



w&g raphic >>

Programma corso Action Script 3

Il programma del corso Flash Developer con Actionscript è quasi completamente caratterizzato dall'utilizzo di Actionscript. E' dunque un programma attento soprattutto a illustrare nel dettaglio le potenzialità più avanzate di Flash.

Gli argomenti ed i tempi sono ottimizzati per ottenere il massimo risultato possibile dal corso.

marco dalumi
tuttoweb
via colletta, 55 - 20135 milan
tel. 02 89.07.12.54
email: m.dalumi@tuttoweb.mi.it
<http://www.tuttoweb.mi.it>



Programma del corso Action Script 3

La nuova Start Page

- Il Pannello Action
- Il Pannello Filtri
- Gli effetti Fusione
- Lavorare con gli Screens
- I livelli
- Importare elementi esterni : audio, video e grafica
- Importare GIF e PNG

Struttura e sintassi di Actionscript 3

- Actionscript 3 contro Actionscript 2
- Le nuove funzionalità di Actionscript 3
- Dichiarazione di variabili
- Linguaggi Strict type
- Tipi di dati
- I Datatypes
- Le funzioni
- Creare una funzione
- Funzioni parametrizzate
- Gli eventi

Datatypes Primitivi e Operatori

- I Number : integers e floating
- Le Stringhe
- I Boolean
- Undefined e Null
- Operatori aritmetici
- Operatori di uguaglianza e comparativi
- Gli operatori logici
- Gli operatori di Stringa

Le condizioni e i Loop

- If, else, else if
- Usare il comando Switch
- Ottimizzare le condizioni
- I loop
- While e do-while
- Il ciclo for e for-in
- I loop sulla Timeline e sui Clip

Gli Array

- Cosa è un array
- Creare un array
- Popolare un array
- Le proprietà di un array
- Ritirare il valore di un array
- Array multidimensionali

Object-Oriented ActionScript

- Programmazione procedurale
- Paradigmi della programmazione ad oggetti
- Campi di applicazione della OOP
- Ereditarietà
- Le Classi
- Definire una classe
- Proprietà, Metodi ed eventi



Programma del corso Action Script 3

Sprite, Movieclip, Bottoni e le Drawing API

- I Movieclip
- Gli Sprite
- Tipi di Movieclip e Sprite
- Le istanze
- Le proprietà dei movieclip e sprite
- I metodi dei Movieclip e sprite
- Gli eventi : movie-playback, user input
- I Pulsanti
- Le proprietà di un pulsante
- Gli eventi associati ad un pulsante
- Interattività con i pulsanti
- Disegnare a runtime con le Drawing API
- Creare animazioni con ActionScript 3: le classi Tween e TransitionManager

Lavorare con il testo

- I campi di testo
- Campi di testo statici e dinamici
- Campi di testo di tipo input
- Popolare un campo di testo dinamico
- Proprietà dei campi testo
- Supporto dell'html
- Creare un campo di testo in runtime

I CSS in Adobe Flash

- Griglia di compatibilità con i CSS
- Importare un CSS esterno
- Creare gli stili con Actionscript
- Applicare gli stili al campo testo

Multimedia e Adobe Flash

- L'audio con Actionscript
- Importare un audio esterno
- Programmare un player audio
- I video
- Il codec VP6 della O2
- Supporto all'alpha Channel
- Le classi Netstream, Video e Camera
- I Media Components
- Il Download progressivo
- Cue Points sugli FLV

I Components

- I Components V2
- Architettura dei Components V2
- Gli UserInterface Components
- Creare un form in Flash
- Cambiare gli stili ai Components
- Il pannello Component Inspector
- FLVPlayback Components
- FLVPlaybackCaptioning
- I Media UI Components



Programma del corso Action Script 3

Gestire e caricare i dati XML in Actionscript3

La classe XML

Oggetti XML e XMLList di Actionscript 2

Lettura di documenti XML esterni in Actionscript 3

Assemblaggio e trasformazioni di oggetti XML

Caricamento di dati esterni

Creazione di un preloader

Creare un Form e gestire l'invio dei dati

Il Flash Player 10

Pubblicare i filmati sul web
