

ActionScript 3.0

Duración: 46 hrs.

Dirigido a:

- Programadores Web noveles
- Estudiantes relacionados con el área
- Diseñadores Web
- Catedráticos relacionados
- Cualquier profesional interesado en el desarrollo Web

Objetivo:

Este curso brinda al participante los conocimientos técnicos para el desarrollo de aplicaciones dinámicas enriquecidas haciendo uso de ActionScript 3.0.

Temario

1.- Fundamentos de ActionScript

- Qué es ActionScript?
- Por qué usar ActionScript?
- Diferencias entre AS2 y AS3
- Programación orientada a objetos
- Panel de Acciones

2.- Crear y usar variables

- Definir variables
- Asignar valores a variables
- Recuperar valores de variables
- Tipos de datos
- Buscar ayuda sobre AS3

3.- Crear y usar de Arrays

- Crear un array
- Insertar elementos a un array
- Eliminar y recuperar elementos de un array
- Acceder a un elemento por su índice

4.- Crear y usar funciones

- Usar funciones
- Llamar una función
- Definir una función
- Parámetros
- Retornar valores
- Variables locales

5.- Trabajar con Display Objects

- Acceder a propiedades y métodos de los objetos
- Usar el método addChild
- Trabajar con DisplayObjectContainer
- Controlar Movie Clips

6.- Usar Controladores de Eventos

- Events y Event Listeners
- Usar clicks de Mouse
- Usar otros eventos de Mouse
- Remove Listeners

7.- Usar condiciones y ciclos

- Operadores
- Condicional if.. else
- Declaración else if
- Condicional switch-case
- Crear y usar el loop for
- Crear y usar el loop while
- Detectar colisiones

8.- Usar clases

- Fundamentos de las clases
- Instanciar clases
- Usar métodos y propiedades
- Extender clases
- Crear Packages (paquetes)

9.- Trabajo con gráficos

- Modelos de dibujo
- Usar filtros
- Usar mezclas
- Crear filtros y mezclas con AS

10.- Importar XML a flash

- Fundamentos xml
- Usar xml en flash
- Acceder a datos xml
- Recorrer datos xml

11.- Trabajar con texto

- Introducción al uso de texto
- Introducción a la clase TextFormat
- Cargar texto formateado con HTML
- Aplicar estilos con CSS

12.- Cargar elementos externos

- Crear una precarga
- Cargar y controlar sonido
- Cargar y controlar video

13.- Animación avanzada con AS3

- Revisando Animación Básica con AS
- Introducción a la clase Tween
- Manipular eventos de la clase Tween
- Introducción a la clase Transition
- Usar funciones como events listeners