

# ActionScript 2.0 - Objektorientierte (Programmierung für Fortgeschrittene)

(Workshopinhalte)

Dipl. Inf. Matthias Kannengiesser

## Vortragseinteilung

Vorstellung des Vortragsthemas	2 mins
Konzepte und Grundlagen zu ActionScript 2.0	8 mins
Unterschiede zwischen ActionScript 1.0 und 2.0	8-10 mins
Objektorientierte Programmierung/ Objekthierarchien	8-10 mins
Super/Sub-Klassen und Ableitung von Objekten	8-10 mins
Einbindung von dynamischen Klassen	8-10 mins
Einsatz von Klassenpaketen	8-10 mins
Undokumentierte Erweiterungen, wie __packages und Tween-/Easing	20 mins
<b>Gesamt (Vortragsdauer):</b>	<b>ca. 80-90 mins</b>

## 1. Ziel des Vortrags (Workshops)

Sie haben die Umsetzung grafischer Illustrationen, Effekte und Animationen mit Hilfe der Oberfläche von Flash bereits kennen und schätzen gelernt und wollen nun tiefer in die Welt der Entwicklungsumgebung von Flash MX 2004 vorstoßen. Dann sollten Sie diesem Vortrag beiwohnen.

Die integrierte Skriptsprache wurde um eine neue Klassifizierung AS 2.0 erweitert und stellt eine Vielzahl neuer Befehle und weitgehender Entwicklungsmöglichkeiten zur Verfügung. Wo es um kleine Datenmengen bei hoher Performance geht, ist Flash MX 2004 mit seinen verfeinerten Werkzeugen und Effekten, der Unterstützung und Optimierung neuer Importvarianten externer Medien, sowie der erweiterten Programmierung von Flash-Applikationen unschlagbar.

Im Workshop wird Ihnen anhand praktischer Beispiele aufgezeigt, welche Stärken und Möglichkeiten der Einsatz von ActionScript 2.0 Konzepten mit sich bringt.

## 2. Vortragsinhalte

- 2.1. Unterschiede zwischen ActionScript 1.0 und 2.0
- 2.2. Objektorientierte Programmierung/ Objekthierarchien
- 2.3. Super/Sub-Klassen und Ableitung von Objekten
- 2.4. Einbindung von dynamischen Klassen
- 2.5. Einsatz von Klassenpaketen
- 2.6. Aufbau der Architektur von Flash MX 2004
- 2.7. Undokumentierte Erweiterungen, wie `__packages` und Tween-/Easing-Klasse

## 3. Technik

3.1. LCD-Projektor bzw. Beamer

3.2. Internetanbindung

3.3. Stromquelle