



Sumário

Parte I – Introdução

Aprendendo uma nova linguagem...	3
O que é ActionScript?	4
ActionScript 3.0	4
Como funciona o ActionScript?	5
A plataforma Flash	6
ActionScript e Adobe Flash CS5	6
Visão geral da interface do Adobe Flash CS5	7

Parte II – Fundamentos

Lógica de programação	21
A sintaxe do ActionScript	21
Texto de apoio: Restaurante Prato Certo	23
Função Trace	24
Comentários	25
Atividade 1 - Função Trace	26
Variáveis	33
Array	34
Atividade 2 - Variáveis	34
Função	38
Variável local	39
Variável global	39
Atividade 3 - Função	39
Atividade 4 - Retorno	43

XVI ActionScript 3.0

Objetos	47
Classes.....	47
Métodos	48
Lista de exibição.....	48
Atividade 5 - Exibir um objeto da Biblioteca.....	49
URLRequest	54
Loader e Load.....	54
Atividade 6 - Exibir uma imagem externa.....	54
TLF (Text Layout Framework)	58
Eventos	59
Ouvintes	60
Void	61
Atividade 7 - Evento de mouse	61
Operadores	66
Instruções condicionais.....	69
Estruturas de repetição.....	71
Atividade 8 - Condicional	73
Evento de teclado.....	75
Atividade 9 - Evento de teclado.....	76
Operador de string.....	80
Atividade 10 - Matemática.....	80
Parte III – Aplicações	
Capítulo 1 – Controle e Navegação	89
Ação 1.1– Parar um filme na linha do tempo.....	89
Ação 2.1 – Parar um clipe de filme.....	90
Ação 3.1– Controlar um filme com botões (próximo & anterior)	92
Ação 4.1– Navegar entre os quadros da linha do tempo	94
Ação 5.1 – Navegar entre os quadros da linha do tempo através de botões com condicional switch.....	98
Ação 6.1 – Navegar na web.....	103
Ação 7.1– Exibição em tela cheia no navegador.....	105
Capítulo 2 – Mouse e Teclado	110
Ação 1.2 – Arrastar um objeto.....	110

Sumário XVII

Ação 2.2 – Arrastar um objeto dentro de uma área definida.....	112
Ação 3.2 – Personalizar o mouse.....	115
Ação 4.2 – Controlar um objeto pelo teclado.....	117
Ação 5.2 – Controlar um objeto pelo teclado até a sua colisão	121
Ação 6.2 – Arrastar um objeto até sua colisão e desaparecimento	123
Capítulo 3 – Conteúdo Externo	127
Ação 1.3 – Carregar uma imagem externa (JPEG, GIF ou PNG) por uma ação de botão	128
Ação 2.3 – Carregar um filme SWF externo	130
Ação 3.3 – Carregar e descarregar uma imagem externa	132
Ação 4.3 – Controlar visualmente o carregamento de um arquivo com barra de progresso	135
Ação 5.3 – Controlar visualmente o carregamento de um arquivo com barra de progresso e com valores numéricos	143
Capítulo 4 – Áudio	149
Ação 1.4 – Carregar um arquivo de áudio	150
Ação 2.4 – Carregar e controlar (play /pause & stop) um arquivo de áudio	151
Ação 3.4 – Carregar e controlar (play / pause & stop com volume) um arquivo de áudio	156
Ação 4.4 – Microfone	162
Capítulo 5 – Vídeo	167
Ação 1.5 – Carregar um vídeo	168
Ação 2.5 – Carregar e controlar um vídeo com o componente FLVPlayback	171
Ação 3.5 – Exibir vídeo da câmera do usuário.....	175
Capítulo 6 – Texto	180
Ação 1.6 – Carregar um texto (formato TXT) externo	180
Ação 2.6 – Carregar um texto (formato TXT com formatação HTML) externo	183
Ação 3.6 – Carregar um arquivo XML externo.....	186
Capítulo 7 – Gráficos	190
Ação 1.7 – Desenhar um retângulo	190
Ação 2.7 – Desenhar um retângulo com cantos arredondados e transparência 50%....	193
Ação 3.7 – Desenhar um círculo	195
Ação 4.7 – Desenhar e remover um retângulo através de um botão	198
Ação 5.7 – Colorir um clipe de filme	201
Ação 6.7 – Colorir um clipe de filme com o componente ColorPicker	206

XVIII ActionScript 3.0

Capítulo 8 – Animação	211
Ação 1.8 – Animação simples	211
Ação 2.8 – Animação simples (rotação)	213
Ação 3.8 – Animação simples com interrupção.....	214
Ação 4.8 – Animação com a classe Tween	216
Ação 5.8 – Animação (rotação) com a classe TransitionManager	220
Ação 6.8 – Animação (zoom) com a classe TransitionManager acionada pelo mouse	222
Parte IV – Workflow & Produtividade	
Como escolher o formato adequado.....	227
Como usar modelos (templates)	228
Projetos.....	229
Metadados	231
Copiar animação com ActionScript 3.0.....	233
Carregador para site (Preloader)	235
Fragmentos de código.....	237
ActionScript externo	240
Publicação e otimização.....	243
ActionScript 3.0 & dispositivos	244
Referências Adobe	253