404
XML.onload	405
XML.parentNode	406
XML.parseXML	406
XML.previousSibling	406
XML.removeNode	407
XML.send	407
XML.sendAndLoad	407
XML.status	408
XML.toString	409
XML.xmlDecl	409
XMLSocket (objet)	410
XMLSocket.close	412
XMLSocket.connect	413
XMLSocket.onClose	414
XMLSocket.onConnect	415
XMLSocket.onXML	416
XMLSocket.send	417
_xmouse	418
_xscale	418
_y	419
_ymouse	420
_yscale	420