



ActionScript 3.0 con CS5

Es el entorno más avanzado de la industria para crear sitios Web interactivos, experiencias digitales y contenido móvil.

Objetivos

- Conocer ActionScript.
- Entender y usar variables y sus tipos de datos.
- Entender y usar nombres de instancias, propiedades y métodos.
- Escribir y usar funciones.
- Entender programación controlada por eventos.
- Cargar contenido visual externo y generar objetos visuales en tiempo real.
- Administrar color, sonido y datos estructurados usando clases incluidas.
- Escribir declaraciones bucle para ejecutar código repetidamente.
- Animar objetos usando ActionScript.
- Crear películas con capas y clips de películas.
- Trabajo con 3D.
- Manejo de texto.
- Crear formularios.
- Crear aplicaciones con Air y Extender ActionScript con plugging externos.

Dirigido

Desarrolladores con experiencia en Flash que quieren comenzar a aprender a programar en ActionScript 3.

Requisitos

- Deseable: un año de experiencia en el diseño con Flash.
- Experiencia en la creación de diseños y animaciones de Flash usando la línea de tiempo.
- Conocimientos equivalentes del curso Adobe Flash nivel 1 y nivel 2.
- Conocimientos básicos del sistema operativo Windows XP o Macintosh OSX.
- Inglés básico.



AUTHORIZED
Training Center

La capacitación
y desarrollo web
más acreditados



Lo que incluye

- Carpeta completa.
- Constancia con valor curricular.
- CD con archivos de ejercicios.

Duración

30 hrs.





TEMARIO

ACTIONSCRIPT 3.0 BÁSICO

INTRODUCCIÓN AL CURSO

- Acerca del curso
- Objetivos
- Requisitos previos
- ActionScript
- Ventajas de ActionScript 3.0
- Novedades de ActionScript 3.0

CONTROLAR OBJETOS VISUALES CON ACTIONSCRIPT

- ¿Qué es una variable?
 - ¿Qué nombres puedo usar?
 - ¿Qué significa declarar una variable?
 - ¿Cómo asigno un valor a una variable?
 - ¿Por qué coloca punto y coma al finalizar cada línea?
 - ¿Qué es un tipo de datos y cómo asigno uno?
 - ¿Cómo compruebo lo que hay dentro de una variable?
 - ¿Tengo que asignar valores predeterminados a mis variables?
- ¿Qué son los nombres de propiedades e instancia?
 - ¿Tengo que escribir el nombre de la instancia una y otra vez?
 - ¿Y si necesito ayuda?
- ¿Cómo introduzco y muestro un texto?
 - ¿Cómo asigno un nombre a un TextField?
 - ¿Cómo establezco o recupero lo que hay dentro de un campo de texto?
 - ¿Cómo pego dos valores en cadena?
- ¿Cómo trabajo con números y cadenas?
 - ¿Qué sucede si tengo un tipo de datos incorrecto para mi variable?
 - ¿Hay alguna manera de tomar notas propias en el código?
- ¿Cómo puedo crear gráficos y botones simples mediante ActionScript?
 - Uso de la clase Graphics
 - Métodos de la clase Graphics



Uso de la Clase SimpleButton

UTILIZAR Y ESCRIBIR FUNCIONES

- ¿Qué es una función?
 - ¿Qué tipos de funciones existen?
 - ¿Dónde coloco el código?
- ¿Cómo escribo mis propias funciones?
 - ¿Por qué escribir sus propias funciones?
 - ¿Cuáles son las distintas partes de una función?
 - ¿Dónde declaro las funciones?
- ¿Por qué colocar código dentro de una línea de tiempo MovieClip?
 - ¿Qué significa this?
 - ¿En qué se diferencian los métodos y las funciones?
 - ¿Qué es un operador compuesto?
- ¿Cómo cargo contenido externo?
 - ¿Qué es un MovieClip vacío y cómo hago uno?
 - ¿Qué significa profundidad del MovieClip?
 - ¿Cómo cargo algo en un MovieClip vacío?
- ¿Cómo puedo crear nuevas instancias desde mi Librería?
 - ¿Cómo hago que los símbolos MovieClip estén disponibles en tiempo de ejecución?
 - ¿Cómo puedo crear una instancia de un MovieClip exportado?
 - ¿Cómo decido que nombre de instancia usar?
- ¿Cómo genero una función para crear mis MovieClips?
 - ¿Cómo me aseguro de que cada una de las instancias esté en una profundidad única?
 - ¿Cómo puedo crear una función haciendo uso de la función getChildIndex?

UTILIZAR TEXTO, MATEMÁTICA Y RUTAS

- ¿Qué es un objeto?
 - ¿Cómo puedo crear una instancia (un "objeto") de una clase en particular?
- ¿Cómo doy formato a un TextField?
- ¿Cómo puedo crear TextFields usando código?
 - ¿Cómo cargar textos externos en Flash?
- ¿Cómo obtengo la fecha y la hora?
 - ¿Cómo puedo dar formato a la fecha (por ejemplo: "10/07/2005")?

- ¿Por qué cuesta tanto obtener “10/07/2005”?
- ¿Cómo puedo generar números aleatorios?
 - ¿Cómo genero números dentro de un rango de valores?
- ¿Cómo me comunico con cosas que están en otro MovieClip?
 - ¿No hay algún gráfico que me aclare esto?
 - ¿Cómo se ve una ruta absoluta? (no es práctica recomendada)
 - ¿Cómo se ve una ruta relativa? (práctica recomendada)
 - ¿Para qué sirve hacer referencia a objetos que están en otras líneas de tiempo?
 - ¿Por qué las rutas relativas son más seguras que las absolutas?

COMPREENSIÓN Y GESTIÓN DE EVENTOS

- ¿Qué es un evento?
 - ¿Qué es un detector de eventos?
 - ¿Dónde coloco el código de un controlador de eventos?
 - ¿Cómo se solicita una URL a través de Flash?
- ¿Cómo pasar datos desde Flash a un servidor de aplicaciones?
- ¿Cómo se puede controlar una línea de tiempo de MovieClip?
 - ¿Cómo se asigna una etiqueta de fotograma?
- ¿Cómo sé dónde está seleccionado mi usuario?
 - ¿Se puede utilizar Flash para reemplazar los formularios HTML?

GESTIONAR COLOR, SONIDO, VIDEOS Y DATOS CON CLASES

- ¿Qué es una variable agregada?
 - ¿Por qué existen dos tipos diferentes de variables agregadas?
- ¿Cómo crear matrices?
- ¿Cómo utilizar una matriz?
- ¿Cómo transformar objetos visuales mediante código?
 - ¿Qué es un paquete de clases?
 - ¿Cómo importar un paquete o una clase?
 - ¿Cómo transformar el color de un MovieClip?
- ¿Cómo crear gradientes?
- ¿Cómo reproducir sonido para el usuario?
 - Crear una instancia del sonido exportado
 - ¿Cómo utilizar las clases `Sound`, `soundChannel` y `soundTransform`?



Reproducción de sonido mediante la clase SoundChannel
Transformación de sonidos mediante la clase SoundTransform
Obtención de la información de un audio mediante la clase ID3Info

- ¿Cómo reproducir videos sin el uso de componentes?
Uso de las clases NetStream y NetConnection
Uso de la clase Video

TOMAR DECISIONES Y REPETIRSE

- ¿Qué es una sentencia de bucle?
- ¿Qué es una sentencia condicional?
 - ¿Cómo pregunto si algo es verdadero (true)?
 - ¿Cómo pregunto si algo es falso (false)?
 - ¿Cómo pregunto más de una cosa cada vez?
 - ¿Puedo hacer algo solamente si una condición es falsa (false)?
 - Sentencia Switch Case
 - ¿Cómo sé cuál de todas usar?

ANIMACIÓN CON ACTIONSCRIPT

- ¿Cómo hago para que mi usuario arrastre y suelte un MovieClip?
- ¿Cómo sé si dos objetos se tocan?
 - ¿Qué es un recuadro de delimitación y qué es una forma?
- ¿Cómo animar instancias MovieClip usando ActionScript?
 - ¿Cómo controlo la dirección y la velocidad de una animación?
 - ¿Cómo puedo animar objetos múltiples?