

# ActionScript® 3.0 για το Adobe® Flash® CS4 Professional

Απόδοση: **Μαίρη Γκλαβά**  
Μαθηματικός, MSc Computer Science

 **Εκδόσεις: Μ. Γκιούρδας**

Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2009

[www.mgiurdas.gr](http://www.mgiurdas.gr)

**Τίτλος Πρωτοτύπου:**

ActionScript® 3.0 for Adobe® Flash® CS4 Professional Classroom in a Book®

ISBN-13: 978-0-321-57921-8

ISBN-10: 0-321-57921-6

Copyright © 2009 Adobe Systems Incorporated.  
345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA

Αποκλειστικότητα για την Ελληνική Γλώσσα

Εκδόσεις: **Μόσχος Γκιούρδας**



Ζωοδόχου Πηγής 70-74 - Τηλ.: 210 3630219

106 81 Αθήνα, 2009

[www.mgiurdas.gr](http://www.mgiurdas.gr)

**ISBN: 978-960-512-575-2**

Επιμέλεια κειμένων: Γιάννης Καρούζος

Desktop Publishing: Κ. Καλαϊτζής, τηλ.: 210 2811662

Εκτύπωση: ΑΛΦΑΒΗΤΟ Α.Ε.Β.Ε., τηλ.: 210 6466086

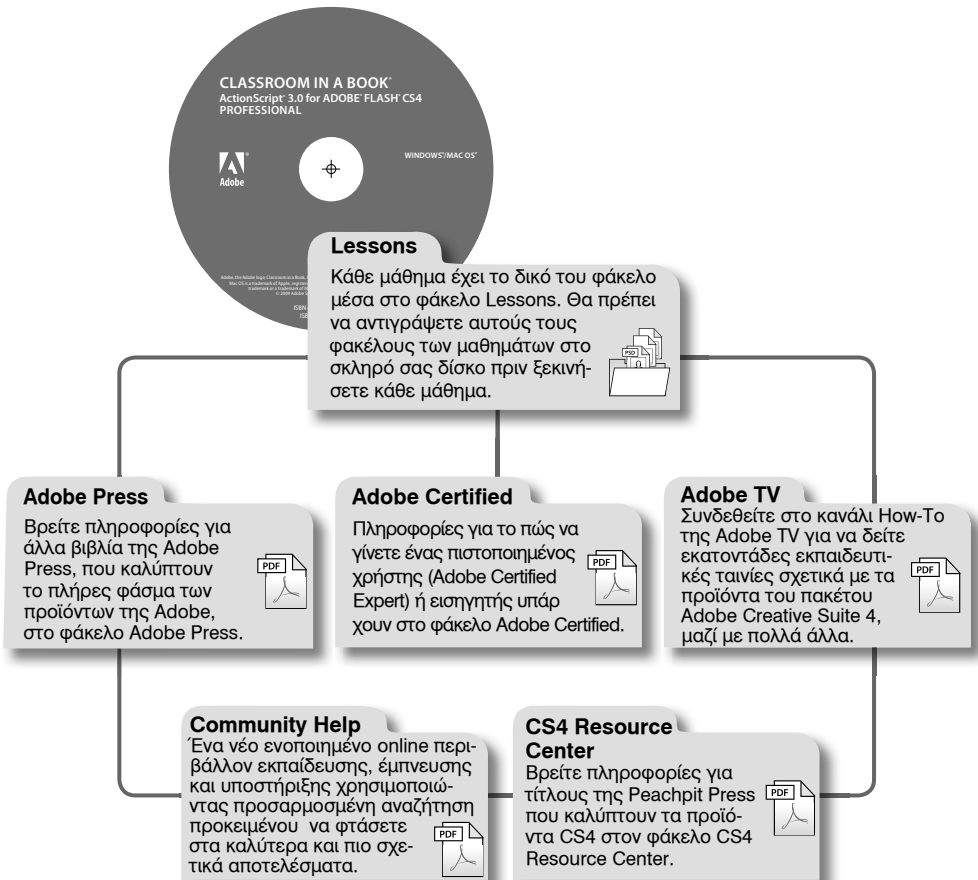
Αναδημοσίευση του βιβλίου σε οποιαδήποτε μορφή, ολόκληρου ή μέρους, καθώς και των περιεχομένων προγραμμάτων, δεν επιτρέπεται χωρίς την έγγραφη εξουσιοδότηση του εκδότη.

# Τι Υπάρχει στο CD

Εδώ υπάρχει μια επισκόπηση του περιεχομένου του δίσκου αυτού του βιβλίου.

## Αρχεία μαθημάτων... και πολλά περισσότερα

Ο δίσκος του βιβλίου αυτού περιλαμβάνει τα αρχεία των μαθημάτων που χρειάζεστε για να ολοκληρώσετε τις ασκήσεις του βιβλίου, καθώς επίσης και άλλα περιεχόμενα που θα σας βοηθήσουν να μάθετε περισσότερα για το Flash CS4 και να το χρησιμοποιήσετε με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα και ευκολία. Το παρακάτω διάγραμμα αντιπροσωπεύει τα περιεχόμενα του CD, και θα σας βοηθήσει να εντοπίσετε τα αρχεία που χρειάζεστε.



# Περιεχόμενα

## Ξεκινώντας

---

Λίγα Λόγια γι' Αυτό το Βιβλίο.....	1
Προϋποθέσεις .....	1
Εγκατάσταση του Flash.....	2
Βελτιστοποίηση της Απόδοσης.....	2
Αντιγραφή των Αρχείων των Μαθημάτων.....	2
Πώς να Χρησιμοποιήσετε Αυτά τα Μαθήματα .....	3
Τυπικά Στοιχεία του Βιβλίου .....	3
Πρόσθετοι πόροι .....	4
Βρίσκοντας Πόρους για Χρήση της ActionScript.....	5
Έλεγχος για Ενημερώσεις.....	6
Έκδοση του Flash Player.....	6
Για τους Χρήστες του Flash CS3.....	6
Τα Προγράμματα Πιστοποίησης της Adobe .....	7

## Εισαγωγή στην ActionScript 3.0

---

Μια σύντομη ιστορία του Flash και της ActionScript .....	9
Η ActionScript 3.0 για νέους προγραμματιστές.....	10
Για τους χρήστες της ActionScript 1.0 και 2.0 .....	10

## 1 Περιήγηση στην Λωρίδα Χρόνου του Flash

---



Επισκόπηση του μαθήματος .....	14
Ξεκινώντας.....	16
Τοποθέτηση κώδικα στην λωρίδα χρόνου του Flash .....	17
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	25

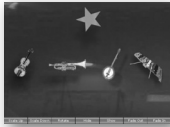
## 2 Εργασία με Συμβάντα και Συναρτήσεις

---



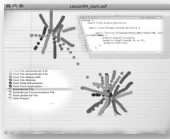
Επισκόπηση του μαθήματος .....	28
Δημιουργία ακροατών συμβάντων και συναρτήσεις χειρισμού συμβάντων.....	30
Δημιουργία πλοήγησης με ένα κλικ σε κουμπί .....	32
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	42

### 3 Δημιουργία Κίνησης με ActionScript



Επισκόπηση του μαθήματος .....	44
Επισκόπηση του αρχικού αρχείου .....	46
Ελέγχοντας τις ιδιότητες ενός MovieClip με κώδικα ActionScript .....	46
Δημιουργία κίνησης χρησιμοποιώντας ενδιάμεσα καρέ στην ActionScript .....	53
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	58

### 4 Δημιουργία Κώδικα ActionScript σε Εξωτερικά Αρχεία



Επισκόπηση του μαθήματος .....	62
Δημιουργία ενός αρχείου ActionScript.....	64
Δημιουργία στιγμιότυπων ενός αρχείου κλάσης στο Flash .....	70
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	77

### 5 Χρήση της ActionScript και Συστατικών για Φόρτωση Περιεχομένων



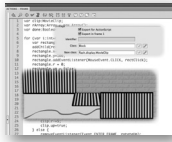
Επισκόπηση του μαθήματος .....	82
Δημιουργία ενός στιγμιότυπου του συστατικού List και ορισμός των παραμέτρων του .....	84
Προσθήκη ενός στιγμιότυπου του συστατικού UIloader .....	86
Προσθήκη ενός ακροατή συμβάντος CHANGE στο συστατικό List .....	87
Φόρτωση αρχείων SWF σε ένα συστατικό UIloader .....	87
Δημιουργία του αρχείου της συλλογής .....	89
Προσθήκη μιας γραμμής κύλισης στο πεδίο κειμένου.....	94
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	95

### 6 Δημιουργία Λειτουργίας Προφόρτωσης με Κώδικα ActionScript 3.0



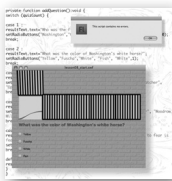
Επισκόπηση του μαθήματος .....	98
Εργαλεία στο περιβάλλον ελέγχου .....	100
Δημιουργία ενός πεδίου κειμένου και μιας γραμμής προόδου για παρακολούθηση της φόρτωσης.....	104
Εισαγωγή κώδικα ActionScript για παρακολούθηση της προόδου του συστατικού Uloader .....	106
Έλεγχος των καρέ ενός MovieClip για εμφάνιση της πρόοδου φόρτωσης....	112
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	119

## 7 Χρήση Πινάκων και Βρόχων σε Κώδικα ActionScript 3.0



Επισκόπηση του μαθήματος .....	122
Εξέταση του αρχικού αρχείου .....	124
Προσθήκη στιγμιότυπων Movieclip στο σκηνικό από την Βιβλιοθήκη .....	126
Δημιουργία πολλαπλών στιγμιότυπων με ένα βρόχο for .....	129
Προσθήκη ακροατών συμβάντος στα στιγμιότυπα Block .....	133
Δημιουργία κίνησης χρησιμοποιώντας το ENTER_FRAME .....	135
Προσθήκη της συνάρτησης testDone() .....	139
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας .....	146

## 8 Δημιουργία ενός Κουίζ με Κουμπιά Επιλογής σε ένα Αρχείο ActionScript



Επισκόπηση του μαθήματος .....	150
Εξέταση του αρχικού αρχείου .....	152
Δημιουργία ενός νέου αρχείου ActionScript .....	152
Διαμόρφωση της κλάσης RadioButtonQuiz .....	153
Προσθήκη μεταβλητών στην κλάση RadioButtonQuiz .....	156
Δημιουργία της λειτουργικότητας του κουίζ .....	158
Μορφοποίηση κειμένου με κώδικα ActionScript .....	161
Δημιουργία του κουίζ .....	163
Δημιουργία της checkAnswer() – η τελευταία συνάρτηση .....	177
Ενσωμάτωση της νέας κλάσης στο έργο του Flash .....	183
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας .....	186

## 9 Έλεγχος Ήχου με Κώδικα ActionScript



Επισκόπηση του μαθήματος .....	188
Εξέταση του αρχικού αρχείου .....	190
Προσθήκη κουμπιών ολίσθησης στο έργο .....	192
Οι κλάσεις Sound, SoundChannel και SoundTransform .....	193
Ορισμός των τίτλων των τραγουδιών χρησιμοποιώντας ένα βρόχο for .....	197
Κάνοντας αόρατα τα κουμπιά ολίσθησης μέχρι να χρειασθούν .....	200
Προγραμματισμός των κουμπιών ώστε να επιλέγουν τραγούδια .....	200
Έλεγχος της εμφάνισης των στοιχείων ελέγχου της έντασης και της μετατόπισης .....	205
Προσθήκη ενός ακροατή για τις ετικέτες ID3 ενός αρχείου MP3 .....	207
Προσθήκη ενός αντικειμένου μορφοποίησης κειμένου .....	210

Προσθήκη των κουμπιών ολίσθησης .....	212
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	214

## 10 Εργασία με μια XML Λίστα Αναπαραγωγής



Επισκόπηση του μαθήματος .....	216
Γνωριμία με την βασική δομή ενός XML αρχείου.....	218
Εξέταση του αρχικού αρχείου .....	221
Αντικατάσταση του πίνακα songList με ένα XML στιγμιότυπο.....	222
Φόρτωση μιας εξωτερικής λίστας αναπαραγωγής χρησιμοποιώντας την κλάση URLLoader .....	223
Απόκριση σε συμβάντα COMPLETE και IO_ERROR.....	224
Μετακινώντας τους ακροατές συμβάντος στην συνάρτηση xmlLoaded().....	225
Ενημέρωση της συνάρτησης chooseSong() .....	231
Δημιουργία υπερ-συνδέσεων χρησιμοποιώντας XML δεδομένα.....	234
Μετακίνηση στη λίστα των τραγουδιών .....	236
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	238

## 11 Χρήση της ActionScript και Συστατικών για Έλεγχο Βίντεο



Επισκόπηση του μαθήματος .....	240
Εξέταση των περιεχομένων του φακέλου Lesson11 .....	242
Προσθήκη του συστατικού FLVPlayback.....	243
Ορισμός ιδιοτήτων FLVPlayback στο Flash.....	244
Ελέγχοντας μέσω ActionScript τις ιδιότητες FLVPlayback.....	247
Εργαζόμενοι με χρώμα .....	250
Προσθήκη του συστατικού FLVCaptioning .....	254
Αναπαραγωγή πολλαπλών αρχείων βίντεο από μια XML λίστα αναπαραγωγής.....	257
Χρησιμοποιώντας τις ρυθμίσεις δημοσίευσης πλήρους οθόνης.....	264
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	267

## 12 Εμβαθύνοντας στα Γραφικά και την Κίνηση με την ActionScript



Επισκόπηση του μαθήματος .....	270
Αντίστροφη κινηματική στο Flash CS4.....	272
Εξέταση των αρχικών αρχείων.....	274

Εργαζόμενοι με κίνηση IK στην ActionScript.....	276
Δημιουργία στιγμιότυπων Sound και SoundChannel .....	283
Αναπαραγωγή και παύση των εφέ ήχου .....	284
Πρόσβαση στην webcam ή στην βίντεο κάμερα του χρήστη χρησιμοποιώντας ActionScript .....	285
Χρησιμοποιώντας τις κλάσεις Bitmap και BitmapData .....	290
Εξέταση του Pixel Bender Toolkit .....	293
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	305

### 13 Εκτύπωση και Αποστολή Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου με Κώδικα ActionScript



Επισκόπηση του μαθήματος .....	310
Εξέταση του αρχικού αρχείου .....	312
Προσθήκη μιας απλής σύνδεσης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου .....	312
Αποστολή ηλεκτρονικού ταχυδρομείου από το Flash.....	314
Προσθήκη δυνατοτήτων εκτύπωσης με την κλάση PrintJob.....	319
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	328

### 14 Δημιουργία Εφαρμογών Adobe AIR με το Flash και την ActionScript



Επισκόπηση του μαθήματος .....	330
Κώδικας ActionScript ειδικά για το AIR .....	333
Ρυθμίσεις δημοσίευσης του Flash για ένα έργο AIR.....	334
Συμπεριλαμβάνοντας ένα αρχείο στην εφαρμογή AIR .....	338
Δημιουργία μιας εφαρμογής AIR.....	339
Εξέταση του αρχικού αρχείου .....	341
Παρακολούθηση των συμβάντων μεταφοράς .....	343
Μερικές προτάσεις να δοκιμάσετε μόνοι σας.....	349
Ευρετήριο.....	353