

FLASH – ACTION SCRIPT

Pre – Requisitos de Ingreso

Manejo de Windows, Mouse, Primer nivel de Flash

Que vas a aprender

En el transcurso de curso aprenderás a manejar la programación en entorno a flash con la cual podrás crear películas interactivas y dinámicas que le darán a tus sitios web un toque más profesional.

Plan de Estudios

Nivel Flash – Avanzado:

- I. Introducción a Action Script Flash
- II. Variables
- III. Tipos de datos y Operadores
- IV. Manejo de sentencias
- V. Vectores o Arrays
- VI. Funciones, Objetos y objetos predefinidos
- VII. Movie Clips
- VIII. Trabajo con objetos de texto
- IX. Talleres Prácticos
- X. Integración de Action Script con PHP
- XI. Integración de Action Script con MySQL



Duración

20 Horas Reales (60 Minutos = 1 Hora)

Plan de Inversión

Pregúntale a tu Asesor Académico sobre los costos, financiación y formas de pago. **INVIERTE EN TU EDUCACIÓN**

PREGUNTA POR EL OBSEQUIO DEL MES

Somos más que capacitación en Software, Somos Animadores 3D

Contenido de Flash – Action Script

I. Introducción a Action Script Flash

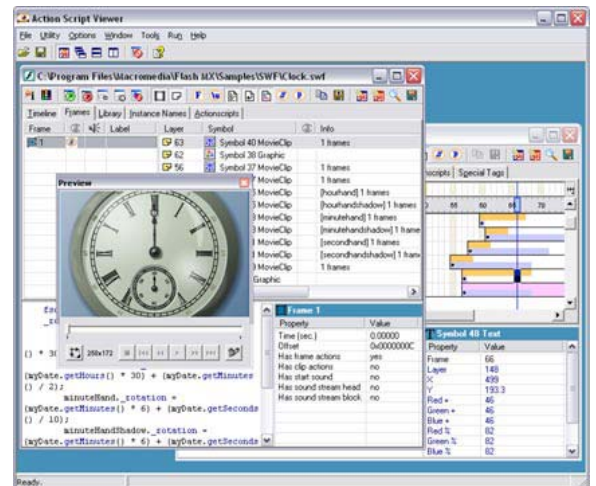
- Código Action Script
- Panel Acciones
- Terminología de la programación
- Control de la líneas del tiempo
- Eventos de Ratón

II. Variables

- Concepto de variables
- Declaración de variables
- Creación automática de variables
- Normas para nombrar las variables
- Crear nombres de variables con programación
- Asignar valores a las variables
- Ámbito de una variable
- Introducción de datos: Campos de texto

III. Tipos de datos y operadores

- Cadenas de caracteres
- Caracteres de escape
- Datos numéricos
- Caracteres Booleanos
- Objetos
- Clips de película
- Nulo (null) y no definido (undefined)
- Conversión de tipos
- Definición de operador y expresión
- Tipos de operadores
- Operadores numéricos, comparación, lógicos, asignación
- Operador de acceso a una matriz y operador punto.



IV. Manejo de Sentencias

- Que son sentencias de control de flujo
- Condicionales La sentencia IF, IF-ELSE
- Repetitivas La sentencia WHILE, DO-WHILE, FOR, FOR-IN

V. Vectores o arrays

- ¿Qué son los vectores?
- Declaración de un vector
- Declaración de vectores no definidos
- Vectores de múltiples dimensiones
- Funciones de utilización de vectores
- Concatenación de vectores
- Conversión de vectores en cadenas
- Extracción del ultimo elemento de un vector

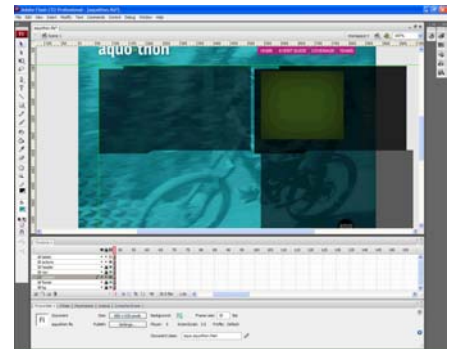
- Agregar elementos al final del vector
- Cambiar el orden de los elementos de un vector
- Ordenación de los elementos de un vector

VI. Funciones, Objetos y Objetos predefinidos

- Definición de una función
- Llamadas a funciones
- Paso de parámetros
- Definición de objeto
- Clases e instancias
- Definición de la función constructora
- Definición de propiedades y métodos
- Creación de la instancia
- Utilización de la instancia
- Objetos predefinidos (Math, Date, Color)

VII. Movie Clips

- Jerarquías de clips de película y rutas absolutas y relativas
- Acceso a clips de película de forma dinámica
- Tipos de clips de película
- Propiedades y Métodos de los clips de película
- Seguimiento de clips de película de la posición del ratón
- Duplicación de instancias de clip de película.
- Crear instancias con Attach Movie
- Importar ficheros externos mediante Load Movie



VIII. Trabajo con objetos de texto

- Introducción a los objetos de texto
- Instancias de objeto de texto y propiedades del objeto TextField
- Propiedades del objeto TextField
- El objeto TextFormat y propiedades

IX. Talleres Prácticos

- Precargas
- Menús
- Matemáticas y física
- Efectos
- Juegos

X. Integración de Action Script con PHP

- Sintaxis de PHP
- Variables y Operadores
- Vectores, Sentencias
- Clases y Funciones

XI. Integración de Action Script con MySQL

- Conceptos de integración
- Creación Base de Datos en MySQL
- Mostrar datos de consulta
- Interfaz interactivo

Nota. Los contenidos de la Escuela Píxel Studios, pueden ser cambiados en cualquier momento sin previa comunicación, para mejorar el entrenamiento de los mismos.