

# ACTIONSCRIPT

# ÍNDICE

## CAPÍTULO 1

- ActionScript 2.0.....08
- Pontuadores da linguagem.....09
- Palavras-chaves e reservadas.....10
- Janela Action.....10

## CAPÍTULO 2

- Variáveis.....16
- Tipos de dados.....18
- Comando trace.....22
- Declarando variáveis.....28
- Operadores.....29

## CAPÍTULO 3

- O Condicional if.....32
- O Condicional switch.....33
- Loop For e While.....33
- OnEnterFrame.....35

## CAPÍTULO 4

- String.....38
- Atribuindo strings a uma caixa de texto.....39
- Propriedades da caixa de texto.....40
- Validação de dados.....41

## CAPÍTULO 5

- Manipulando eventos de um botão.....45
- Manipulando eventos do mouse.....57
- Manipulando eventos do teclado.....61

## CAPÍTULO 6

- MovieClips.....66
- Duplicando movieclips.....68
- Attachmovie.....71
- Loadmovie.....72

## CAPÍTULO 7

- LoadSound.....75
- AttachSound.....78

## CAPÍTULO 8

- Calculadora.....83

## CAPÍTULO 9

- Álbum de fotos.....93
- Definição de classe .....102
- Controle de ocorrências e símbolos com o actionscript.....103
- Controle de ocorrências com comportamentos.....103
- Adicionar e configurar um comportamento.....104
- Animação de texto usando o action script e o cursor do mouse.....105

## ActionScript

---

### ACTIONSCRIPT 2.0.....

A partir de agora estudaremos o princípio e objetivo da linguagem ActionScript.



A linguagem ActionScript é uma linguagem usada para desenvolver e manipular objetos no Flash. Geralmente, esta programação é feita em um arquivo separado que funciona em paralelo com o arquivo do Flash que contém os objetos gráficos. Esta linguagem consiste em uma programação simples e direta, no entanto, é necessário que o usuário possua o mínimo de conhecimento em Flash para que possa se localizar na aplicação.

A linguagem ActionScript cresceu e desenvolveu-se desde sua introdução, há vários anos. Com cada nova versão do Flash, mais palavras-chave, objetos, métodos e outros elementos foram adicionados a linguagem.

Agora, vamos conhecer a janela de Boas-Vindas do Flash CS5.

## ActionScript

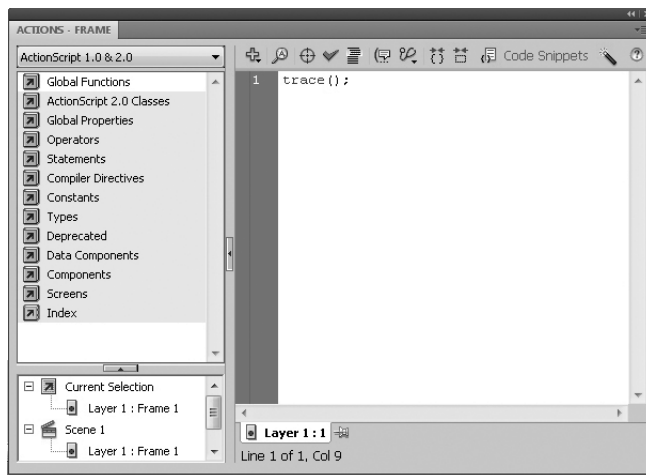
---

### COMANDO TRACE.....

Em ActionScript ou qualquer outra linguagem, geralmente temos uma maneira de acompanhar a execução do código e efetuar a depuração do mesmo. Você pode fazer isso de várias maneiras. A maneira mais simples de fazer isto em ActionScript é usando o comando trace. No Flash esse comando é usado para imprimir na tela mensagens digitadas pelo usuário ou mesmo valores de variáveis. Esta função, funciona apenas em tempo de projeto, ou seja, ela não tem utilidade na aplicação final.

O comando trace é uma função, por isso possui parênteses, dentro desses parênteses você escreve os parâmetros da função, neste caso, podem ser textos, variáveis, números entre outros.

Acompanhe na imagem, vamos digitar o comando trace() e observar como ele se comporta na janela Actions. Na linha 1 digite trace parênteses ponto e vírgula.



Perceba que quando escrevemos este comando o texto fica destacado, indicando que a palavra é reservada.

Dentro dos parênteses, vamos digitar a palavra imprimir. Caracteres e conjuntos de caracteres são Strings e por isso são expressadas entre As-

### ATRIBUINDO STRINGS A UMA CAIXA DE TEXTO.....

Em ActionScript podemos trabalhar paralelamente com caixas de textos e Strings, sincronizando as duas.

Antes de mais nada, vamos acompanhar o tutorial e criar um objeto caixa de texto. Com a ferramenta Texto selecionada encontramos a guia das propriedades desta ferramenta. Nesta, temos opções de texto, personalização da fonte entre outras.

Com a caixa selecionada vamos instanciá-la para representá-la no código. Na guia PROPERTIES no campo InstanceName digite cx1 e depois pressione ENTER.

Perceba que a caixa de texto está selecionada. Antes de abrir a janela Actions, precisamos retirar a seleção da caixa, pois é com ela não selecionada que iremos inserir os códigos. Quando trabalhamos com algum elemento em paralelo com a programação é aconselhável que exista uma camada para o elemento e outra para o código, evitando o conflito entre ambos. Portanto, vamos criar uma nova camada.

Para criar uma nova camada, clique sobre o botão New Layer, na parte inferior esquerda da guia Timeline. Com a camada criada vamos renomeá-la para Action 2.0. Para renomear a camada, dê um duplo clique sobre ela e digite o nome desejado. Dê um duplo clique sobre a camada Layer2, depois digite: Action 2.0 e pressione ENTER.

Muito bem! Agora podemos inserir o código na respectiva camada. Selecione o frame 1 da camada Action 2.0 e então pressione a tecla F9. Vamos declarar uma variável do tipo String com o nome de texto. Na linha 1 digite `var texto dois pontos String`.

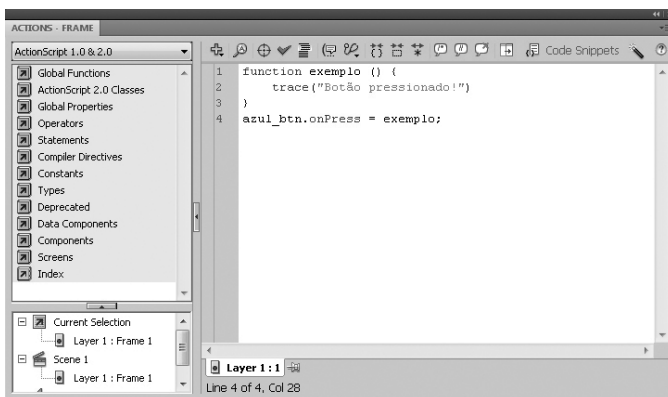
A variável está definida, vamos atribuir um valor inicial para ela. Na linha 1 digite:

**=”Caixa de texto é simples”**

## ActionScript

---

Perceba que a função exemplo está sendo atribuída ao evento. Desta maneira podemos atribuir qualquer função a um evento. Vamos compilar o arquivo.

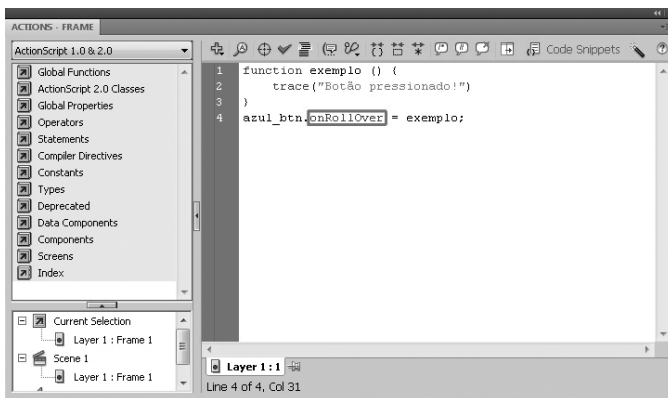


Perceba que o resultado foi o mesmo, o evento executou a função com sucesso. Pressione a tecla F2 para fechar a janela Output.

Clique sobre o botão fechar.

Perceba que podemos manipular eventos de várias maneiras. Na timeline temos a opção de atribuir uma função já pronta ou criar uma a partir do evento.

Vamos mudar o evento. Substitua o comando onPress por onRoll-Over.



Pressione a tecla F9 para fechar a janela Actions.

Vamos deletar o botão, como ele já está selecionado basta pressionar a tecla Delete. Pressione a tecla Delete.

## MANIPULANDO EVENTOS DO MOUSE.....

Na linguagem ActionScript encontramos opções de manipular o mouse facilmente. Neste tópico iremos estudar sobre os manipuladores de evento do mouse.

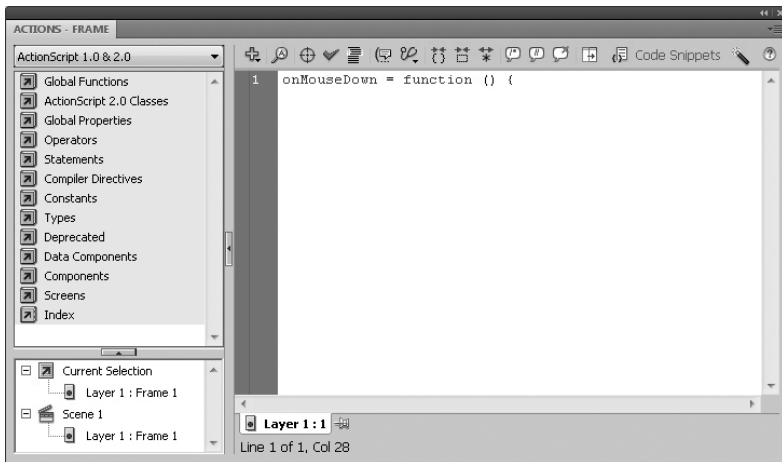
Vamos abrir a janela Actions na camada Action 2.0.

Clique sobre a camada Action 2.0 e pressione a tecla F9.

Muito bem! Começaremos pelo evento onMouseDown. Este evento consiste em executar uma determinada função quando pressionarmos o botão esquerdo do mouse.

Na linha 1 digite:

```
onMouseDown = function () {
```



Na execução iremos imprimir uma mensagem através do comando



## ActionScript

---

Para iniciarmos o carregamento das imagens devemos definir uma variável contadora, esta variável será de extrema importância para a criação dos objetos. Na primeira linha vamos criar a variável `i` do tipo `Number`. Então, na primeira linha do código digite:

```
var i: Number=1;
```

Posteriormente esta variável servirá de limite para a quantidade de imagens. Com a variável criada vamos elaborar uma forma de carregar diversas imagens pequenas em um Menu simples.

Podemos fazer isto através do loop `onEnterFrame`.

Sabemos que quando estamos na Timeline principal usamos a referência `this`, ou `_root`, sendo assim, aplicaremos o evento `onEnterFrame` na instância `this`, ou seja, na Timeline principal.

Na linha 2 digite:

```
this.onEnterFrame=function() {
```

No palco temos somente o `MovieClip` `palco_mc`. Agora aprenderemos a criar um `MovieClip` vazio com o `ActionScript`. Após criá-lo, preencheremos com as imagens pequenas (ícones), formando assim um menu.

Através do comando `createEmptyMovieClip` podemos criar um `MovieClip` vazio, nele podemos inserir 2 parâmetros, o primeiro é o nome, o segundo é a profundidade em que ele será criado.

Daremos ao `MovieClip` vazio o nome de: `"imagem_"` mais `i` e sua profundidade será o valor de `i`, ou seja, o valor da variável `i` influenciará diretamente no nome e profundidade do `MovieClip`.

O nome será um conjunto de `String` e número.

Na linha 3 digite:

```
this.createEmptyMovieClip("imagem_" + i, i);
```