

ActionScript Nedir?

ActionScript, Flash Player için oluşturulan içeriklere etkileşim kazandırmak için kullanılan programlama dilidir.

ActionScript programlama dili Flash ve Flex programları ile kullanılmaktadır. Bu dil ile etkileşimli, sonrasında update edilip geliştirilebilen uygulamalar geliştirmek mümkündür.

ActionScript ile yapılacak bazı işlemlere kısaca göz atacak olursak;

- Fare ya da klavye olaylarına yanıt verilebilir,
- Harici dosyalarla çalışılabilir (Ses, görsel, metin, video),
- Çizim ya da boyama yapılabilir,
- Yapılan uygulamaların yazıcılardan çıktısının alınması sağlanabilir,
- Matematik ya da Fizik hesaplamaları yaptırılabilir,
- Animasyonlar hazırlanabilir.

ActionScript kullanarak uygulamaları doğrusal olmayan bir şekilde oynatabilir ve uygulamalara zaman çizelgesinde temsil edilemeyen ilginç veya karmaşık işlevler eklenilebilir.

ActionScript kodlama dili uygulamalara karmaşık etkileşimler, oynatma kontrolü ve veri görüntüleri eklemeyi sağlar.

Eylemler panelini, Komut Dosyası penceresini veya harici bir düzenleyiciyi kullanarak geliştirme ortamına ActionScript eklenilebilir.

ActionScript kendi sözdizimi kurallarına, ayrılmış anahtar sözcüklerine uyar ve bilgi depolamak ve geri almak için değişkenlerin kullanılmasını sağlar. ActionScript birçok faydalı görevin gerçekleştirilmesini sağlayan nesneler oluşturmaya izin veren, yerleşik sınıflardan oluşan geniş bir kitaplık içerir.

ActionScript ve JavaScript, köklerini ECMAScript kodlama dilinin uluslararası standardı olan ECMA-262 standardından alırlar.

ActionScript sürümleri

Flash, farklı türdeki geliştiricilerin ve oynatma donanımının ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla birden fazla ActionScript sürümü içerir.

- ActionScript 3.0 son derece hızlıdır. Bu sürüm, nesneye yönelik programlama kavramına diğer ActionScript sürümlerinden biraz daha fazla aşinalık gerektirir. ActionScript 3.0 ECMAScript tanımlamasıyla tamamen uyumludur, daha iyi XML işleme, iyileştirilmiş bir olay modeli ve ekrandaki öğelerle çalışmak için iyileştirilmiş bir mimari sunar. ActionScript 3.0 kullanan dosyalar ActionScript'in önceki sürümlerini içeremezler.

- ActionScript 2.0'yi öğrenmek ActionScript 3.0'ü öğrenmekten daha kolaydır. Flash Player derlenmiş ActionScript 2.0 kodunu derlenmiş ActionScript 3.0 kodundan daha yavaş çalıştırır da, daha tasarıma dayalı içerikler gibi ActionScript 2.0 hesaplama açısından yoğun olmayan birçok türde proje için kullanışlıdır. ActionScript 2.0 de ECMAScript tabanlıdır ancak tamamen uyumlu değildir.

- ActionScript 1.0, ActionScript'in en basit halidir ve Flash Lite Player'ın bazı sürümleri tarafından hala kullanılmaktadır. ActionScript 1.0 ve 2.0, aynı FLA dosyası içinde bir arada bulunabilirler.

ActionScript ile çalışma şekilleri

ActionScript'le çalışmanın birkaç yolu vardır.

- Komut Dosyası Yardımcısı modu ActionScript'i, kodu kendiniz yazmadan FLA dosyanıza eklemenizi sağlar. Siz eylemleri seçersiniz ve yazılım her eylem için gerekli olan parametreleri girmeniz amacıyla bir kullanıcı arabirimi sunar.

Belirli görevleri yerine getirmek için hangi işlevlerin kullanılacağı hakkında biraz bilginiz olmalıdır ancak sözdizimi öğrenmenize gerek yoktur. Birçok programcı olmayan kişi ve tasarımcı bu modu kullanmaktadır.

- Davranışlar kodu kendiniz yazmadan dosyanıza eklemenizi sağlar. Davranışlar ortak görevler için önceden yazılmış komut dosyalarıdır. Bir davranış ekleyebilir ve sonra onu Davranışlar panelinde kolayca konfigüre edebilirsiniz. Davranışlar sadece ActionScript 2.0 ve önceki sürümlerde bulunur.

- Kendi ActionScript'inizi yazmak size belgeniz üzerinde fazlasıyla esneklik ve kontrol sağlar ancak ActionScript dili ve kurallarına aşina olmanız gerekir.

- Bileşenler, karmaşık işlevleri uygulamanıza yardımcı olan önceden oluşturulmuş film klipleridir. Bir bileşen, onay kutusu gibi basit bir kullanıcı arabirimi kontrolü veya kaydırma bölmesi gibi karmaşık bir kontrol olabilir. Bir bileşenin işlevini ve görünümünü özelleştirebilir ve başka geliştiriciler tarafından oluşturulmuş bileşenleri indirebilirsiniz. Çoğu bileşen, bir bileşeni tetiklemek veya kontrol etmek için bir miktar ActionScript kodu yazmanızı gerektirir.

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında

ActionScript'e yeniyseniz veya ActionScript dilini ve sözdizimini öğrenmek zorunda kalmadan basit etkileşim eklemek istiyorsanız, Eylemler panelindeki Komut Dosyası Yardımcısı'nı FLA dosyalarınıza ActionScript eklemenize yardım etmesi için kullanabilirsiniz.

Komut Dosyası Yardımcısı, Eylemler araç kutusundan öğeler seçerek komut dosyaları oluşturmanızı sağlar. Bir öğeyi bir defa tıklattığınızda, açıklaması panelin sağ üst tarafında görünür. Bir öğeyi çift tıklattığınızda, öğe Eylemler paneli Komut Dosyası bölümüne eklenir.

Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Komut Dosyası bölümünde deyim ekleyebilir, silebilir veya deyimlerin sırasını değiştirebilirsiniz; Komut Dosyası bölümünün üstündeki kutulara eylemler için parametreler girebilirsiniz; metni bulup değiştirebilirsiniz ve komut dosyası satır numaralarını görüntüleyebilirsiniz. Ayrıca bir komut dosyasını **iğneleyebilirsiniz**; yani, nesnenin veya karenin dışına tıklattığınızda Komut Dosyası bölümünde komut dosyasını tutabilirsiniz.

Komut Dosyası Yardımcısı, acemi bir kullanıcının yapabileceği sözdizimi ve mantık hatalarından kaçınmanıza yardım eder. Ancak, Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanmak için ActionScript'e aşina olmanız ve komut dosyalarınızı oluştururken hangi yöntemleri, işlevleri ve değişkenleri kullanacağınızı bilmeniz gerekir.

ActionScript yazmak için Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanma







Flash belgesine bir ActionScript 3.0 eylemi eklemek için eylemi bir kareye eklemelisiniz. Flash belgesine bir ActionScript 2.0 (veya öncesi) eylemi eklemek için eylemi bir düğmeye veya film klibine ya da zaman çizelgesindeki bir kareye ekleyin.

Komut Dosyası Yardımcısı modunu başlatma

1. Pencere > Eylemler'i seçin.

2. Eylemler panelinde, Komut Dosyası Yardımcısı'nı  seçin.

Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Eylemler paneli şu şekillerde değişir:

- Ekle (+), Komut Dosyası Yardımcısı modunda farklı bir işleve sahiptir. Eylemler araç kutusundan veya Ekle menüsünden  bir öge seçtiğinizde, öge seçili metin bloğunun ardına eklenir.
- Sil (-), Komut Dosyası bölmesindeki geçerli seçimi kaldırmanızı sağlar.
- Yukarı ve aşağı okları, Komut Dosyası bölmesindeki geçerli seçimi kodun içerisinde yukarıya veya aşağıya doğru taşımanızı sağlar.
- Sözdizimi Denetimi , Otomatik Biçim , Kod İpucu Göster  ve Hata Ayıklama Seçenekleri  düğmeleri ve Eylemler panelinde normalde görünür olan menü öğeleri, Komut Dosyası Yardımcısı modu için geçerli olmadıklarından devre dışı bırakılır.
- Hedef Ekle düğmesi , bir kutuya bir şeyler yazmadıkça devre dışı bırakılır. Hedef Ekle'yi tıklatmak, oluşturulan kodu geçerli kutuya yerleştirir.

Not: Komut Dosyası Yardımcısı'nı tıklattığınızda Eylemler paneli ActionScript kodu içeriyorsa, Flash kodu derler. Kod içinde hatalar varsa, geçerli kod seçimini düzeltmedikçe Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanamazsınız. Hatalar, Derleyici Hataları panelinde detaylı olarak tanımlanır.

Eylem açıklamasını görüntüleme

- Eylemler araç kutusunda bir kategoriyi tıklatarak bu kategorideki eylemleri görüntüleyin ve bir eylemi tıklatın.
- Komut Dosyası bölmesinde bir kod satırını seçin.

Açıklama, Eylemler panelinin üst tarafında görünür.

Komut Dosyası bölmesine eylem ekleme

- Eylemler araç kutusunda bir kategoriyi tıklatarak bu kategorideki eylemleri görüntüleyin ve sonra ya bir eylemi çift tıklatın ya da eylemi Komut Dosyası bölmesine sürükleyin.
- Ekle'yi (+) tıklatın ve açılır menüden bir eylem seçin.
- Escape tuşuna ve bir kısayol tuşuna basın. (Kısayol tuşlarının bir listesini görüntülemek için Eylemler paneli açılır menüsünden Esc Kısayol Tuşlarını seçin; listeyi gizlemek için bu seçeneği tekrar seçin.)

Eylem silme

1. Komut Dosyası bölmesinde bir deyim seçin.
2. Sil'i (-) tıklatın veya Sil tuşuna basın.


Komut Dosyası bölmesinde bir deyim aşağı veya yukarı taşıma

1. Komut Dosyası bölmesinde bir deyim seçin.
2. Yukarı veya aşağı oku tıklatın.

Parametrelerle çalışma

1. Komut Dosyası bölmesine bir eylem ekleyin veya içinde bir deyim seçin.İlgili parametre seçenekleri Komut Dosyası bölmesinin üstünde görünür.
2. Komut Dosyası bölmesinin üstündeki kutulara değerler girin.

Komut Dosyası'nda metin arama

- Komut dosyasında bulunan belirli bir satıra gitmek için Eylemler paneli açılır menüsünden Satıra Git'i seçin veya Control+G (Windows) ya da Command+G (Macintosh) tuşlarına basın; sonra da satır numarasını girin.
- Metni bulmak için Bul'u  tıklatın, Eylemler paneli açılır menüsünden Bul'u seçin veya Control+F (Windows) ya da Command+F (Macintosh) tuşlarına basın.
- Metni yeniden bulmak için F3 tuşuna basın veya Eylemler paneli açılır menüsünden Yeniden Bul'u seçin.
- Metni değiştirmek için Bul'u tıklatın veya Control+H (Windows) ya da Command+H (Macintosh) tuşlarına basın.

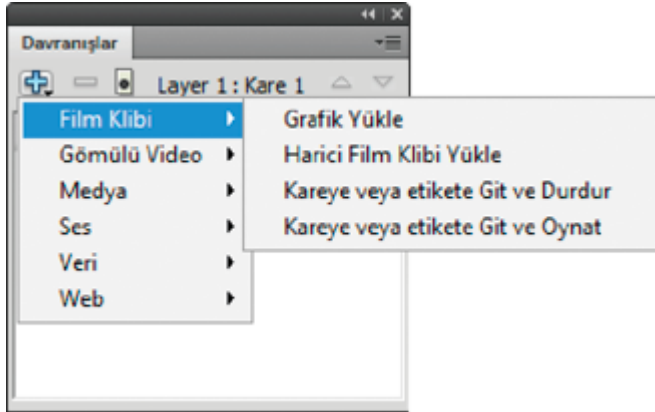
Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Değiştir komutu tüm komut dosyasında değil, sadece her eylemin parametre kutusunda metin arar ve değiştirir. Örneğin, Komut Dosyası Yardımcısı modunda tüm gotoAndPlay eylemlerini gotoAndStop ile değiştiremezsiniz.

Davranışlar hakkında

Davranışlar, FLA dosyanızda bulunan nesnelere ekleyebileceğiniz önceden tanımlanmış komut dosyalarıdır. Davranışlar, kare gezinmesi, harici SWF ve JPEG dosyaları yükleme, film kliplerinin yığma düzenini kontrol etme ve film klipi sürüklemeye gibi işlevler sağlar.

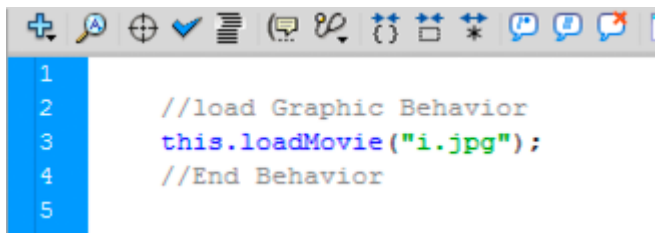
Davranışlar, ActionScript yazmaktan kaçınmanız için pratik bir yol sunar ve ActionScript'in nasıl çalıştığını öğrenmenize yardım edebilir.

Davranışlar sadece ActionScript 2.0 ve öncesi için ve sadece siz harici bir komut dosyasında değil, Eylemler panelinde çalışırken kullanılabilir. Genellikle, belgenizde tetikleyici bir nesne seçerseniz (bir film klipi veya bir düğme gibi), şu örnekte de gösterildiği gibi Davranışlar panelinden Ekle'yi ve daha sonra da davranışı seçersiniz:



Davranışlar panelinden davranış seçme

Davranış nesneye eklenir ve Eylemler panelinde görüntülenir.



Davranışın ActionScript kodu

ActionScript yazma

Geliştirme ortamında ActionScript kodu yazarken, Eylemler panelini veya Komut Dosyası penceresini kullanırsınız.

Eylemler paneli ve Komut Dosyası penceresinde, kod ipuçları ve kod renklendirme, kod biçimlendirme, sözdizimi vurgulama, sözdizimi denetimi, hata ayıklama, satır numaraları, metin sarma ve Unicode desteği içeren tam özellikli bir kod düzenleyicisi bulunmaktadır.

- Flash belgenizin parçası olan komut dosyaları (yani, FLA dosyasına gömülü olan komut dosyaları) yazmak için Eylemler panelini kullanın. Eylemler paneli, temel ActionScript dil öğelerine hızlı erişiminizi sağlayan Eylemler araç kutusu ve komut dosyaları oluşturmak için gereken öğelerin size sorulduğu Komut Dosyası Yardımcısı modu gibi özellikler sunar.

- Harici komut dosyaları (yani harici dosyaların içinde saklanan komutlar veya sınıflar) yazmak istiyorsanız, Komut Dosyası penceresini kullanın. (Harici bir AS dosyası oluşturmak için bir metin düzenleyicisi de kullanabilirsiniz.) Komut Dosyası penceresi kod ipuçları, kod renklendirme, sözdizimi denetimi ve otomatik formatlama gibi kod destek özellikleri içerir.