

Contenido

Capítulo 1

ActionScript 3.0.

Evolucionar o morir..... 1

Nueva AVM y nuevo Render..... 1

Programación orientada a objetos:

cuestión de gatos 2

Las clases: gatos..... 2

Cuestión de sintaxis..... 4

¿Dónde iniciar? 5

El cascarón..... 6

Nota..... 7

Los elementos de la clase..... 8

La función constructora..... 9

Llamar a la clase..... 10

Class Path..... 11

Sentencia import..... 13

Propiedades y métodos 13

Herencia 15

Override..... 16

Ejemplo práctico 17

Una subclase de MovieClip/Sprite..... 19

Clase de documento o document class 20

A manera de conclusión 22

Capítulo 2

Algo más sobre programación

orientada a objetos 23

Introducción 23

Paquetes (packages) 23

Importar paquetes 24

Nombres de espacios o namespaces. 24

Modo estricto y modo estándar de

compilación 25

Variables 27

Ejercicio..... 28

Ámbito o alcance de las variables 29

Ejercicio..... 30

Variables por su alcance 32

Parámetros de la función constructora 33

Ejercicio..... 34

Tipo de datos 35

Ejercicio..... 37

Saber los tipos de variable:

operadores is y as..... 38

Ejemplo 38

Conversión de tipos..... 40

Constantes..... 40

Ejercicio..... 40

Operadores 42

Operadores principales 43

Operadores de sufijo 43

Operadores de prefijo..... 44

Operadores unarios..... 44

Operadores de multiplicación 44

Operadores aditivos..... 45

Operadores relacionales 45

Operadores de igualdad 46

Operadores lógicos..... 46

Operador condicional 46

Operadores de asignación 47

Ejemplo 47

A manera de conclusión..... 52

Capítulo 3

Sentencias condicionales y ciclos... 53

Sentencias condicionales 53

Sentencia if 53

Sentencia if... else if 54

Sentencia switch() 55

Ejercicio	56	Ejercicio	91
Bucles o ciclos	58	Eliminar un objeto de la lista de visualización	92
Sentencia for	58	Ejercicio	92
Sentencia for..in	58	Cómo borrar un elemento sin la referencia	94
Sentencia for each..in	59	Ejercicio	94
Ejercicio	58	Nota	96
Nota	61	Cómo eliminar a todos los hijos de un contenedor	96
Sentencia while	62	Ejercicio	97
Sentencia do..while	62	Cómo mover a los hijos de profundidad: setChildIndex()	98
Funciones	63	Ejemplo	99
Funciones globales	63	Ejemplo	101
Métodos	63	Ejemplo	104
Funciones personalizadas	63	Cómo manipular un objeto que ya existe en el escenario	106
Llamado o invocación de una función	64	Ejemplo	106
Funciones de usuario	64	Cómo llamar a un objeto gráfico de la librería	107
Función tipo sentencia	64	Nota	108
Funciones tipo expresiones	65	Ejemplo	108
Nota	65	Nota	109
Funciones que regresan valores	65	Cómo escribir código dentro del objeto	110
Funciones anidadas	66	A manera de conclusión	112
Ejercicio	66	Capítulo 5	
Pasar parámetros por valor o por referencia	67	Manejo de eventos	113
Ejercicio	67	Manejo de eventos	113
Valores predeterminados en las funciones	70	¿Qué son los eventos?	113
El objeto arguments	70	Nota	114
Ejercicio	70	Elementos del manejo de eventos	114
El parámetro ...(rest)	71	Ejemplo con gatos	115
Ejercicio	71	Determinar el evento y su identificador	116
Nota	72	Nota	116
Ejemplo práctico: uso de condicionales	72	Determinar el tipo de objeto del evento (Event object)	117
Ejemplo práctico: uso de los ciclos	74	Nota	117
A manera de conclusión	77	Crea un listener para el evento	118
Capítulo 4		Nota	119
La lista de visualización	79	Suscribir el objeto destino (target object) al listener	119
Introducción	79	Nota	119
Nota	82	Esperar a que las cosas sucedan	119
Añadir un elemento a la lista de visualización	82	Crear interacciones del mouse	120
Ejercicio	83	Ejercicio	121
Ejercicio	85	Nota	122
Lista de visualización dentro de un contenedor	86	Ejercicio	124
Nota	87		
Ejercicio	88		
Nota	90		
Cómo reparar (reparent) objetos en la lista de visualización	90		

Ejercicio125

Arrastrar y soltar objetos con el
apuntador del mouse.....127

Ejercicio128

Gestionar el evento enterFrame.....134

Notas135

Ejercicio136

Responder a eventos del mouse.....137

Ejercicio138

Responder a eventos del teclado.....140

Ejercicio141

Juego de memoria.....142

Estados de las cartas.....146

Codificar la función del listener.....146

A manera de conclusión148

Capítulo 6

Crear clases visuales

personalizadas149

Introducción149

Ejercicio150

Nota151

Ejercicio151

Nota152

Crear botones sencillos.....153

Nota153

Ejemplo.....153

Nota156

Cargar imágenes externas en

tiempo de ejecución, la clase Loader.....156

Ejemplo.....157

Ejemplo: escuchar a diferentes
eventos del progreso de descarga

de una imagen159

Nota160

Ejemplo: progreso de descarga

de una imagen en campo texto.....161

Nota162

Cargar e interactuar con películas

externas.....163

Ejemplo.....163

Ejemplo.....165

Nota167

¿Y los mapas de bits?.....168

La clase flash.geom.Rectangle.....170

La clase flash.geom.Point.....170

Nota170

Creación de un rompecabezas170

Ejemplo: rompecabezas tipo

caja de números175

Modificar el algoritmo de cortado

para crear un arreglo y no generar el
último cuadro175

Generar el algoritmo para “barajar”
los cuadros de la figura180

¿Cómo sabemos si un movimiento
es válido?.....182

Mover las piezas.....186

A manera de conclusión188

Capítulo 7

Texto.....189

Introducción189

Formato de un texto.....190

Formateo con la clase TextField191

Ejercicio192

Formato con TextFormat Class194

Nota195

Ejemplo196

Formato con HTML.....199

Ejercicio199

Formato con CSS.....201

Nota203

Ejercicio: formato con CSS internos...203

Ejercicio: formato con CSS externos...205

Textos de entrada.....207

Ejercicio.....208

Eventos de las cajas de texto.....209

Ejercicio209

A manera de conclusión212

Capítulo 8

Texto.....213

Introducción.....213

Las bases214

Crear objetos XML con AS217

Nota219

Añadir nodos XML con AS.....220

Añadir atributos XML con AS.....224

Borrar y modificar nodos y atributos...228

Lectura de un archivo XML.....230

Ejemplo: desarrollo de un juego

de trivia233

A manera de conclusión238

Capítulo 9

Texto.....239

Introducción.....239

Método lineStyle().....239

Nota240

Método moveTo().....240

Método lineTo().....240

Ejercicio: dibujar dos triángulos	241
Métodos beginFill() y endFill().....	242
Ejemplo: contornear y rellenar dos triángulos.....	243
Métodos beginGradientFill() y endFill().....	244
Ejercicio: cuadro con colores desvanecidos	245
Método drawRect.....	247
Ejercicio: definir línea de contorno y tipo de relleno	247
Método curveTo()	249
Ejercicio: dibujar una curva a partir de tres puntos	249
Ejercicio: círculo a partir de cuatro curvas ..	251
Ejercicio: círculo realizado con ocho segmentos	252
Ejercicio	254
Nota	255
Método drawCircle().....	256
Ejercicio: círculo con el método drawCircle()	256
Método lineGradientStyle().....	257
Ejercicio: cuadro con degradados	258
Método drawEllipse()	259
Ejercicio: dibujar una elipse	259
Método beginBitmapFill()	260
Ejercicio	260
Movimiento de shapes con dibujos.....	261
Ejercicio: dibujo de una función senoidal	261
Método clear().....	263
Ejercicio	263
Ejemplo: trazo de una gráfica de líneas	265
A manera de conclusión	268
Capítulo 10	
Animación con ActionScript	269
Introducción	269
Ejercicio	269
Ejercicio	271
Mover un objeto a una coordenada específica	272
Ejercicio.....	273
Mover un objeto a una dirección determinada	274
Ejemplo.....	275
Mover un objeto en forma circular	276
Ejemplo.....	276
Easing	277
Ejemplo.....	278
Aceleración	279
Ejemplo	279
Otros movimientos	281
Ejemplo: movimiento en forma circular	281
Ejemplo: movimiento en forma senoidal.....	282
Ejemplo: movimiento oval	283
Ejemplo: movimiento aleatorio	284
Ejemplo: movimiento al compás del cursor	286
Juego con un tanque que utiliza movimientos angulados	287
El motor del tanque	290
La función teclaAbajo	290
La función teclaArriba.....	291
Mover el tanque.....	291
Avanzar el tanque.....	292
Ejemplo: tanque estático.....	292
Moverse a una posición	293
El arco tangente.....	293
A manera de conclusión	295