

# Contenido

## Capítulo 1

<b>Aspectos generales de AS 3.0</b> .....	1
¿Qué es ActionScript? .....	1
Plataforma Flash .....	1
Entornos de reproducción.....	3
Entornos de edición .....	9
Editores ActionScript.....	12

## Capítulo 2

<b>Programación orientada a objetos con AS 3.0</b> .....	17
Principios de Programación orientada a objetos.....	17
Implementando ActionScript 3.0 .....	20
Paquete .....	21
Clase .....	24
Tipo de datos .....	25
Propiedad.....	32
Método.....	33
Modificadores de acceso .....	48
Relaciones entre objetos .....	55
Interface .....	70
Uso de espacio de nombre.....	77
Ejemplos de manipulación de objetos .....	92

## Capítulo 3

<b>Manejos básicos de objetos visuales</b> .....	105
Manejo de gráficos en el escenario .....	110

## Capítulo 4

<b>Manejos de textos</b> .....	127
Usos básicos en TextField.....	128
Dando formato a un TextField .....	135
Manejo de texto con Flash Text Engine.....	144

## Capítulo 5

<b>Manejo de eventos en AS 3.0</b> .....	147
Implementando nuestro propio despachador de evento .....	151
Manejo de eventos en objetos DisplayObject .....	169
Manejo de eventos en el display list .....	170

## Capítulo 6

<b>Manejo de entrada del usuario</b> .....	221
Manejo de bucles de tiempo .....	221
Ejecución de un bloque de código cada un cierto intervalo de tiempo .....	222
Consideraciones de los fotogramas por segundo y el tiempo.....	224
Manejo de bucles de tiempo sin el Event.ENTER_FRAME.....	243

## Capítulo 7

<b>Manejo de Interacción con el usuario</b> .....	255
Manejo de objetos visuales interactivos... ..	256
Manejo de eventos del teclado .....	278
Manejo de eventos del teclado .....	284

## Capítulo 8

<b>Manejo de recursos externos</b> .....	297
Carga de recursos en tiempo de compilación: [Embed].....	297
Embebiendo fuentes.....	298
Embebiendo recursos visuales.....	301
Embebiendo sonidos .....	308
Control de sonido .....	309
Embebiendo todo tipo de archivos .....	311
Carga de recursos en tiempo de reproducción .....	313

Dominio de Seguridad, Sistema y Aplicación .....	314
Implementando nuestro cargador de recursos visuales.....	315
Refaccionando para evitar duplicación de código en nuestros cargadores .....	332
Implementando nuestro cargador de fuentes .....	343
Implementando carga de archivos multimedia .....	348

## Capítulo 9

<b>Manejo de datos</b> .....	367
Implementando nuestro cargador de datos (texto plano).....	367
Utilización de sockets.....	376
Carga de datos con AMF.....	387
Cargando clases dinámicamente .....	440

## Apéndice A

<b>Convenciones de código</b> .....	445
-------------------------------------	-----

## Apéndice B

<b>Configurando un proyecto con Flash Builder y FlashDevelop</b> .....	451
--	-----

## Capítulo Web

### Manejos de textos

Conozca más sobre las dos clases para el manejo de textos, a través de un capítulo Web exclusivo.

## Capítulo Web

### Programación orientada a eventos con AS 3.0

Conozca más sobre las características del paradigma de la programación orientada a eventos, a través de un capítulo Web exclusivo.

## Capítulo Web

### Manejo de bucles de tiempo

Conozca más sobre los interpoladores respecto al manejo de bucles de tiempo, a través de un capítulo Web exclusivo.

Puede obtener los capítulos Web accediendo a:  
<http://libroweb.alfaomega.com.mx>