



ActionScript es un lenguaje de programación orientado a objetos, utilizado en especial en aplicaciones web animadas realizadas en Flash. Hoy día los lenguajes **Actionscript 2.0** y **Actionscript 3.0** permiten desarrollar con Flash una interactividad a niveles antes impensables. Se utiliza Flash como programa pero se centra específicamente en este lenguaje.

Objetivos

Aprender a programar con Flash piezas interactivas en ambiente Multimedia, utilizando el lenguaje ActionScript 2.0 y 3.0

Dirigido a

- Diseñadores web.
- Programadores.
- Todo aquel que desee potenciar Flash, creando aplicaciones.

Pre-requisitos

Manejo de Flash Básico.

Duración: 30 Horas

PLAN DE ESTUDIOS

Unidad 1: Introducción al curso

- Acerca del curso
- Requisitos previos
- Formato del curso

Unidad 2: Controlar objetos visuales con ActionScript

- Declaración de variables y tipo de datos.
- Introducción a llamado de propiedades y metodos: MovieClip, Button, and TextField
- Asignación de instancias y uso de las mismas.
- Utilizando ayuda mediante code hinting.
- Utilizando la function trace().
- Controlando contenido TextField.
- Entendiendo conversión de tipos datos.

Unidad 3: Entendiendo manejo de Eventos

- Estructurando un evento.
- Introducción de listeners y manejo de eventos.
- Entendiendo el parámetro clave del evento.
- Creando efectos rollover.

Unidad 4: Utilizando y escribiendo funciones

- Escribiendo funciones definidas por el usuario
- Retornando, o no retornando datos desde una función.
- Controlando un MovieClip en la línea de tiempo

Unidad 5: Utilizando Texto, Fechas, Funciones Matemáticas.

- Obteniendo fecha y hora.
- Trabajando con propiedades de String.
- Introducción a la clase TextFormat.
- Controlando formato de un TextField a través de código
- Generando números aleatorios y utilizando la clase Math.
- Trabajando con Arrays

Unidad 6: Implementando Cargas de Graficas Avanzadas

- Cargando archivos externos tipo media con Loader.
- Adjuntando Movie Clips.
- Posicionando elementos visuales.
- Entendiendo cambio de profundidad.

Unidad 7: Importando datos tipo XML

- Aprendiendo sobre XML.
- Utilizando XML en Flash.
- Accediendo a datos mediante XML.

Unidad 8: Realizando decisiones y repeticiones

- Entendiendo código de repetición.
- Utilizando repeticiones con arrays y controlando objetos tipo MovieClip.
- Utilizando repeticiones con TextFields visualizando valores.
- Entendiendo los operadores y conectores lógicos.
- Utilizando comparaciones if/else y manejo de estados.

Unidad 9: Animación Básica con ActionScript

- Arrastre y liberar un objeto MovieClip.
- Colisiones entre objetos MovieClip
- Utilizando evento EnterFrame.
- Comprobando posición en tiempo de ejecución.
- Interactuando con la posición del mouse.
- Aplicando la propiedad mask con ActionScript.

Unidad 10: Adicionando Sonido

- Usando la clase Sound.
- Importando sonidos.
- Aplicando propiedades al sonido.
- Adicionando sonido dentro de la línea de tiempo