



## ActionScript 3.0

### 1. INTRODUCCIÓN

- Qué es ActionScript 3.0
- Ventana de acciones
- Ventana de comportamientos
- Eventos y acciones
- Acciones de fotograma, botón y clip de película
- Programación orientada a objetos
- Sintaxis de la jerarquía de anidación de objetos

### 2. VARIABLES

- Crear y declarar variables
- Variables en campos de texto dinámicos
- Trabajar con variables
- Tipos de variables: privadas, públicas, estáticas, etc.

### 3. PAQUETES Y CLASES

- Sintaxis
- Archivos con paquetes de clases
- Crear métodos y propiedades dentro de clases
- Asociar clases a proyectos

### 4. CONDICIONALES

- *If...Then*
- *If...Then...Else*
- *Switch*

### 5. BUCLES

- *While*
- *Do...While*
- *For*

### 6. PROPIEDADES DE LOS CLIPS DE PELÍCULA

- Posición
- Tamaño
- Rotación



- Visibilidad y *alpha*
- Películas cargadas en distintos niveles

## 7. CREAR ELEMENTOS DE INTERFAZ

- Cursores personalizados
- Barras y paneles de desplazamiento con componentes
- Barras y paneles de desplazamiento mediante programación
- Modificar parámetros de los materiales
- *Sliders*
- Barras de carga
- Menús desplegados

## 8. FORMULARIOS

## 9. CONTROLES AVANZADOS PARA FORMULARIOS

## 10. SONIDO

- Manejar la reproducción
- Manejar el volumen
- Manejar el balance

## 11. FUNCIONES

- Funciones integradas en ActionScript 3.0
- Funciones diseñadas por el desarrollador
- Parámetros de las funciones
- Funciones que devuelven resultados
- Variables locales

## 12. CADENAS DE TEXTO (STRINGS)

- Extraer parte de un *string*
- El objeto *Selection*
- El objeto *Key*
- Trabajar con texto HTML

## 13. ARRAYS

- Crear *arrays*
- Acceder a *arrays*
- *Arrays* asociativos