

ACTION SCRIPT 2.0

PARA FLASH

José Lavado Guzmán
j_antonio76@hotmail.com

INTRODUCCION

Sabemos que Macromedia Flash Profesional 8, es la herramienta más utilizada para producir sitios web de gran vistosidad, donde interactúan distintos elementos como son los textos, gráficos, imágenes, sonido, etc. Pero también es cierto que ha medida que han ido apareciendo distintas versiones de Flash, se ha requerido de un lenguaje o código que controle las diversas variantes de la animación. Es así que emerge el Lenguaje de Programación ActionScript 2.0.

Hoy en día el manejo de Macromedia Flash, no solo se restringe al uso del entorno gráfico; es mucho más que eso, requiere de habilidades algorítmicas y lógicas para poder comprender y generar Sitios Web más complejos y dinámicos. ActionScript implementa varios conceptos de programación orientada a objetos (POO) y palabras claves como Clase, interfaces, estructuras de control que estarán familiarizadas a usted si usted ha programado alguna vez. Pero no se preocupe, este libro tiene como objetivo, inculcar los fundamentos de programación y desarrollo algorítmico utilizando el lenguaje de programación ActionScript, de esta manera avanzaremos desde lo más simple y sencillo hasta realizar algoritmos más complejos.

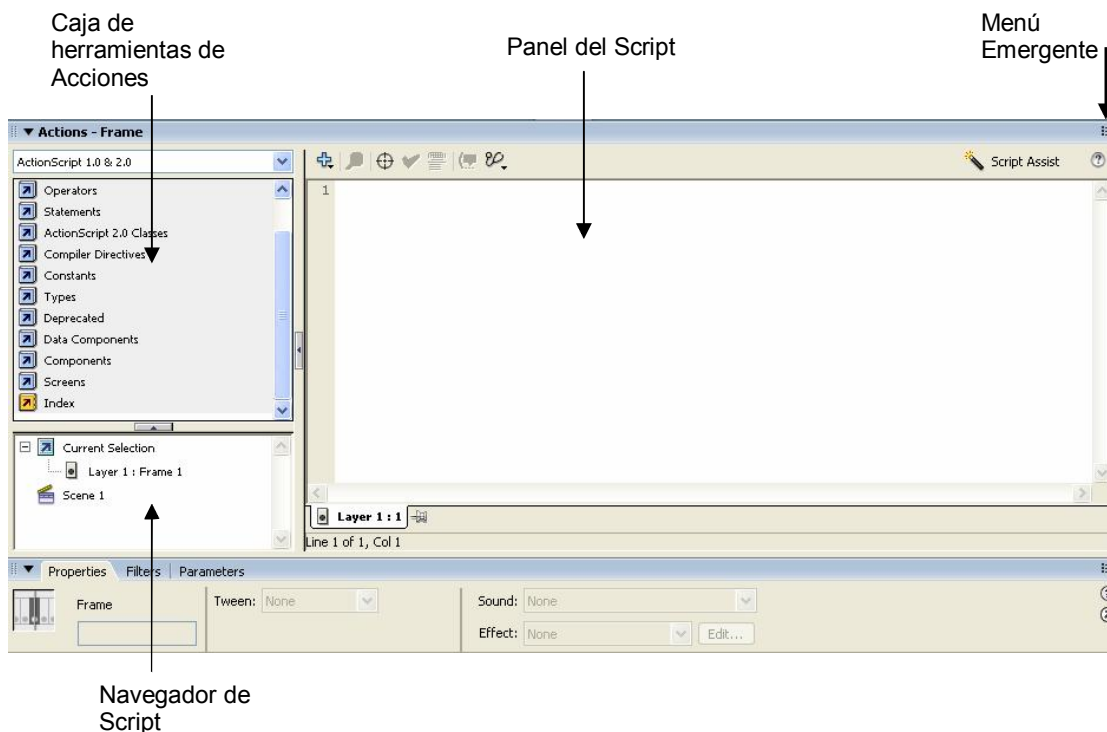
CAPITULO I

DEL diseño AL Desarrollo

Hoy daremos el primer gran salto en Macromedia; del diseño externo hacia el "lado oscuro..." ActionScript. Abriremos el panel de acciones desde donde empezaremos a escribir nuevos scripts, te darás cuenta que este panel trae incorporado un asistente de código, el cual nosotros **NO** utilizaremos, pues recomiendo que desde un principio digite el código, será más duro y difícil, pero al final me lo agradecerá.

Abrir el Panel de Acciones

- Abre macromedia flash y selecciona Documento de Flash
- Aparecerá el conocido entorno grafico, muy bien ahora.
- Abriremos el panel de acciones.
- Observa correctamente y lo encontrarás por encima del panel de propiedades. Activa la palabra Acciones y verás desplegado el panel.



Nota: Otra forma, es presionar la tecla F9 o ir por el Menú Ventana/ Acciones

Script – código

Te estarás preguntando que cosa es un Script. Bien mira, podemos definirla de la siguiente manera, como líneas de código que escritas correctamente ejecutarán una acción o tarea específica.

Estos códigos o script pueden ser escritos en un Fotograma, Objetos pero también se pueden crear archivos ActionScript los cuales poseen extensión *.as y que sirven para controlar acciones, objetos, clases y a la vez ser reutilizado en múltiples aplicaciones.

Ventana Output – Salida

ActionScript le permite controlar o generar efectos sobre otros objetos, cambiando su forma, color, posición, etc. Pero sucede que existen funciones que son un poco abstractas como por ejemplo, a la hora de trabajar con clases e instancias de las mismas, por lo que se necesitará de una "herramienta" que permita seguirle los pasos a esos valores. Es por eso que utilizaremos el Panel de Salida o Ventana Output.

- Para abrir esta ventana, vaya al menú Windows y active Output.
- También podrá presionar la tecla F2.

Sentencia TRACE

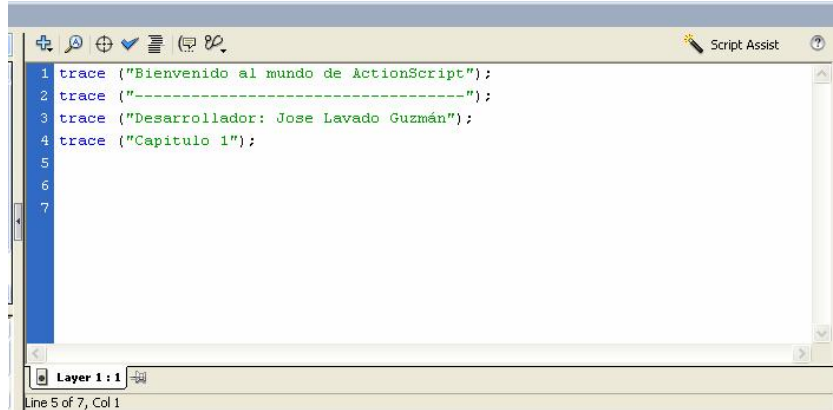
Esta sentencia le ayudará a mostrar cualquier valor sin necesidad de tener que mostrarlo en la escena principal de Flash.

Realicemos unos ejemplos:

- Si desea mostrar su nombre o algunas otras cadenas de texto, deberás de colocar el siguiente código:

```
Trace ("Bienvenido a las clases de ActionScript");  
Trace ("-----");
```

- Luego pulsa las teclas CTRL +ENTER
- Y veras como se genera el archivo .SWF, pero también aparece la ventana Output, con los datos ingresados.

A screenshot of the ActionScript code editor window. The code is as follows:

```
1 trace ("Bienvenido al mundo de ActionScript");  
2 trace ("-----");  
3 trace ("Desarrollador: Jose Lavado Guzmán");  
4 trace ("Capitulo 1");  
5  
6  
7
```

The editor has a toolbar at the top with icons for undo, redo, and other actions. The status bar at the bottom indicates "Layer 1 : 1" and "Line 5 of 7, Col 1".

- Felicitaciones, ahora si has dado tu primer paso a la programación, suerte y siga practicando.