

ACTIONSCRIPT (AS)

Dpto. Escultura. UPV.

[estructura elemental]

ACTIONSCRIPT (AS)

Macromedia Flash es un herramienta de desarrollo de aplicaciones multimedia
Nos permite gestionar recursos audiovisuales del tipo:



ACTIONSCRIPT (AS)

Macromedia Flash es un herramienta de desarrollo de aplicaciones multimedia
Nos permite gestionar recursos audiovisuales del tipo:

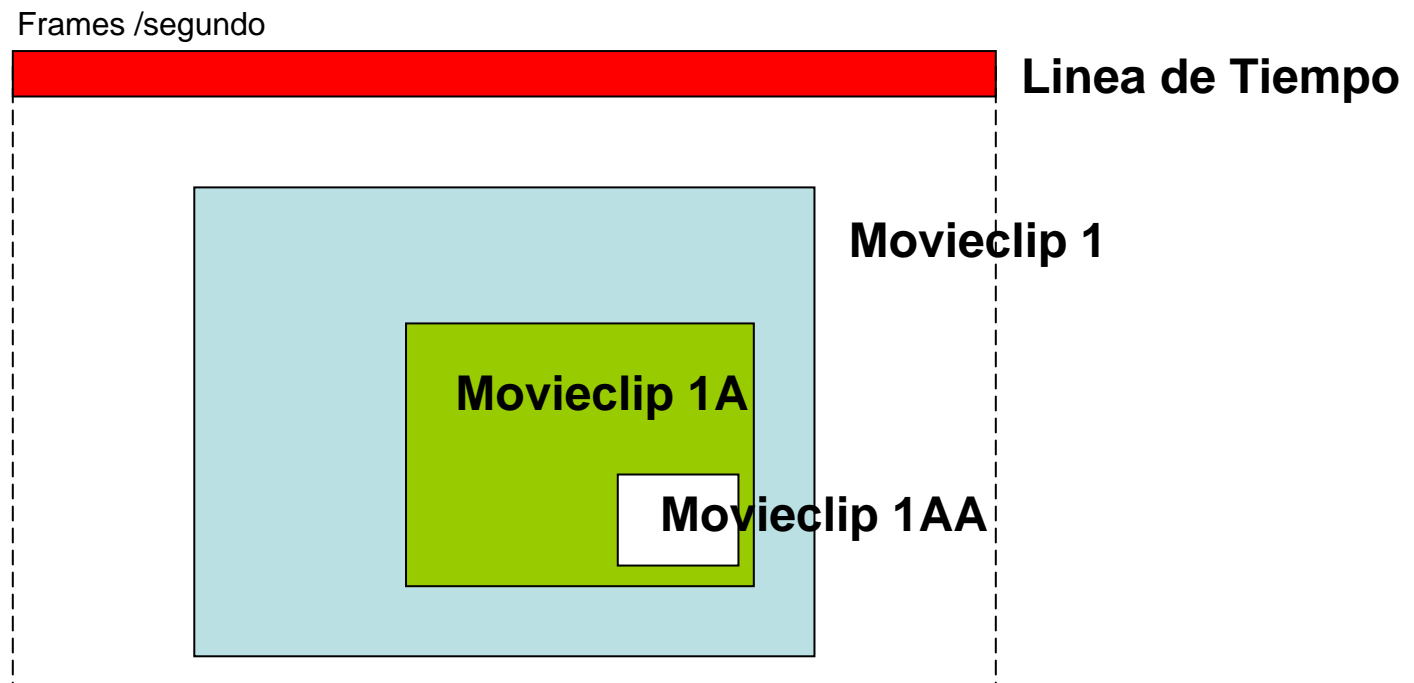


Partimos de la idea de que AS es un lenguaje anidado (Javascript / Html /etc)

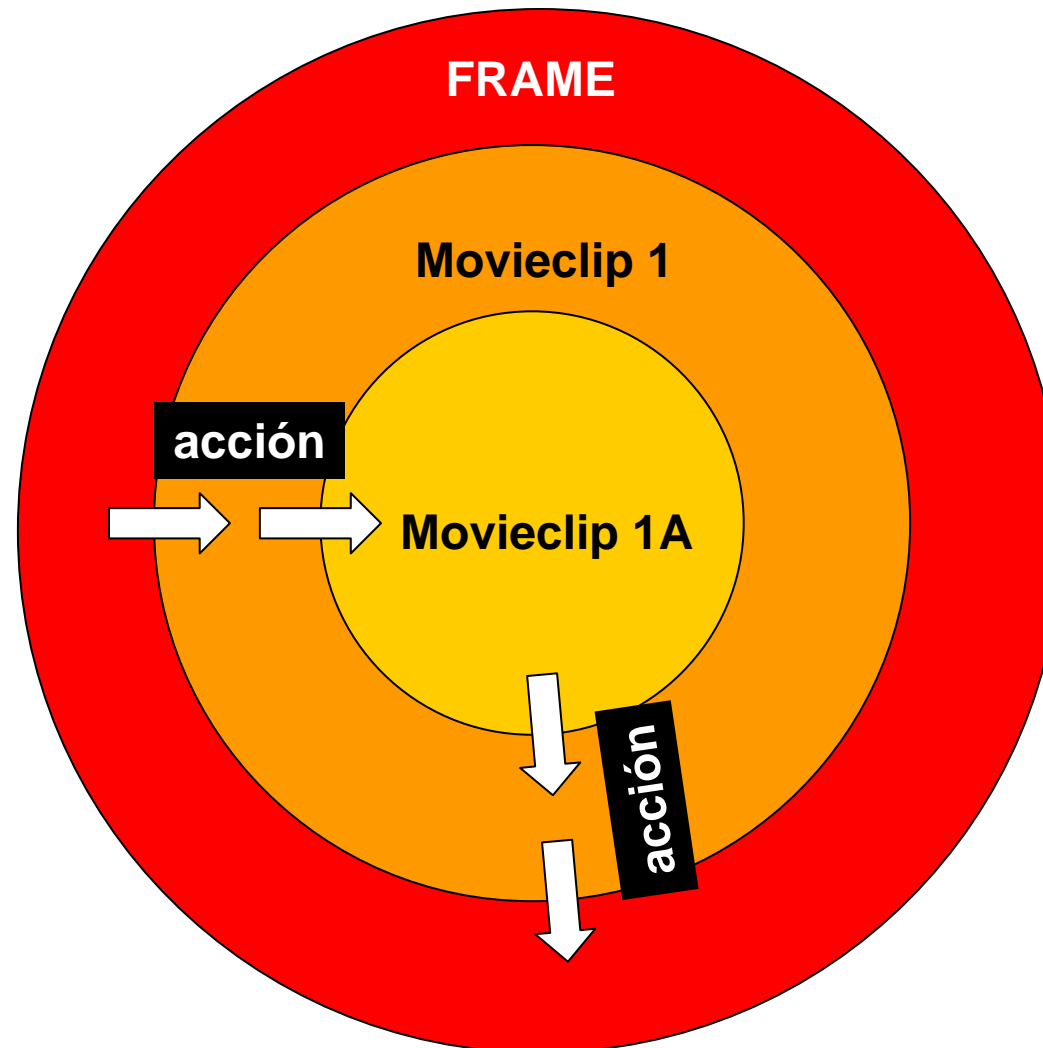
Basado en la filosofía de los lenguajes orientados a objetos **OOP**, (Object Oriented Programming)

Jerarquías básicas:

- **LINEA DE TIEMPO** (Programación al Frame)
- **ACCIÓN MOVIECLIP** -> (Programación al movieclip + anidados)

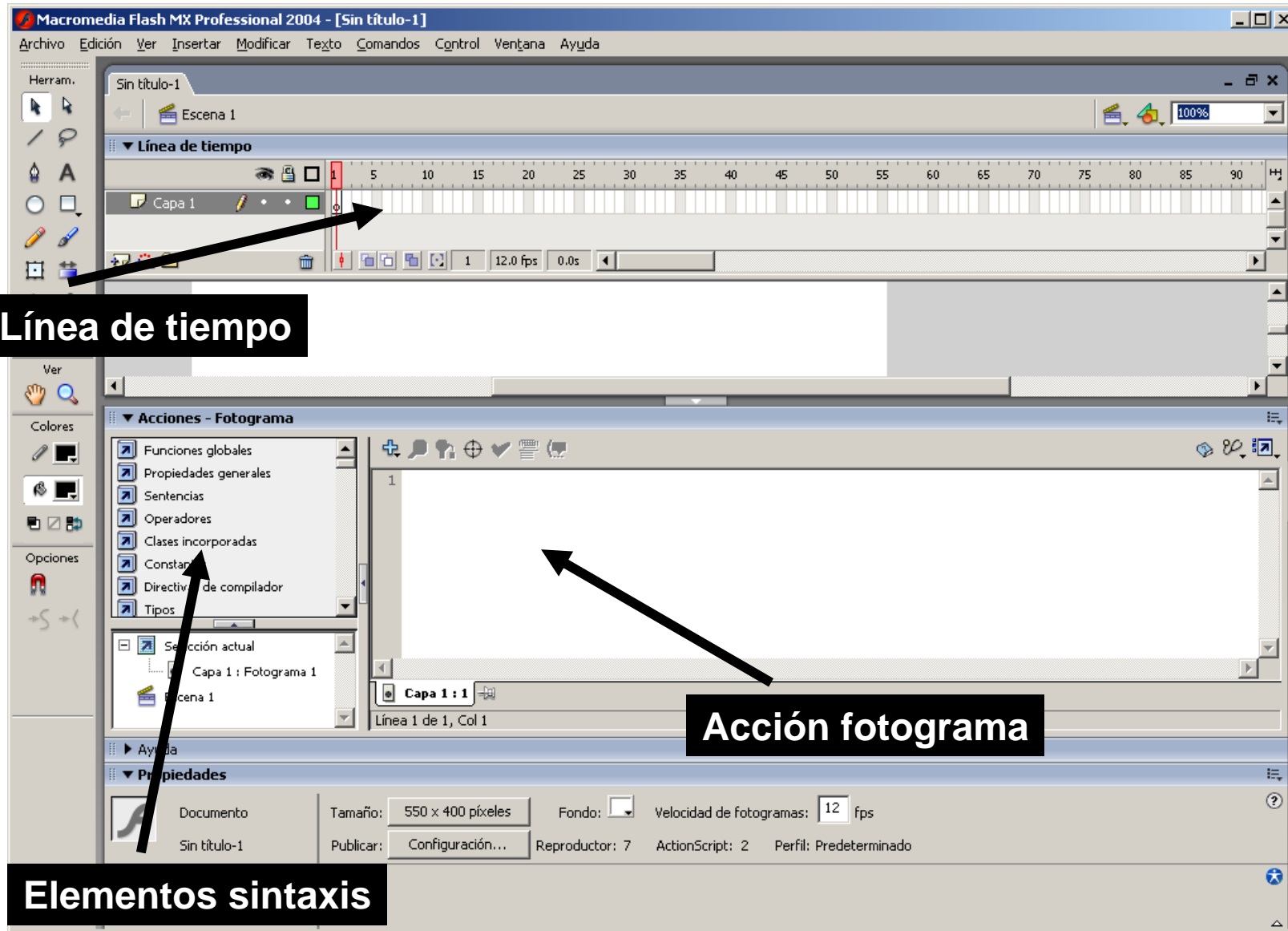


La acción en el frame Repercutirá sobre el movieclip situado en ese frame y en todos los anidados a este, incluso en las líneas de Tiempo propias de De cada movieclip.

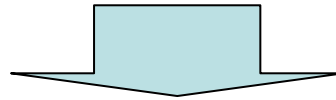


Y viceversa, desde un movieclip anidado podemos controlar los niveles superiores

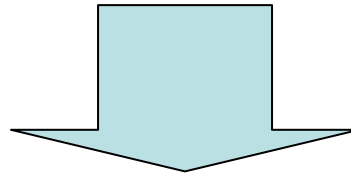
Para trabajar con este tipo de interacción necesitamos plantear un estructura clara de NIVELES (_level) e INSTANCIAS



Antes de comenzar es **IMPORTANTISIMO** crear un esquema de las acciones y niveles que tendrá nuestro proyecto multimedia



Nuestro famoso **DIAGRAMA DE INTERACCIÓN + CONTENIDOS**



Gracias a el podremos trabajar en el futuro con más seguridad y claridad.

Elementos a tener en cuenta:

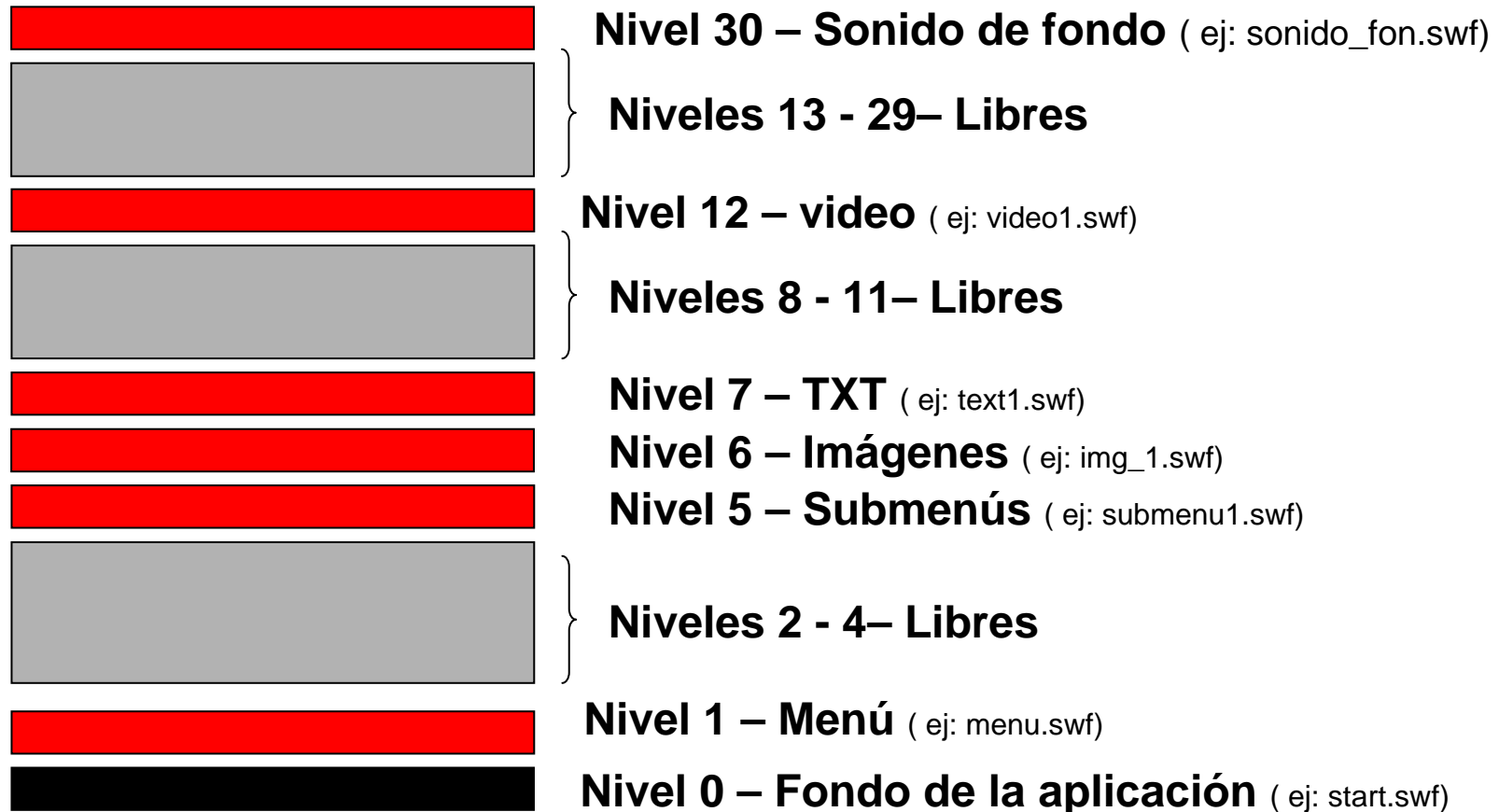
- Tipo de interfaz gráfico a diseñar (Menú, Submenus, Fondo, etc...)
- Niveles de contenidos (Textos, Videos, imágenes, sonido fondo, etc...)

Para ello podemos crear niveles de profundidad de los contenidos (tipo capas para poder utilizar más tarde en la carga de películas) Esto hace que flash gestione más rápidamente los contenidos:



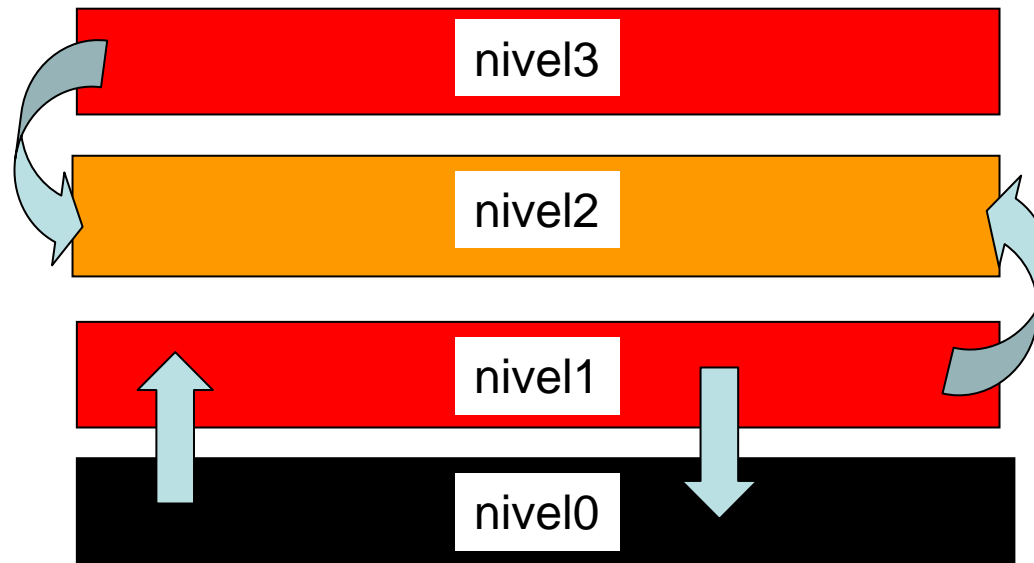
Pensemos en la metáfora de estructura de una cebolla, en la que podríamos ir a cualquier de las capas de sus estructura, ascendente y descendente

Para ello podemos crear niveles de profundidad de los contenidos (tipo capas para poder utilizar más tarde en la carga de películas) Esto hace que flash gestione más rápidamente los contenidos:



Es aconsejable dejar algunos libres para poder utilizar en caso de error.

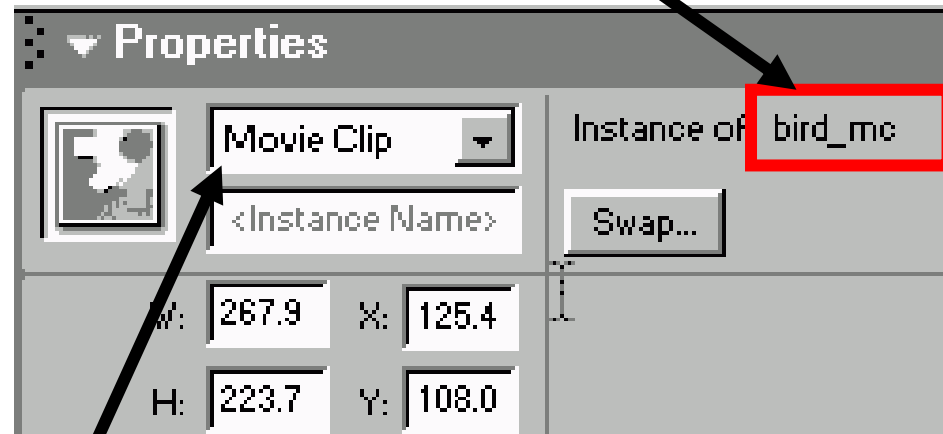
Gracias a esto más tarde podremos insertar películas y crear interacciones entre los diferentes niveles, movieclips y películas.swf , sin que necesariamente estas estén en el mismo fichero.



Desde cualquier nivel mando una acción a un MC ó Frame de otro nivel, superior ó inferior a su nivel

MOVIECLIP PROPIEDADES

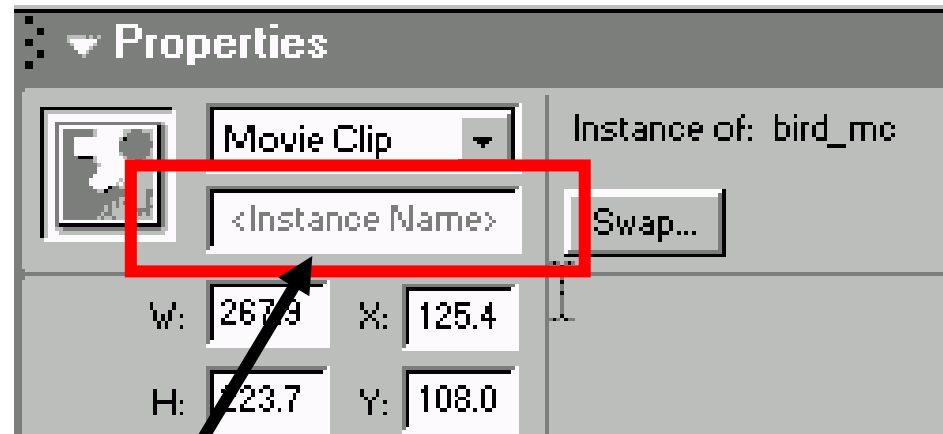
Es muy importante poner un **nombre lógico** a todos los movieclips que creamos



Tipo de Movieclip

MOVIECLIP PROPIEDADES

Para trabajar con los movieclips interactivamente, llamándolos, moviéndolos, deformándolos, etc...



Necesitamos asignarle un nombre de instancia.
Esta es como su nombre personal, **su DNI**, dentro de la programación, por lo que **no debe existir otro** con el mismo nombre.

MOVIECLIP PROPIEDADES

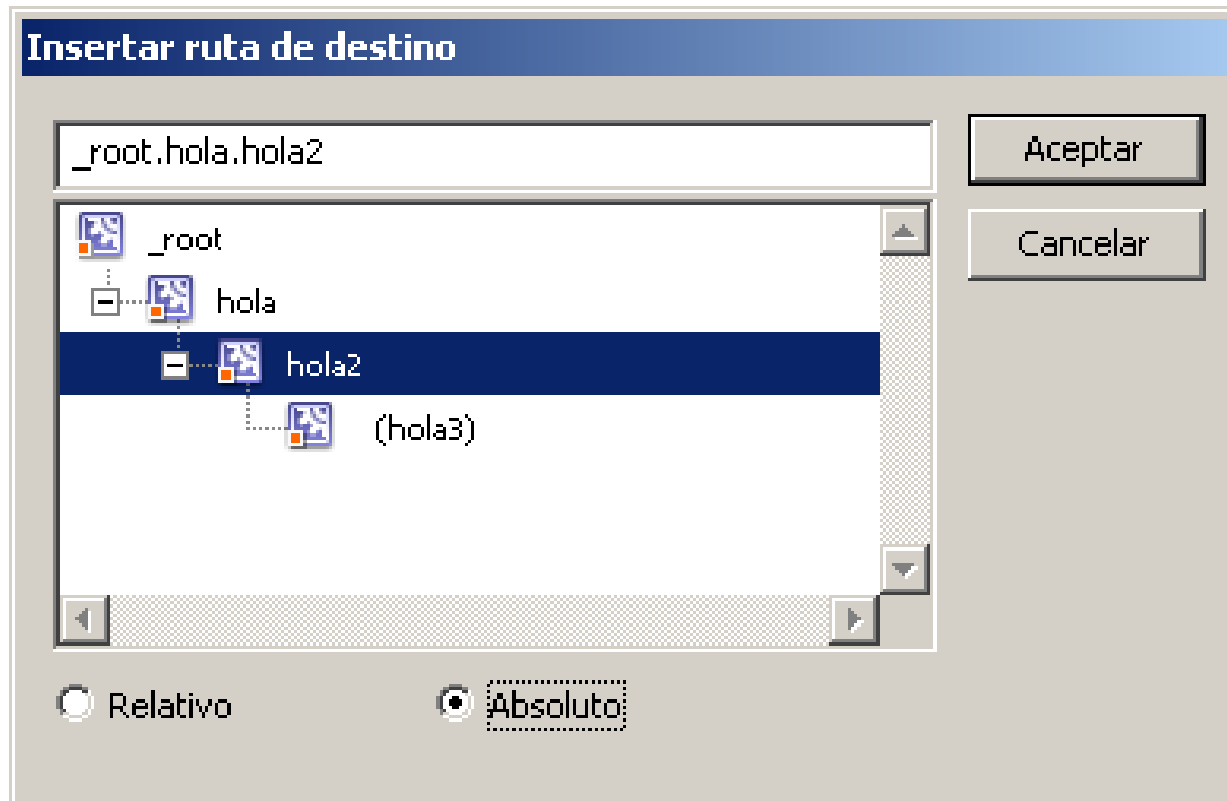
Ej: de anidación absoluta en sintaxis

_root.miBola

Estamos llamando al MC (que su instancia es **miBola**) que esta en el nivel 0 de la línea de tiempo principal

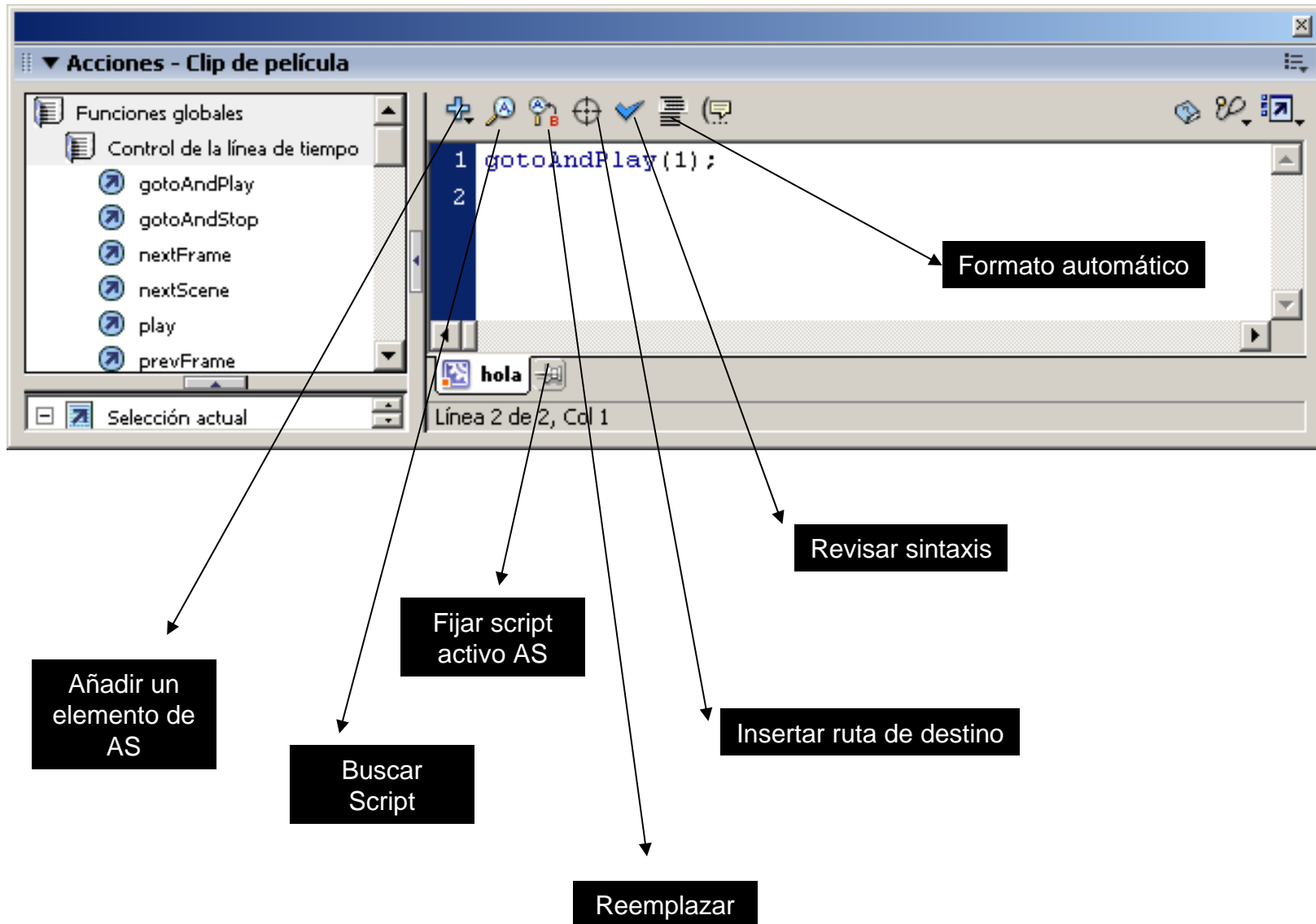
_root.miBola.miBolita

Estamos llamando al MC (de nombre de instancia **mibolita**) que hay dentro del MC de nombre de instancia **miBola** que esta en el nivel 0 de la línea de tiempo principal



Ejemplo de anidación de moviclips con instancias en valores absolutos

Ventana de Acciones de script





Prof. Moisés Mañas Carbonell
Dpto. Escultura. UPV
moimacar@esc.upv.es