

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	...8		
Teil I: Grundlagen	...11		
1 Grundlagen Programmierung/ ActionScript	...13		
Der Einstieg	...13		
Variablen	...17		
Variablen deklarieren	...18		
Mögliche Typen von Variablen	...19		
Typenwandlung (Casting)	...35		
Operatoren	...37		
Numerische (arithmetische)	...37		
Operatoren	...37		
String-Operatoren	...40		
Zuweisungsoperatoren	...40		
Vergleichsoperatoren	...42		
Logische Operatoren	...45		
Bitweise Operatoren	...47		
Restliche Operatoren	...58		
Bedingungen (Abfragen)	...60		
if-Abfrage	...60		
If-Else-Abfrage	...62		
Verkürzte If-Else-Abfrage ?:	...63		
If-Else-If-Abfrage	...64		
Switch-Case	...65		
Arrays	...67		
Array-Methoden	...70		
Mehrdimensionale Arrays	...78		
Wiederholungen (Schleifen)	...81		
while-Schleife	...81		
do-while-Schleife	...83		
for-Schleife	...84		
		for-in-Schleife	...86
		break	...86
		continue	...87
		Funktionen	...89
		Parameter	...90
		Rückgabewert	...91
		Gültigkeitsbereich (Scoping)	...93
		Rekursion	...95
		Methoden	...98
		Das Objekt arguments	...100
		Standardfunktionen	...102
		Objektorientiertes Programmieren (OOP)	...102
		Objekte	...103
		Klassen	...105
		prototype	...109
		Vererbung	...111
		Methoden	...114
		super	...116
		__proto__	...121
		Vordefinierte Klassen und Objekte	...127
		2 Aufbau von Flash	...135
		Allgemeiner Aufbau	...135
		Hauptzeitleiste	...135
		MovieClip	...137
		Schaltflächen	...137
		Grafiken	...138
		Objekt	...138
		Tiefenstruktur	...138
		ActionScript-Struktur	...141
		Eventmodell	...144
		Filmereignisse (ClipEvent)	...144
		Mausereignisse	...146
		callBack-Functions (Rückruf-Funktionen)	...147
		Listener	...149

3 Neuerungen in Flash MX ...151

- Grundlegendes ...151
- What's new ...151
- Videos in Flash ...155

Teil II: Anwendungen ...161

4 Basic Elements ...163

- Maskeneffekte ...163
 - Grundlagen ...163
 - Texteinblendungen ...164
 - Alphawerte und Masken ...166
 - Masken mit ActionScript ...168
- Textfelder ...169
 - Statischer Text ...170
 - Dynamischer Text ...171
 - Eingabetext ...172
 - Tabulatoren und Textfelder ...172
 - Dynamisches Kreieren von Textfeldern ...174
- Schaltflächen ...179
 - Grundlagen ...179
 - Blinde Schaltflächen ...181
 - Animierte Schaltflächen ...184
 - Flash MX Buttons ...185
- Preloader ...186
 - Abfragemöglichkeiten ...187
 - Standard-Preloader ...189
 - Objektorientierter Preloader für mehrere SWFs ...193
- Sound ...200

- Komponenten anwenden ...203
 - RadioButton ...204
 - CheckBox ...204
 - ComboBox ...204
 - ListBox ...205
 - PushButton ...205
 - ScrollBar ...205
 - ScrollPane ...205
 - Zugriff auf die Elemente ...206
- Mailfunktion ...206
- Tweenings ...207
 - Das Bewegungstweening ...208
 - Das Formtweening ...210
 - Kombinationsmöglichkeiten ...213

5 Advanced Elements ...217

- Externe Dateien einbinden ...217
 - Textdateien ...217
 - HTML-Dateien ...218
- Komponenten erstellen ...219
 - Referenzierungen ...220
 - Parameter angeben ...220
 - Testen ...220
- Shared Librarys ...221
- Flash Printing ...222
 - Druckbare Seiten festlegen ...222
 - Druckbaren Bereich festlegen ...223
 - Daten rastern ...223
 - Print anwenden ...223
- Soundobjekt ...224
 - duration, position und onSoundComplete() ...226

6 Flash MX in Interaktion ...229

Grundüberlegungen	...229
Datenaustausch	...229
Flash und XML	...230
Flash und SQL	...234

7 Die dritte Dimension ...237

Grundüberlegungen	...237
3D-Würfel	...245
Schein-3D	...253
3D-Fläche	...253
3D-Animation (Import)	...257

8 Spieleprogrammierung ...269

Bewegung	...270
Linear	...271
Beschleunigung	...277
Rotation (Drehung)	...280
Schwerkraft	...282
Kollisionserkennung	...285
Verringerung der	
Kollisionsabfrage	...286
Rechteck	...288
Kreis	...293
Physikalische Fragen	...295
Energieübertragung	...295
Fallbeschleunigung	...295
Abprallwinkel	...295

OOP-Spiel	...296
Analyse und Entwurf	...296
Standard-Bibliothek-	
Erweiterungen	...299
Die Klasse Map	...300
Die Klasse Feld	...303
Die Klasse Spielfeld	...304
Die Klasse Auto	...306
Die Klasse Spielfigur	...312
Die Klasse Mensch	...312
Resümee	...316

Teil III: Arbeits- erleichterungen ...319

9 Arbeiten mit Flash ...321

Benutzerdefinierte Oberfläche	...321
Äußerlichkeiten	...321
Die inneren Werte	...323
Der Debugger	...324
Debugger starten	...324
Ein Hauch von Nostalgie	...328
ASNative	...328

A Anhang ...331

Tastaturcode	...331
Operatorliste	...333
CD-ROM/Website	...343

Index ...344