

Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή	1
-----------------	----------

Κεφάλαιο 1 Εισαγωγή στην ActionScript	6
--	----------

Γιατί να Μάθετε ActionScript;

Στοιχεία ActionScript

Η Διαδικασία Προγραμματισμού

Γράφοντας το Πρώτο σας Script

Ελέγχοντας το Πρώτο σας Script

Κεφάλαιο 2 Χρήση Χειριστών Συμβάντων	32
---	-----------

Τι Κάνουν οι Χειριστές Συμβάντων

Επιλέγοντας τον Σωστό Χειριστή Συμβάντων

Χρησιμοποιώντας Συμβάντα του Ποντικιού

Εκμετάλλευση της Επισύναψης Συμβάντων του
Ποντικιού σε Κλιπ Ταινιών

Χρήση Συμβάντων Καρέ

Χρήση Συμβάντων Κλικ

Ενορχηστρώνοντας Πολλαπλά Συμβάντα

Οι Μέθοδοι των Χειριστών Συμβάντων.

Χρήση Μεθόδων Χειριστών Συμβάντων

Χρησιμοποιώντας Λειτουργία Ακρόασης

Κεφάλαιο 3 Οι Διαδρομές Προορισμού **84**

Τι Είναι τα Πολλαπλά Διαγράμματα Ροής
 Με Προορισμό την Τρέχουσα Ταινία
 Με Προορισμό την Κύρια Ταινία
 Με Προορισμό μια Γονική Ταινία
 Με Προορισμό Στιγμιότυπα Κλιπ
 Με Προορισμό Ταινίες σε Επίπεδα
 Με Προορισμό Στιγμιότυπα Κλιπ σε Επίπεδα
 Τι Είναι οι Πολλαπλές Ταυτότητες
 Δημιουργία και Αναφορά Καθολικών Αντικειμένων

Κεφάλαιο 4 Κατανόηση και Χρήση Αντικειμένων **122**

Τι Είναι τα Αντικείμενα και Γιατί Είναι Χρήσιμα
 Τύποι Αντικειμένων
 Χρήση του Αντικειμένου Color.
 Χρησιμοποιώντας το Αντικείμενο Key για να Προσθέσετε Διαλογικότητα
 Δουλεύοντας με τα Αντικείμενα String και Selection

Κεφάλαιο 5 Χρήση των Συναρτήσεων **150**

Δημιουργώντας Συναρτήσεις
 Προσθήκη Παραμέτρων σε Συναρτήσεις
 Χρήση Τοπικών Μεταβλητών και Δημιουργία Συναρτήσεων που Επιστρέφουν Αποτελέσματα

Κεφάλαιο 6 Προσαρμογή Αντικειμένων **172**

Ο Μηχανισμός των Αντικειμένων
 Ορισμός μιας Προσαρμοσμένης Κλάσης και Δημιουργία Στιγμιότυπων Αυτής της Κλάσης
 Γενετικός Προγραμματισμός ενός Αντικειμένου Προσαρμόζοντας το Πρωτότυπό του
 Ιδιότητες Επιπέδου Στιγμιότυπου
 Δημιουργία Υποκλάσεων
 Δημιουργία Προσαρμοσμένων Μεθόδων για Προσαρμοσμένες Κλάσεις
 Παρατηρώντας τις Ιδιότητες
 Βελτίωση Υπαρχουσών Μεθόδων Αντικειμένων
 Ορισμός Προσαρμοσμένων Μεθόδων για Έτοιμα Αντικείμενα
 Εγγραφή Κλάσεων

Κεφάλαιο 7 Χρήση Δυναμικών Δεδομένων 236

Δημιουργία Μεταβλητών

Δημιουργία Πινάκων

Δημιουργία Δυναμικών Πλαισίων Κειμένου και Ανάκληση Πληροφοριών

Ανάκληση Δεδομένων

Κεφάλαιο 8 Χειρισμός Δεδομένων 264

Τύποι Δεδομένων

Δημιουργία Παραστάσεων

Τελεστές

Χειρισμός Αριθμητικών Δεδομένων Χρησιμοποιώντας το Math

Χειρισμός Συμβολοσειρών

Κεφάλαιο 9 Χρήση Λογικής υπό Όρους 282

Έλεγχος της Ροής ενός Script

Προσδιορισμός Συνθηκών

Αντιδρώντας σε Πολλαπλές Συνθήκες

Ορισμός ενός Ορίου

Ανοίγοντας και Κλείνοντας το Ρεύμα

Αντίδραση στην Απόκριση του Χρήστη

Εντοπισμός Συγκρούσεων

Κεφάλαιο 10 Αυτοματοποίηση Script με Βρόγχους 310

Γιατί Χρησιμοποιούνται οι Βρόγχοι

Τύποι Βρόγχων

Σύνταξη και Κατανόηση των Συνθηκών των Βρόγχων

Ένθετοι Βρόγχοι

Εξαιρέσεις Βρόγχων

Κεφάλαιο 11 Μεταφορά Δεδομένων στο Flash 336

Οι Πηγές Δεδομένων και οι Μορφές Δεδομένων

Get ως προς Post

Χρήση του Αντικειμένου LoadVars

Χρήση Κοινόχρηστων Αντικειμένων

Κεφάλαιο 12 Χρήση της XML με το Flash **366**

Μαθαίνοντας τα Βασικά για την XML
 Χρήση Αντικειμένων XML
 Εισαγωγή στους Διακομιστές Υποδοχών
 Χρήση του Αντικειμένου XMLSocket

Κεφάλαιο 13 Επικύρωση και Μορφοποίηση Δεδομένων **396**

Η Λογική της Επικύρωσης των Δεδομένων
 Χρήση Ρουτινών Επικύρωσης
 Χειρισμός Λαθών
 Επικύρωση Συμβολοσειρών
 Επικύρωση Σειρών
 Επικύρωση ως προς μία Λίστα από Επιλογές
 Επικύρωση Αριθμών
 Δυναμική Μορφοποίηση Κειμένου με HTML
 Δημιουργία και Έλεγχος Πεδίων Κειμένου με την ActionScript
 Χρήση του Αντικειμένου TextFormat

Κεφάλαιο 14 Δυναμικός Έλεγχος των Κλιπ Ταινιών **448**

Δυναμική Δημιουργία Στιγμιότυπων Κλιπ
 Χρησιμοποιώντας την attachMovie()
 Δημιουργία Κουμπιών με Συνεχή Απόκριση
 Χρήση της ActionScript για Δυναμική Σχεδίαση Γραμμών
 Χρήση των Μεθόδων Σχεδίασης
 Δημιουργία Γεμισμένων Σχημάτων Δυναμικά
 Ταξινόμηση Z σε Στιγμιότυπα Κλιπ
 Σύρσιμο και Απόθεση Στιγμιότυπων Κλιπ
 Δυναμική Αφαίρεση Δημιουργημένων Περιεχομένων

Κεφάλαιο 15 Δυναμισμός Βασισμένος στον Χρόνο και σε Καρέ **494**

Η Χρήση του Χρόνου στο Flash
 Προσδιορισμός Τρέχουσας Ημερομηνίας και Ώρας
 Προσδιορίζοντας το Πέρασμα του Χρόνου
 Έλεγχος της Ταχύτητας Αναπαραγωγής και Κατεύθυνσης ενός Διαγράμματος Ροής
 Παρακολούθηση της Αναπαραγωγής και Πρόσδος Λήψης

Κεφάλαιο 16 Script για Ήχους 524

Έλεγχος του Ήχου με ActionScript
 Δημιουργία Αντικειμένου Sound
 Σύρσιμο ενός Στιγμιότυπου Κλιπ μέσα σε ένα Όριο
 Έλεγχος της Έντασης
 Έλεγχος Μετατόπισης
 Επισύναψη Ήχων και Έλεγχος Αναπαραγωγής Ήχου

Κεφάλαιο 17 Φόρτωση Εξωτερικών Πόρων 556

Τα Υπέρ και τα Κατά της Φόρτωσης Εξωτερικών Αρχείων
 Φόρτωση Ταινιών σε ένα Προορισμό
 Φορτώνοντας Δυναμικά JPG
 Δημιουργία μιας Δυναμικής Βοηθητικής Θέσης
 Φορτώνοντας Ταινίες σε ένα Επίπεδο
 Ελέγχοντας μια Ταινία ενός Επιπέδου
 Φορτώνοντας Δυναμικά MP3
 Αντιδρώντας σε Δυναμικά Φορτωμένα MP3

Παράρτημα Α Πόροι 594

Ευρετήριο 596