

ACTIONSCRIPT (AS)

Proyectos II. Audiovisuales. Dpto. Escultura. UPV.

[funciones globales]

■ Control de línea de tiempo

gotoAndPlay();

```
gotoAndPlay(5);  
gotoAndPlay("menu");  
gotoAndPlay("escena2",5);
```

Sirve para ir a un fotograma, etiqueta ó escena determinado de la línea de tiempo y seguir.

gotoAndStop();

```
gotoAndPlay(5);  
gotoAndPlay("menu");  
gotoAndPlay("escenaX",5);
```

Sirve para ir a un fotograma, etiqueta ó escena determinado de la línea de tiempo y parar.

nextFrame();

```
nextFrame();
```

Sirve para ir al siguiente fotograma de la línea de tiempo.

prevFrame();

```
prevFrame();
```

Sirve para ir al fotograma anterior de la línea de tiempo.

Control de línea de tiempo

nextScene();

nextScene();

Sirve para ir al primer frame de la escena siguiente de la película flash y para.

prevScene();

prevScene();

Sirve para ir al primer frame de la escena anterior de la película flash y para.

play();

play();

Pone en marcha la reproducción de la película.

stop();

stop();

Para la reproducción de la película.

stopAllSounds();

stopAllSounds();

Para la reproducción de todos los sonidos de la película.

 Navegador y Red**fscommand();**

Permite que el archivo SWF se comuniquen con Flash Player o con el programa que alberga Flash Player, como un navegador Web. (También sirve para pasara valores a Director, Visual Basic y otros programas que admitan controles ActiveX

fscommand("comando", parámetro);

fscommand("fullscreen", true);

comando	parámetro	descripción
quit		Cierra la aplicación
fullscreen	True/false	True = pantalla completa / false = no
allowscale	True/false	False= no se puede escalar / true = se escala 100% del reproductor.
showmenu	True/false	True= aparece el menú superior / false = desaparece
exec	Ruta de acceso	Ejecuta una aplicación desde el proyector
trapallkeys	True/false	True = envia todos los eventos de tecla/false desactiva los eventos.

■ Navegador y Red

getURL();

Sirve para llamar a una URL , ó una función de javascript que se ejecuta en el navegador

```
getURL("http://www.upv.es", _blank);
```

loadMovie();

Cargará un película .swf ó un .jpeg dentro de un movieclip

```
loadmovie("hola.swf", "_root.carga");
```

loadMovieNum();

Cargará un película .swf ó un .jpeg en un nivel de la estructura.

```
loadMovieNum("http://www.upv.es/imagenes/image45.jpg", 2);
```

```
loadMovieNum("hola.swf", 2);
```

unloadMovie();

Descarga la pelicula .swf del movieclip, que hemos cargado mediante loadMovie();

```
unloadMovie ("_root.carga");
```

unloadMovieNum();

Descarga la pelicula .swf del nivel, que hemos cargado mediante loadMovieNum();.El nivel queda limpio, vacio.

```
unloadMovieNum (2);
```

■ Navegador y Red

loadVariables();

Carga variables (ej. de un txt) dentro de un MC.

```
loadVariables("mi_texto.txt", "_root.variable");
```

loadVariablesNum();

Carga variables (ej. de un txt) en un nivel específico.

```
loadVariablesNum("mi_texto.txt", 0);
```

_levelN

Identificador de niveles, para aplicarle una acción. Lógicamente ese nivel tiene que estar lleno. Antes debe haberse cargado un .swf con la acción loadMovieNum();

```
_level2
```

```
_level23.gotoAndStop(19);
```



Prof. Moisés Mañas Carbonell
Proyectos II - Audiovisuales
Dpto. Escultura. UPV
moimacar@esc.upv.es