

Temario Action Script

Unidad 1: Introducción a ActionScript

- Panorama de Actionscript
- Las acciones
- EL panel "actions"
- Sintaxis de Actionscript
- Comentarios
- Trace
- Introducción a la programación orientada a objetos
- Conceptos de Actionscript
- Panel de referencia

Unidad 2: Las bases de ActionScript

- Símbolos e instancias
- El objeto movie clip
- Cambio de propiedades al movie clip
- Agregar acciones a keyframes en la línea de tiempo
- Hacer referencia a eventos
- En donde poner acciones
- Herencia de propiedades
- Múltiples líneas de tiempo
- Trayectorias (o rutas) absolutas y relativas
- Movie clip botón
- Arrastrar un movie clip
- Variables
- Límites de un movie clip
- Crear cursor personalizado
- Uso de eventos
- Tipos de datos
- Expresiones y operadores
- Mejores prácticas para escribir Actionscript

Unidad 3: Creación de Formas en Action-Script

- Repaso de formas
- Campos de texto
- Usar la información dentro de la forma
- Validación de datos
- Comandos "if" y "else"
- Operadores lógicos "AND" y "OR"
- Pasar variables afuera de Actionscript

Unidad 4: Creación de Movie Clips en Action-Script

- Crear movie clips desde Actionscript
- El método "loadMovie"
- Cargar archivos JPG
- Métodos "getDepth" y "swapDepth"
- Dibujar con Actionscript
- Los métodos de dibujo
- Comando "with"
- Duplicar movie clips
- Control de flujo: for
- Asignar nombres dinámicamente a movie clips duplicados

Unidad 5: Animación con ActionScript

- Porqué usar Actionscript para animar?
- Cambio de propiedades de un movie clip a través del tiempo
- Uso del evento onEnterFrame para animar
- Cambiar una animación interactivamente
- El método hitTest
- Detener la animación al cumplirse una condición



- Borrar el evento onEnterFrame al terminar una animación
- Detener la animación después de un periodo de tiempo
- El método getTimer
- Animar movie clip usando Actionscript

Unidad 6: Efectos especiales

- Mover un movie clip
- Mover múltiples movie clips
- El método attachMovie
- Mascarillas
- Efecto slide
- Precarga en base a frames
- Precarga en base al peso

Unidad 7: Creación de otros objetos

- Entendiendo los objetos
- Repaso de terminología
- Programación orientada a objetos
- Crear objetos
- Herencia de objetos
- Objeto Math
- Crear objetos con Actionscript
- Objeto TextField
- Comando "new"
- Objeto TextFormat
- Objeto Color
- Método setRGB
- Crear objetos personalizados
- Método setTransform
- Crear y aplicar métodos a objetos

Unidad 8: Uso repetido de código

- Las funciones
- Definir variables locales
- Identificar el uso de funciones
- Evaluación dinámica
- Sintaxis con horquillas []
- Archivos Actionscript externos
- Usar funciones con objetos

Unidad 9: Más objetos de ActionScript

- Detectar posición al dejar caer un objeto
- Rompecabezas
- Cálculos con el objeto Math
- Conceptos básicos de trigonometría
- Calcular ángulos
- Calcular distancias
- Movimiento direccional
- Objeto "Key"
- Objeto "Sound"
- Controlar volumen y balance
- Objetos "String" y "Selection"

Unidad 10: Uso de ActionScript con componentes

- Repaso de componentes
- Componente "Scrollbar"
- Manipular propiedades y métodos de componentes
- Componente "combo box"
- Usar componentes con "Change Handlers"
- Qué más se puede hacer con los componentes?
- Clips inteligentes: botones

Duración: 38 horas.

