

Was ist Actionscript

- Programmiersprache
- Skriptsprache
- Schreibweise: wie Javascript
- Geschichtliche Entwicklung ☹→☺

„Wo“ ist Actionscript?

1. Im Fenster „Verhalten“

Ereignis	Aktion
Beim Loslassen	Ansteuern und abspielen bei Bild oder ...

„Wo“ ist Actionscript?

1. Im Fenster „Verhalten“
2. Im Fenster „Aktionen“ [F9]

„Wo“ ist Actionscript?

1. Im Fenster „Verhalten“
2. Im Fenster „Aktionen“ [F9]

```
1 on (release) {
2
3 on (release) {
4
5 //Movieclip GotoAndPlay Behavior
6 this.gotoAndPlay("11");
7 //End Behavior
8
9 }
```

„Wo“ ist Actionscript?

1. Im Fenster „Verhalten“
2. Im Fenster „Aktionen“
3. In separaten Dateien

„Wo“ ist Actionscript?

Aktionen - Bild

```
1 #include "synetonclient-edit.as"
```

3. In separaten Dateien

„Wo“ ist Actionscript?

Aktionen - Bild

```
1 #include "synetonclient-edit.as"
```

Diagramm.as	4 KB	Flash ActionScript File
Farbtopf.as	1 KB	Flash ActionScript File
Linie.as	4 KB	Flash ActionScript File
NavBastelEcke.as	3 KB	Flash ActionScript File
NavMain.as	2 KB	Flash ActionScript File
NavStage.as	1 KB	Flash ActionScript File
Person.as	3 KB	Flash ActionScript File
SynetonClient.as	4 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-edit.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-figure-button.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-init.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-line.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-load.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-login.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-navi.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-save.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient-wrongplayer.as	1 KB	Flash ActionScript File
synetonclient fla	1.662 KB	Flash-Dokument
synetonclient.swf	88 KB	Flash-Film
synetonclient.html	2 KB	HTML Document

3. In separaten Dateien

„Wo“ ist Actionscript?

1. Im Fenster „Verhalten“
2. Im Fenster „Aktionen“
3. In separaten Dateien

Entspricht dem Level der Programmierkenntnisse

Steuern der Hauptzeitleiste

Mit Actionscript

Beispiel:

Den Hauptfilm Stoppen und Starten

Beispiel

Den Hauptfilm Stoppen und Starten

Bei Bild: Film anhalten

`stop();`

Bei Klick auf Button: Film weiterspielen

Weiter?

```
on (release) {
    play();
}
```

Beispiel 2

→ Film mit Alternativen
→ Z.B.

- Gutes Ende
- Schlechtes Ende

Namen für Bilder

▼ Eigenschaften

Bild

<Bildmarkierung>

Beschreibungstyp:

Name

▼ Eigenschaften

Bild

Happy

Beschreibungstyp:

Name

In der Zeitleiste springen

```

graph TD
    Intro[Intro] --> Choice{ }
    Choice --> Bad[Bad]
    Choice --> Happy[Happy]
  
```

Bei Klick auf Button...

```
on (release) {
    gotoAndPlay(34);
}
```

Bei Klick auf Button...

```
on (release) {  
    gotoAndPlay ("Happy");  
}
```

Resumé Beispiel

Film mit Alternativen

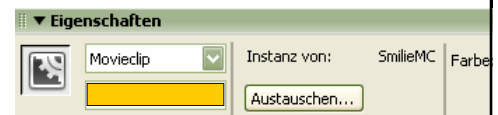
- stop();
- gotoAndPlay(34);
- gotoAndPlay("Happy");
- Namen für einzelne Bilder
- Plan für die Zeitleiste

Variablen und Objekte

Objekte

→ Die vorhandenen Instanzen von MovieClips und Buttons sollten alle einen Namen haben:

- stop_btn
- player_mc



Namen für MovieClips

- Hauptzeitleiste heisst `_level0`
- Übergeordnete heisst `_parent`
- Dieses MC heisst `this`
`player_mc._parent`
`_level0.player_mc`

Variablen

- Jede Zeitleiste kann Variablen beinhalten
- Einfach anschreiben, dann existiert sie, enthält den wert „undefined“
`gefunden = 0;`

Debugging

- `trace("punkttestand ist grad " + p);`
- Dynamisches Textfeld zeigt den Wert einer Variable

Zeitleiste eines MovieClips steuern

Mit Actionscript

Beispiel

Wie funktioniert?

- MovieClip
 - enthält Handlungsrepertoire
- Eine Instanz auf der Bühne
- Viele Buttons
 - um die Instanz zu steuern

MovieClip: Handlungsrepertoire

Steuerung: Code

```
on (release) {
    figur_mc.gotoAndPlay("dreh");
}
```

Resumé Beispiel

Instanz eines MovieClips
Stoppen und Starten

- Handlungsrepertoire
- Viele Instanzen: gute Namen
- **figur_mc.gotoAndPlay("dreh");**

Bewegung mit Koordinaten

Wiederholung: Bewegung

- Bild für Bild Animation
- Bewegungstween
- Bewegungstween entlang eines Pfades
- Alle: Fixer Bewegungsablauf
- Alle: keine Interaktion möglich

Bewegung mit Koordinaten

- this._x, this._y
- Ursprung links oben
- Auslesen + Anzeigen
- Verändern

Vektorrechnung

- Will den Ball 20 Pixel nach rechts und 10 Pixel nach oben verschieben
- Bewegungsvektor: +20 / -10
- Neues X = Altes X plus X vom Vektor
- Neues Y = Altes Y plus Y vom Vektor

Vektorrechnung in Actionscript

- Eigene Variablen für den Vektor: vektor_x, vektor_y
- `_x = _x + vektor_x;`
- `_y = _y + vektor_y;`

