

LECTURA 1:

“PROPIEDADES Y TEXTOS”

ACTION SCRIPT 3.0 FLASH CS5.5

Vamos aprender a introducir código actionscript 3.0 dentro del programa flash para dar interactividad a nuestros juegos y presentaciones en flash. **ActionScript 3.0** es el lenguaje de programación que utiliza flash para poder darle más potencial a los trabajos en flash. Es importante que leas esta guía en orden y vayas realizando los ejercicios que te proponemos en cada sección. Verás que es muy fácil hacer tus propios juegos y creaciones.

En flash tenemos un escenario (**stage**). En este escenario colocaremos objetos programables (llamados **instancias** en flash). Los objetos los podemos añadir mediante flash, creando dibujos, añadiendo imágenes, textos, etc. y posteriormente **darles propiedades** (color, tamaño, forma, etc.) y **métodos** (acciones que tienen que realizar). También se pueden añadir objetos al escenario desde AS (actionscript), pero es más fácil añadirlos directamente mediante flash.

Cuando en flash creamos o importamos un símbolo a la biblioteca, de este símbolo podemos agregar al escenario una o varias instancias de él, cada una con un nombre diferente. A partir de ahora cada una de esas instancias para AS será un objeto diferente en el escenario. A cada objeto, identificándolo con su nombre, ya le podemos poner propiedades y darle acciones a realizar.

Para que un texto sea un objeto, es necesario que sea del **tipo dinámico** o **introducción de texto**. Realmente estos dos tipos de textos son cuadros de textos, con propiedades para el fondo del cuadro, el borde y el tipo de texto dentro del cuadro de texto.

En AS cuando escribamos código es bueno poner comentarios (sobre todo si el programa es muy largo) para saber en qué parte del programa estamos. Los comentarios empiezan con // El Comentario. Todo lo que escribamos detrás de las // el programa va a considerar que no es parte del código. Las instrucciones acaban siempre con ; (punto y coma). Ojo con las Mayúsculas y las minúsculas, en AS no son iguales.

LAS PROPIEDADES: Se pone el nombre del objeto y seguido de un punto la propiedad. Si esa propiedad tiene valores se pondrá un igual seguido de su valor

ESTRUCTURA: NombreObjeto.propiedad = valor;

- ✓ alpha = Nivel de transparencia. Predeterminado 1 (0.5 la mitad)
- ✓ x = Posición en horizontal en pixeles. Predeterminado 0
- ✓ y = Posición en vertical en pixeles. Predeterminado 0

- ✓ rotation = gira el objeto los grados que indiquemos después del igual.
- ✓ height = Altura en pixeles.
- ✓ width = Anchura en pixeles.
- ✓ scaleX = Escala horizontal. Predeterminado 1
- ✓ scaleY = Escala vertical. Predeterminado 1
- ✓ visible = Si es visible o no. Predeterminado true, false seria invisible.

Ejemplo: objeto1.x = 120 // ubica el objeto1 a 120 px en el eje x

Podríamos hacer que no se viera un objeto con alpha, pero seguiría estando en el escenario. Para desactivarlo es mejor hacerlo con visible = false.

- trace = No es una propiedad pero nos sirve para trazar valores en la pantalla de salida de flash.

Ejemplo: trace (this.mouseX) nos marca la posición del puntero del ratón.

- this = Hace referencia a toda nuestra película
- stage = Hace referencia al escenario

Vamos a empezar a trabajar con AS. Para acceder al editor de AS se pincha en la pestaña de acciones, del panel de Acciones de Flash. Como vemos es un editor de texto, donde podemos escribir el código para cada fotograma. Es importante que cuando creamos un objeto (instancia) al nombre le preceda las letras _btn, si es un boton, _mc si es un clip de imagen o película (Objeto_mc), así el editor de código nos ayudará en algunas expresiones al identificar el tipo de objeto que es.

Ejercicios: (realizar primero el código en el cuaderno y después en el PC)

Ejercicio 1: Crea un símbolo de un ovalo. Añade 2 instancias del símbolo en el escenario cada una con su nombre diferente. Ahora cambia cinco de sus propiedades con AS.

Ejercicio 2: Importa una imagen y cámbiale cinco de sus propiedades mediante AS

¿Fácil no? Ya sabemos que muchas de estas cosas se podían hacer mediante flash sin AS, pero no olvidemos que queremos aprender AS y por algo hay que empezar. Además es muy bueno mezclar AS con Flash. Por ejemplo para un texto podemos definir muchas de su propiedades con Flash, y en un momento determinado hacer que cambien (las del mismo texto) mediante AS. Esto no se podría hacer solo con flash.

TEXTOS: Ya que hablamos de texto vamos a ver algunas propiedades que podemos dar a los textos, sabiendo que primero hay que crear el cuadro de texto (CT) y darle un nombre de instancia para identificarlo. Lo creas con la herramienta texto (T) y le das nombre de instancia en propiedades.

Una vez creado el cuadro de texto, inicialmente, no tiene texto, ni borde, ni fondo; por eso hay que ponerle todas estas propiedades.

Estructura: NombreCuadro.text = "texto que contendrá el cuadro de texto"

En AS todo lo que va entre comillas se considera caracteres (texto). Los valores numéricos (números) no llevan comillas. 5 es el valor de 5 y "5" es el carácter (texto) 5.

Ejemplo : nuestroTexto.text = "Hola Mundo" //Ojo nuestroTexto es el nombre de un cuadro de texto creado con flash de texto dinámico y hola mundo lo que contendrá ese cuadro de texto o sea lo que aparecerá en pantalla.

El alto, el ancho, el color y el tipo de texto es mejor definirlo con flash al crear el cuadro de texto (texto dinámico) pero también podemos cambiarlas con AS:

height= para el alto del texto

Width=para el ancho

Los colores en AS son colores hexadecimales, es decir se nombran con 6 números y letras, aunque en AS se debe empezar por 0xvalorHexadecimal (cero por)

Ejemplos: 0xFF0000 Rojo 0x00FF00 verde 0x0000FF azul 0xFFFFFFFF blanco y 0x000000 el negro (todo ceros) Para los demás colores se puede consultar en Internet un tabla de colores hexadecimales.

Para hacer un sombreado (color de fondo=background). Primero le diremos que el cuadro de texto tiene fondo texto.background=true; después le decimos el color de este fondo texto.backgroundColor=0xFF0000; No olvidemos que al crear el texto dinámico lo que estamos creando es un cuadro de texto sin borde, sin fondo, etc.

Para un borde se hace lo mismo: texto.border = true; y después el color texto.borderColor = 0x0000FF; El color del texto es más complicad (ya lo veremos)

Ejercicio 3: Crea un cuadro de texto dinámico y añade texto, borde y sombreado mediante AS