f9 - actions panel

mora da se pazi na mala i velika slova

trace(); - prikazuje zadati tekst u output prozoru

objekat (recimo text box) prikazuje text: ime objekta.text= 'ono sto zelimo da pise';

podaci u actionscriptu mogu biti tekst - string(stavlja se izmedju ' ' ili " "), brojevi - number, logicke vrednosti - boolean

oni se mogu prebacivati iz jednog oblika u drugi: Datatype(vrednost), Datatype moze biti: string, number, boolean

s tim da jedino 0 prelazi u false, svaki drugi broj ili rech u true

variablu definisemo: imeVariable = vrednost

var imeVarijable:String,Number ili Boolean = vrednost - definisemo vrstu podataka koju varijabla iskljuchivo moze da ima

ime variable moze pochinjati sa: \_,$,slovom. izmedju rechi ne sme biti razmak, mora biti jedinstvenog naziva

aritimetrichke operacije: +,-,\*,/,%(ostatak pri deljenju), (- Varijabla) - prebacuje varijablu u negativnu vrednost

x = x + 6 moze da se pise x += 6, isto vazi i za ostale aritimetrichke operacije

operacije poredjenja: == - jednako, != - nije jednako, >,< - vece, manje, <= - manje ili jednako,

=== i !== (strict (un)equal) pravi razliku izmedju 5 i '5' za razliku od == i !=

logichke operacije: && - i, || - ili, ! - nije

niz (array) je skup varijabli, poredjanih po odredjenom redu, a to mozemo da napravimo:

niz = new Array(); niz[0] = vrednost 1; niz[1] = vrednost 2; itd. (index u nizu pochinje od 0)

ili: niz = new Array(vrednost1,vrednost2) za vrednost1 index je 0, vrednost2 - 1 itd.

ili: niz = [vrednost1,vrednost2];

odredjenu vrednost iz niza mozemo da izvuchemo u varijablu: varijabla = niz [index]

varijabla = niz.length - varijabla dobija vrednost broja elemenata u nizu

elementi u nizu ne moraju biti organizovani po indexima(brojevima), umesto njih mogu da se koriste i rechi

kada kliknemo na button izvrsi se neka akcija: ime buttona.onPress=function(){akcija} (na kraju akcije naravno ;)

onEnterFrame= function() { } - akcija se odvija kada udje u frejm u kome je upisana komanda

za kretanje objekat konvertujemo u movie clip

name.\_x(ili y, zavisno od ose)++ (ili --) da se objekat pomera piksel po frejmu npr: hero.\_x++;

da bi se brze kretao umesto ++ +=br. piksela npr: hero.\_x+=5;

da se krece po obe ose npr: hero.\_x-=5; hero.\_y+=1;

y+ dole y- gore x+ desno x- levo

if(uslov){akcija1}else{akcija2}

if(Key.isDown(Key.DOWN)) {akcija} u ovom slucaju ako pritisnemo dole (ili UP - gore) desice ono akcija koju zadamo

if(Key.isDown(Key.RIGHT)) {akcija1} else {akcija2} - odvijace se akcija2 dok ne pritisnemo desno - akcija1

mozemo na samom pocetku da zadamo variablu koju kasnije koristimo pa umesto nekog broja pozivamo nju: var brzina= 3;

object.\_x=\_xmouse; objekat hero prati mis po x osi a po y: object.\_y=\_ymouse;

Mouse.hide(); - skriva kursor

actionscript je vezan za keyframe, pocinje da se izvrsava kad film dodje do tog frejma

onRollover - kad mish predje preko, onRollout - kad se mish skloni sa

onPress - kad se klikne na, onRelase - kad se otpusti

actions tab /options (gornji desni ugao) - chekiramo esc shortcut keys - vide se esc prechice u levom delu pored akcije

name.\_rotation+(-)=neki broj - objekat (name) se rotira na desno (levo)

rotacija po kursoru: pogledaj kod [1]

math.floor - zaokruzuje broj

stop() - stopira film

gotoAndPlay(9) - prebacuje film na 9. frejm, gotoAndPlay('devet') - prebacuje film na frejm koji se zove devet

ActionScript 2.0 basics 005

71