



Contenido Programático:

Dirigido a:

Programadores web, diseñadores gráficos, publicistas, profesionales de la comunicación audiovisual y en general a quien quiera aprender el lenguaje de programación ActionScript en la plataforma de Flash, para desarrollar soluciones dinámicas para web y/o escritorio de diversas utilidades.

Requisitos:

Conocimientos básicos en Flash.

Objetivo Específico:

Desarrollar distintos tipos de aplicaciones dinámicas en Flash, las cuales cuenten con navegabilidad, manejo de estructuras básicas de datos, e inclusión de imágenes.

Objetivo General:

Al finalizar el curso el participante estará en capacidad de elaborar aplicaciones sencillas con uso de archivos externos a la película de Flash, para ser incluidas en sitios web o en programas dinámicos para escritorio, además el participante conocerá los principios básicos de la programación imperativa, y la forma correcta de programar en ActionScript.

Principios de Programación

- Variables y Constantes.
- Operadores: unarios y binarios.
- Asignación Simple y Compuesta.
- Instrucciones de Selección.
- Indentación del código.

Introducción a ActionScript 3.0

- Ventana "Action" de Adobe Flash.
- Declaración de constantes y variables
- Ventana "Output" y Mensajes de Prueba (Trace)
- Operadores en ActionScript 3.0.
- Asignación Simple o Compuesta en ActionScript 3.0.
- Instrucciones de Selección en ActionScript 3.0.
- Iteradores y Ciclos en ActionScript 3.0.
- Comentarios en el código en ActionScript 3.0.
- Ejercicio 1: Movimiento de elementos en los ejes X y Y del lienzo.

Clases, Objetos e Instancias

- Clases como modelo del mundo real del programa
- Ejercicio 2: Creación dinámica de elementos. (Botones y campos de texto)

Métodos y Funciones

- Diferencias entre métodos y funciones.
- Parámetros de entrada por valor o por referencia.
- Vida de las Variables en una función.
- Funciones iterativas y funciones recursivas.
- Ejercicio 3: Creación dinámica de listas y scrollBar.

Manejo de datos externos e internos

- Uso y representación de datos de tipo XML.
- Ejercicio 5: Galería de imágenes con uso de archivos XML.
- Ejercicio 6: Formulario de E-mail (básico).



Control de MovieClips

- Uso del stop() y gotoAndPlay() en los MovieClips.
- Control de clases "padre" y clases "hijo".
- Ejercicio 4: Ejecución de Animaciones dentro de un MovieClip.

Ejercicio Final

- Elaboración de un proyecto con secciones de galerías, formularios y manipulación de datos contenidos en un archivo .XML.