

## ActionScript 3.0

Duración: **40 hrs.**

### 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. Creación y uso de Arrays

- Crear un array
- Referenciar un índice en un array
- Acceder a un elemento por su índice
- Encontrar un índice

### 4. Crear y usar funciones

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

### 5. Trabajar con Display Objects

- Nombrar instancias desde el panel de Propiedades
- Acceder a propiedades y métodos de los objetos
- Usar el método addChild
- Crear objetos dinámicos
- 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

- Condicional if
- Operadores

- Declaración else
- Declaración else if
- Condicional switch-case
- Detectar colisiones
- Crear y usar del loop for
- Crear y usar del loop while

#### **8. Uso de las clases**

- Fundamentos de las clases
- Extender clases
- Usar métodos
- Usar de propiedades
- Instanciar 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**

- Cargar texto externo
- Introducción a la clase TextFormat
- Cargar texto formateado con HTML
- Aplicar estilos con CSS

#### **12. Cargar elementos externos**

- Cargar imágenes
- Cargar archivos SWF
- Crear una precarga
- Cargar sonido
- Controlar el sonido
- Cargar video
- Controlar el video

#### **13. Animación avanzada con AS**

- Introducción a la clase Tween
- Manipular eventos de la clase Tween
- Introducción a la clase Transition
- Usar funciones como events listeners