

# Flash CS4 Professional ActionScript 3.0



Deze driedaagse Advanced Training is bedoeld voor mensen die ervaring hebben met het ontwikkelen van Flash-films met animaties, geluid en eenvoudige interactiviteit, maar die hun grenzen willen verleggen.

Met Flash kunt u bijvoorbeeld ook animaties maken met ActionScript, complexe navigatie-interfaces, interactieve spelletjes, of gebruikmaken van data uit externe bestanden.

Waar u verder wilt, zult u niet om ActionScript, de ingebouwde programmeertaal van Flash, heen kunnen. Met ActionScript kunt u Flash naar uw hand zetten, kunt u de standaardmogelijkheden van Flash overstijgen en is het mogelijk om uw eigen en opmerkelijke Flash-toepassingen te maken. Bovendien kunt u met ActionScript ook toepassingen maken die eenvoudiger te onderhouden en aan te passen zijn.

Deze driedaagse training is volledig gericht op Flash ActionScript 3.0. Het doel is om u kennis te laten maken met de basis-concepten van de object-geïntereerde programmertaal van ActionScript en nieuwe toepassingen te ontdekken.

## De onderwerpen die tijdens deze drie dagen aan bod komen:

- Kenmerken van ActionScript, de object-georiënteerde programmeertaal (OOP) van Flash.
- Versies van ActionScript: 1.0, 2.0 en 3.0. In de training zal uitsluitend worden geoefend met ActionScript 3.0.
- Hoe kan Flash u behulpzaam zijn bij het schrijven van ActionScript (paneel Handelingen, Scriptassistentie, doelpad invoegen, code hints, voorkeuren).
- Uitleg van de verschillende packages en classes in ActionScript 3.0.
- Classes: instanties en instantienamen, gebeurtenissen (events), methoden (methods) en eigenschappen (properties).
- Het event-model; gebeurtenisafhandelaars maken.
- Conditie definiëren.
- Efficiënt scripten door bijvoorbeeld loops in ActionScript te gebruiken.
- Zelf functies maken en deze toepassen.
- Variabelen en arrays.
- Geluid controleren met ActionScript.
- Animatie definiëren met ActionScript.
- Gebruikmaken van components, bijvoorbeeld voor het spelen van digitaal video of het maken van een invulformulier.
- Dynamische tekstobjecten: de opmaak van en informatie in het tekstobject met ActionScript.

- Het laden van externe data in de Flash-film: afbeeldingen (.jpg, gif en png), tekstbestanden (.txt), audiobestanden (.mp3) en Flash-films (.swf).
- Dynamisch objecten op het werkgebied laten verschijnen en verdwijnen met ActionScript.
- Het maken en gebruiken van externe ActionScript-bestanden; het maken van eigen packages en classes.

Uiteraard worden bovenstaande onderwerpen uitgelegd en geoefend aan de hand van feitelijke toepassingen. Zo kunt u bijvoorbeeld denken aan het maken van een preloader waarbij u inzicht krijgt in het definiëren van condities en gebeurtenis-afhandelaars.

*Deze opgave is onder voorbehoud.*

### **De training**

- Een driedaagse training.
- De training wordt gegeven in het pand van Promate, Koeweistraat 3 te Waardenburg.
- Inclusief lunch bij Promate.
- Tijden: 9.30 tot 16.30.

### **Vereiste voorkennis**

- Ervaring met en kennis van computers van het betreffende platform en besturingssysteem.
- Basiskennis van het pakket Flash, zoals beschreven staat in dag 1 t/m 4 in de specificaties van de introductietraining Flash.