

Praxis-Workshops ActionScript 3.0

Programmieren für Flash und Flex

Bonusmaterial

- ▶ SharedObject: Grundlagen 07:45

Inhaltsverzeichnis

ActionScript erstellen

- ▶ Werkzeug-Entscheidung 07:16

Die FDT-Entwicklungsumgebung

- ▶ Installieren und Einstellen 05:23
- ▶ FDT-Grundeinstellungen 06:16
- ▶ FDT-Tools und Hilfeinstellungen 02:09
- ▶ Core Libraries einbinden 04:52
- ▶ Projekte anlegen 04:43
- ▶ Verknüpfte Ressourcen 06:03
- ▶ FDT-LinkedSWC 05:29
- ▶ Quick-Fix 06:42
- ▶ Tastenkombinationen 05:48
- ▶ Vorlagen erstellen und anwenden 02:18
- ▶ Templates 03:42
- ▶ Run und Compiler-Einstellungen 04:34
- ▶ Flash Projekte in FDT 03:43
- ▶ Vorschau mit FlashVars 01:40
- ▶ Bibliotheken (SWC) erstellen 02:11
- ▶ Debugging 05:58

Automatisieren mit Ant

- ▶ Build-Prozess 06:31
- ▶ SWF während des Build-Prozesses erzeugen 10:04
- ▶ Preview mit Ant realisieren 03:55
- ▶ Propertie Files für Teams erstellen 04:16
- ▶ Bibliotheken (SWC) mittels Ant compilieren 02:33
- ▶ FDT-Erweiterungen für ANT Prozesse 12:27
- ▶ Flex Ant 08:12

- ☰ Zusammenfassung

ActionScript erweitern

JavaScript Flash


▶ JSFL verstehen	06:53
▶ JSFL verwenden	15:36
▶ JSFL objektorientiert	10:30
▶ Dokumente und Zeitleisten verarbeiten, Teil 1	10:17
▶ Dokumente und Zeitleisten verarbeiten, Teil 2	09:53
▶ Bibliothek und Symbole verarbeiten	04:03
▶ Erweiterungen (Extensions) vertreiben	04:48

Bildaktionen und Basisklassen in Flash

▶ Bildaktionen (Framescript)	09:00
▶ Bildbezeichner (Labels)	05:16
▶ Basisklassen	05:37

Pixel Bender und Shader

▶ Pixel Bender und Filter	05:53
▶ PBJ einbinden und verwenden	07:39
▶ Externe Shader-Daten als Filter verwenden	07:52
▶ Shader-Filter einbetten und verwenden	06:19

 Zusammenfassung

ActionScript anwenden

Preloader

▶ Preloader verstehen	13:15
▶ Preloader mit Flash	15:23
▶ Preloader ohne Flash	12:45

Animationen

▶ Bildbasiert	07:44
▶ Zeitbasiert	05:44
▶ Zeitleisten in Flash programmieren	13:47

Inverse Kinematik

▶ Verformen	03:47
▶ Skelette und Instanzen	05:02
▶ Skelette programmieren	10:19

Die dritte Dimension

▶ Vertex in 2D	07:09
▶ Zentralprojektion im Eigenbau	06:55
▶ Vertex im 3D-Raum bewegen	02:29
▶ Rotation im 3D-Raum	10:19
▶ Interaktive Rotation im 3D-Raum	11:52
▶ Anzeigeobjekte mit zBuffer	06:31
▶ Anzeigeobjekte im 3D-Raum bewegen	07:01
▶ Translation und Rotation im 3D-Raum	09:00
▶ drawTriangles via Drag&Drop	06:15
▶ UV-Koordinaten für Texture-Dreiecke	08:25
▶ Indizes für drawTriangles verstehen	07:15
▶ drawTriangles im 3D-Raum	07:43
▶ drawTriangles und der zBuffer	12:09
▶ Vergleichsprojekt: Papervision	05:54
▶ 3D-Eigenschaften des Anzeigeobjekts	03:58

Dynamisch und datengetrieben

- ▶ Entscheidungshilfe: Dynamisch generierte SWFs 11:53
- ▶ Entscheidungshilfe: Datenaustausch 13:43

LocalConnection

- ▶ Grundlagen 05:49
- ▶ Datengetriebene Interaktion 02:29
- ▶ Sicherheitsrichtlinien 02:27
- ▶ Ereignisse und Exceptions 05:36
- ▶ LocalConnection-Wrapper 04:04
- ▶ LocalConnection schließen 01:39
- ▶ Speicher aufräumen (Garbage-Collection) 04:11

Flash Cookie

- ▶ SharedObject: Grundlagen 07:45
- ▶ Speicherort der .sol-Datei 04:40
- ▶ ValueObjects speichern 03:26
- ▶ SharedObject-Eigenschaften löschen 04:05
- ▶ Sofortiges Speichern 04:10
- ▶ Ereignisse und Exceptions 05:36

XML

- ▶ XML über Methoden erstellen 04:34
- ▶ XML mit E4X 04:22
- ▶ Login-XML aus Formularfeldern erstellen 03:49
- ▶ Login-XML senden und empfangen 07:11
- ▶ XML verarbeiten am Beispiel eines RSS-Feeds 06:55
- ▶ XMLList erzeugen und durchsuchen 05:59
- ▶ Attribute auslesen und suchen 04:22
- ▶ XML mit Flex 07:45

Flash Remoting

- ▶ Flash Remoting: Allgemeines 02:57
- ▶ NetConnection zum Gateway 03:11
- ▶ Remoting Service ansprechen 04:05
- ▶ Remoting-Ereignisse verarbeiten 04:44
- ▶ Mapping: Grundlagen 03:07
- ▶ Mapping mit AMFPHP und Flash 04:38
- ▶ Flex RemoteObject anlegen 03:46
- ▶ Flex-Service-Methode ansprechen 03:54
- ▶ Flex-RemoteClass-Alias mit AMFPHP 03:07
- ▶ Flex Class Mapping 03:51

☰ Zusammenfassung

ActionScript strukturieren

Flash und Flex im Team

- ▶ Animationen in Flex übernehmen 05:34
- ▶ Flash-Inhalte optimieren 11:31
- ▶ Inhalte mit Flex laden 04:14
- ▶ Inhalte mit ActionScript laden 04:45
- ▶ Inhalte einbetten 10:48
- ▶ Inhalte als Klasse einbetten 07:48
- ▶ Flash-Bibliotheken in Flex nutzen 07:20
- ▶ Flex-Bibliotheken in Flash nutzen 11:46
- ▶ Flex-Komponenten mit Flash erstellen 11:56

Entwurfsmuster

▶ Warum Entwurfsmuster?	13:16
▶ Monolith	04:53
▶ Wertobjekte und Schnittstellen	04:59
▶ Model und Singleton	10:45
▶ Commands	10:57
▶ Ansichten (Views)	07:32
▶ Dialog	06:19
▶ Controller und Events	14:56
▶ Flex-Framework via ActionScript nutzen	09:44
☰ Zusammenfassung	