

EXPERTO EN PROGRAMACION CON ACTIONSCRIPT 3.0 PARA DISEÑADORES

Este completo pack de materiales didácticos está especialmente dirigido a personas con conocimientos básicos de Flash que deseen aprender a crear elementos dinámicos e interactivos para el usuario a nivel profesional. ActionScript es un lenguaje de programación para la tecnología Flash de Adobe, con el que programadores y diseñadores pueden desarrollar aplicaciones orientadas a objetos, creando así páginas web dinámicas, programas de simulación y educativos, o cualquier proyecto de informática, diseño Web, diseño gráfico o programación de alta calidad que requiera interactuar con gráficos y sonidos.

CONTENIDO DEL CURSO:

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT

- ¿Qué es ActionScript?
- Propiedades de ActionScript 3.0
- Clases e Instancias
- Conceptos Básicos de ActionScript 3.0

TEMA 2. PANELES FLASH Y OBJETOS

- El Panel Acciones
- El Panel Fragmentos de Código
- Errores de Código
- Objetos
- Objetos más Usados

TEMA 3. VARIABLES Y COMENTARIOS

- Variables
- Tipos de Variables
- Método Trace
- Operadores Básicos
- Comentarios de Código

TEMA 4. FUNCIONES

- Funciones
- Parámetros de Función
- Función return
- Funciones predefinidas

TEMA 5. OBJETOS I

- Objetos en Flash
- Propiedades de un MovieClip
- Conocer las propiedades de los objetos
- Exportar símbolos para ActionScript
- Instancias Dinámicas

TEMA 6. OBJETOS II

- DisplayList
- Contenedores
- Las Lista de Visualización
- GetChildAt
- Otros Métodos

TEMA 7. EVENTOS

- Eventos
- Tipos de Eventos de Ratón
- Eventos de Teclado
- KeyboardEvent

TEMA 8. CONDICIONALES Y CLASE MATH

- Condicional if, else
- Condicional ELSE IF y operadores
- Condicional Switch

La clase Math

TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES

Loops
Ciclos Anidados
Arrays
Ejemplo Array

TEMA 10. ANIMACIONES

fl.transition y fl transition.easing
La Clase Tween
Ejemplo de la Clase Tween
Métodos y Eventos
Evento ENTER_FRAME

TEMA 11. TEXTO

Tipos de Texto en Flash
Bases para la Utilización de Texto
Texto Dinámico
Clase TextField
TextFormat

TEMA 12. CARGAS EXTERNAS

Crear Enlaces, Cargar Imágenes y swf
Sonidos I
Sonidos II
Vídeo