



FICHA TÉCNICA



NOMBRE DEL CURSO:

ACTIONSCRIPT

DURACIÓN DEL CURSO:

La duración del visionado y comprensión, para un alumno de tipo medio, será de 75 horas. El Centro de Formación podrá ampliar su duración con sus propios ejercicios y prácticas.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

El citado curso contiene 1061 escenas con diseño gráfico, vídeos de animación, textos locutados por profesionales de radio y TV, posibilidad de impresión en 4 formatos diferentes (textos y diseños gráficos).

MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

Este curso puede ser ejecutado en Red Local para acciones Presenciales y en Cd-Rom para Distancia/ Teleformación.

OBJETIVOS:

Flash MX es uno de los productos más utilizados en la creación de contenidos para sitios web. Su importancia, no obstante, no podría entenderse sin la presencia de su propio lenguaje de programación: ActionScript.

Podría definirse ActionScript como un lenguaje en cierta forma "visual": tecleando líneas de código observará que lo que escribe afecta a la forma y al comportamiento de objetos que existen en el escenario de sus películas. Cuando vea que lo que aparece en pantalla depende exclusivamente del valor que adjudique a una variable, comprenderá por qué ActionScript es tan popular y adictivo entre los desarrolladores de todo el mundo, dedicados a la creación de aplicaciones que integran vídeo y sonido, o que buscan obtener datos de distintas plataformas para modificar sus películas dependiendo de los mismos.

Este curso realiza con un tono riguroso y ameno, un exhaustivo recorrido mediante ejemplos prácticos de los fundamentos de la versión de ActionScript incluida en Flash MX, desde la declaración de variables y funciones, hasta la realización de aplicaciones, pasando por las posibilidades que dispone para el dibujo mediante código o la aplicación a Flash de nociones de programación orientada a objetos.

CONTENIDO DEL CURSO:

TEMA 1

1.1. El Lenguaje Actionscript

- 1.1.1. Introducción
- 1.1.2. Actionscript: Lenguaje Orientado a Objetos
- 1.1.3. Consideraciones Previas

1.2. Interactividad

- 1.2.1. Los Símbolos y su comportamiento
- 1.2.2. Elementos programables en Flash MX
- 1.2.3. Acciones en fotogramas
- 1.2.4. Acciones en símbolos de botón
- 1.2.5. Acciones en clips de película

- 1.2.6. Código en ficheros externos: INCLUDE
- 1.2.7. Práctica: Cómo crear un botón transparente
- 1.2.8. Práctica: Diferencias entre clips y símbolos gráficos

1.3. Etiquetas

- 1.3.1. Práctica: Asignar una etiqueta a un fotograma

1.4. El Editor de Actionscript: El Panel de Acciones

- 1.4.1. Modo Normal
- 1.4.2. Modo Experto
- 1.4.3. Trabajo con el panel de acciones
- 1.4.4. Práctica: Creación de una película plantilla

1.5. Eventos y Controladores de Evento

- 1.5.1. Eventos en botones
- 1.5.2. Eventos en clips de película

TEMA 2

2.1. Acciones Básicas. Introducción

2.2. Acciones Básicas. Primera Parte

- 2.2.1. Acción Go To
- 2.2.2. Acción Play
- 2.2.3. Acción Stop
- 2.2.4. Práctica: Eventos en botones

2.3. Acciones Básicas. Segunda Parte

- 2.3.1. Acción Stop All Sounds
- 2.3.2. Acción Get URL
- 2.3.3. Práctica: Abrir una ventana nueva con Javascript

2.4. Acciones Básicas. Tercera Parte

- 2.4.1. Acción Load Movie
- 2.4.2. Acción Unload Movie
- 2.4.3. Práctica: Trabajo con películas externas

2.5. Acciones Básicas. Cuarta Parte

- 2.5.1. Proyectores
- 2.5.2. Acción Comment y comentarios en línea de tiempo
- 2.5.3. La acción trace y la ventana de salida (Output)
- 2.5.4. La acción evaluate

TEMA 3

3.1. Utilización de variables

- 3.1.1. Introducción
- 3.1.2. Trabajo con variables
- 3.1.3. ¿Qué es un identificador?
- 3.1.4. Nomenclatura de variables

3.2. Tipos de variables en Flash MX

- 3.2.1. Según el tipo de dato

3.3. Tipos de variables en Flash MX. Segunda Parte

- 3.3.1. Según su entorno
- 3.3.2. Variables globales
- 3.3.3. Rutas absolutas y rutas relativas
- 3.3.4. Variables locales

3.4. Trabajo con cajas de texto

- 3.4.1. Carácter
- 3.4.2. Párrafo
- 3.4.3. Opciones de texto
- 3.4.4. Tipos de cajas de texto en Flash
- 3.4.5. Fuentes de dispositivo
- 3.4.6. Práctica: Rutas de acceso a variables
- 3.4.7. Práctica: Modificar el contenido de una caja de texto asociada a una variable
- 3.4.8. Práctica: Creación de un formulario

TEMA 4

4.1. Operadores

- 4.1.1. Introducción
- 4.1.2. Conceptos relacionados. ¿Qué es un operador?
- 4.1.3. ¿Qué es una expresión?

4.2. Tipos de Operadores

- 4.2.1. Operadores aritméticos
- 4.2.2. Operadores de comparación
- 4.2.3. Práctica: Recopilación y envío de datos de un formulario
- 4.2.4. Práctica: Calculadora
- 4.2.5. Práctica: Contador de segundos simple

4.3. Tipos de Operadores. Segunda Parte

- 4.3.1. Operadores Mayor o Igual que
- 4.3.2. Operadores de asignación y compuestos
- 4.3.3. Operador de punto y Operador de acceso a matrices

TEMA 5

5.1. Control de flujo de scripts

- 5.1.1. Introducción
- 5.1.2. Sentencias condicionales
- 5.1.3. Sentencias condicionales simples
- 5.1.4. Sentencias condicionales con alternativa
- 5.1.5. Sentencias condicionales anidadas
- 5.1.6. Práctica: Comprobación de contraseña y usuario
- 5.1.7. Práctica: Juego habilidad

5.2. Creación de bucles de repetición

- 5.2.1. Sentencia while
- 5.2.2. Sentencia do...while
- 5.2.3. Sentencia for
- 5.2.4. Práctica: Rellenar los registros de un Array con un bucle For

TEMA 6

6.1. ActionScript: Lenguaje orientado a objetos

- 6.1.1. Introducción
- 6.1.2. Programación Orientada a Objetos
- 6.1.3. Conceptos de Programación Orientada a Objetos
- 6.1.4. Objetos en Flash
- 6.1.5. Sintaxis de Punto (Dot Syntax)

6.2. El Objeto Clip de Película

- 6.2.1. Modificar y recuperar propiedades de un clip de película

6.3. El Objeto Clip de Película. Segunda Parte

- 6.3.1. Rutas de destino
- 6.3.2. Propiedades del objeto MovieClip
- 6.3.3. Práctica: Propiedades del objeto MovieClip

TEMA 7

7.1. Utilización de funciones

- 7.1.1. Introducción
- 7.1.2. Definición de función
- 7.1.3. Funciones predefinidas
- 7.1.4. Funciones propias

7.2. Utilización de funciones. Segunda Parte

- 7.2.1. Llamada a funciones
- 7.2.2. Paso de parámetros

7.3. Utilización de funciones. Tercera Parte

- 7.3.1. Devolución de valores

- 7.3.2. El Entorno de una función
- 7.3.3. Variables locales
- 7.3.4. Práctica: Aplicación práctica de funciones

7.4. Utilización de funciones predefinidas

- 7.4.1. eval()
- 7.4.2. getTimer()
- 7.4.3. newline()
- 7.4.4. maxscroll
- 7.4.5. number()
- 7.4.6. scroll
- 7.4.7. string()
- 7.4.8. Práctica: Creación de un scroll de texto

TEMA 8

8.1. Métodos del objeto MovieClip

- 8.1.1. Introducción
- 8.1.2. Métodos para navegación entre líneas de tiempo
- 8.1.3. Arrastrar un clip de película
- 8.1.4. Práctica: Combinación: botón invisible y método startDrag()

8.2. Detección de colisiones

8.3. Intercambio de niveles de profundidad

8.4. Duplicación de clips de película

- 8.4.1. Práctica: Métodos del objeto MovieClip

TEMA 9

9.1. Propiedades globales

- 9.1.1. Introducción
- 9.1.2. Propiedad global_focusrect
- 9.1.3. Propiedad global_highquality
- 9.1.4. Propiedad global_quality
- 9.1.5. Propiedad global_soundbuftime

9.2. Utilización del Explorador de película

9.3. Utilización del Depurador

9.4. Creación de un sistema de precarga de películas

TEMA 10

10.1. Ejercicios Finales

10.2. Acción loadVariables(): Carga de datos externos

10.3. El Objeto Math

10.4. Creación de un cielo de estrellas

10.5. El Objeto Date: Trabajo con fechas y horas

- 10.5.1. Uso del objeto Date para mostrar la hora y la fecha en nuestro Site

10.6. Creación de ventana tipo Windows y un menú arrastrable

EJERCICIOS TOTALES DEL CURSO:

160 Ejercicios Interactivos de auto-evaluación y 12 Prácticas Reales