**Георгиевский региональный колледж**

**«Интеграл»**

ОТЧЕТ

по дисциплине «Flash-программирование»

Студента 4 курса группы ПК-81

Гончарова Александра

2021

## Лабораторная работа №4 «Работа с числами» (4 часа) (Продолжение)

**Цель работы:** изучить принципы работы с числами в ActionScript и применение математических операций к датам.

Ход работы

1. В текущем проекте создал [переменную Actionscript](http://uroki-flash-as3.ru/uroki-actionscript-3/sozdanie-actionscript-peremennyh.html) для первой даты:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Используйте текущую дату, записав вместо year – 2014, month – 03, day – 6.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Создал переменную для второй даты:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Создал переменную, которая будет представлять первый день

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Создал переменную, представляющую второй день

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Создал переменную, которая будет хранить разницу между первым и вторым днём:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Создал переменную, которая будет хранить количество дней, округлённое до целого числа:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Внутри круглых скобок в предыдущей инструкции записал переменную millisLeft и необходимые вычисления:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Использовал метод trace для проверки результата:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Результат:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

### Контрольные вопросы

1. **Опишите назначение класса Date.**

Он служит двум целям:

* считывать текущую дату и время на компьютере пользователя
* устанавливать специфические дату и время.

1. **Какое условие необходимо выполнить, чтобы воспользоваться классом Date?**

Вам, возможно, понадобится один экземпляр для считывания даты и времени, а второй для установки особой даты, поэтому прежде чем использовать класс Date Вам необходимо будет создать его экземпляр (instance).

1. **Каким образом нумеруются элементы дат – дни, месяцы, года?**

Класс Date содержит в себе комплект методов для получения дат, т.е. для чтения локальных даты и времени в системе пользователя. Например, чтобы получить полный год нужно написать следующее:

*var today:Date = new Date();*

*today.getFullYear();*

Если Вам нужно установить дату в своём фильме, то Вы просто передаете в конструктор класса Date AS3 новые данные:

var hisBirthDate:Date = new Date(1975, 11, 14);

1. **Каким образом можно применить математические операции к датам? Для каких целей используется свойство time класса Date?**

Вы сможете прибавлять нужное количество секунд, минут, часов, дней, недель, лет к заданной дате и вычитать из неё, соответственно.Также возможно складывать и вычитать даты, чтобы вычислить продолжительность времени между ними.

Вы НЕ сможете выполнять математические операции на экземплярах класса **Date** непосредственно, т.к. эти экземпляры являются объектами, а математические операции выполняются с числами (Number) Однако у экземпляров класса Date есть свойство **time**, которое представляет промежуток времени в миллисекундах продолжительностью с 1 января 1970 года до настоящего момента. Складывая или вычитая это свойство с двумя экземплярами класса Date можно вычислить интервал между этими двумя датами.