

Referenzteil Lingo

Lingo kann direkt von Flash aus verwendet werden

Es gibt die Möglichkeit, Lingo direkt von Flash aus zu benutzen. Dazu geben Sie in das Feld URL der Aktion Get URL den Lingo-Code mit dem Präfix lingo: ein.

SEIT DIRECTOR 7 KÖNNEN EIGENSCHAFTEN AUCH in der **Punktnotation** verwendet werden. An Stelle von `set the rotation of sprite 1 to 90` oder `set the directToStage of member 1 to TRUE` können Sie auch `sprite(1).rotation = 90` oder `member(1).directToStage = TRUE` schreiben. Im Referenzteil wird die alte Schreibweise angegeben, da diese auch in Director-Versionen vor 7 funktioniert – sofern die Befehle und Eigenschaften auch in älteren Versionen unterstützt werden.

actionsEnabled

Die Eigenschaft `actionsEnabled` legt fest, ob die Aktionen in einem Flash-Film ausgeführt werden oder nicht (siehe `buttonsEnabled`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Syntax

```
the actionsEnabled of sprite Kanal  
the actionsEnabled of member  
Darsteller
```

Wert

Boolean (TRUE oder FALSE), Standard TRUE (wahr).

Beispiel

```
-- Aktiviere die Aktionen des Flash-  
Films in Kanal 1  
set the actionsEnabled of sprite 1  
to TRUE
```

broadcastProps

Die Eigenschaft `broadcastProps` legt fest, ob die Änderungen an einem Flash-Film an vorhandene Sprites weitergegeben werden sollen. Falls nicht, haben Änderungen nur eine Wirkung auf neue Sprites.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Syntax

```
the broadcastProps of member  
Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard TRUE

Beispiel

```
set the broadcastProps of sprite 1  
to TRUE
```

bufferSize

Diese Eigenschaft bestimmt, wie groß der Puffer für das Streaming ist (siehe `bytesStreamed`, `stream`, `streamMode`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.
Sie hat nur dann eine Wirkung, wenn das Vorausladen deaktiviert ist.

Syntax

```
the bufferSize of member Darsteller
```

Wert

Ganzzahl (Integer), Standard 32768 Byte

Beispiel

```
-- Deaktiviere das Vorausladen  
set the preload of member 1 to FALSE  
-- Setze Puffergröße auf 65536 Byte  
set the bufferSize of member 1  
to 65536
```

buttonsEnabled

Diese Eigenschaft legt fest, ob Schaltflächen in einem Flash-Film aktiv sind (siehe `actionsEnabled`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Die Aktionen einer Schaltfläche werden auch bei aktivierten Schaltflächen nur dann ausgelöst, wenn `actionsEnabled` eingeschaltet ist.

Syntax

```
the buttonsEnabled of sprite Kanal  
the buttonsEnabled of member  
Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard TRUE

Beispiel

```
-- Deaktiviere Schaltflächen  
set the buttonsEnabled of sprite 1  
to FALSE
```

bytesStreamed

Diese Eigenschaft gibt an, wie viel von einem Flash-Film bereits in den Speicher geladen wurde (siehe `bufferSize`, `bytesStreamed`, `percentStreamed`, `stream`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller nur gelesen werden.

Syntax

```
the bytesStreamed of member  
Darsteller
```

Wert

Ganzzahl

Beispiel

```
-- Gib aus, wie viele Bytes des  
Darstellers bereits geladen sind  
put the bytesStreamed of member 1
```

centerRegPoint

Diese Eigenschaft stellt sicher, dass der Registrierungspunkt immer in der Mitte der zugehörigen Sprites liegt, auch wenn sich die Größe verändert (siehe `regPoint`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Sobald der Registrierungspunkt verschoben wird, wird die Eigenschaft auf FALSE gesetzt.

Syntax

```
the centerRegPoint of member  
Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard TRUE

Beispiel

```
-- Überprüfe, ob Registrierungspunkt  
in der Mitte ist  
if the centerRegPoint of member 1  
then  
    put "Ist in der mitte"  
else  
    put "Ist nicht in der Mitte"  
end if
```

clearError

Dieser Befehl setzt den Fehlerzustand eines Flash-Darstellers zurück (siehe state, getError).

Bemerkung

Der Fehlerzustand wird in der Eigenschaft state gesetzt und kann mit getError ermittelt werden. Dies ist sehr nützlich bei verknüpften Darstellern, die während des Abspielens geladen werden müssen.

Syntax

```
clearError(member Darsteller)
```

Beispiel

```
-- Überprüfe den Fehlerzustand  
if the state of member 1 = -1 then  
    -- Fehler aufgetreten  
    clearError(member 1)  
else  
    -- kein Fehler aufgetreten  
    nothing  
end if
```

clickMode

Diese Eigenschaft bestimmt, wo der Flash-Film auf Mausereignisse wie gedrückt, losgelassen oder darüber (engl. Rollover) reagieren soll.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Unsichtbare Flash-Sprites können Mausereignisse blockieren. Besser ist es, das Sprite außerhalb der Bühne zu platzieren, um diesen Effekt zu vermeiden. Ebenso werden Mausereignisse bei transparentem Hintergrund an einigen Stellen aufgehoben, die an anderen Stellen weitergegeben würden.

Syntax

```
the clickMode of sprite Kanal  
the clickMode of member Darsteller
```

Wert

- ▶ #boundigBox: Mausereignisse werden innerhalb des Begrenzungsrechtecks (engl. Boundingbox) des Sprites erkannt.
- ▶ #opaque: Bei dieser Einstellung reagiert der Flash-Film nur in seinen nicht durchsichtigen Teilen auf Mausereignisse. Wenn der Farbeffekt des Sprites nicht auf HINTER-

GRUND TRANSPARENT eingestellt ist, verhält sich diese Einstellung wie #boundingBox.

- ▶ #object: Bei dieser Einstellung reagiert der Flash-Film nur in seinen gefüllten und nicht zum Hintergrund gehörenden Bereichen auf Mausereignisse. Der Farbeffekt des Sprites spielt keine Rolle.
Standard #opaque

Beispiel

```
-- das Sprite soll inkl.  
transparenter Bereiche reagieren  
set the clickMode of sprite 1 to  
#boundingBox
```

defaultRect

Diese Eigenschaft bestimmt die Größe eines Flash-Darstellers (siehe defaultRectMode, flashRect).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Normalerweise wird die Standardgröße verwendet. Falls Sie jedoch die Größe einstellen, ändert sich automatisch die Eigenschaft defaultRectMode auf #fixed (festgesetzt).

Syntax

the defaultRect of member Darsteller

Wert

Rect (Angabe als Rechteck), Standard Originalgröße

Beispiel

```
-- Setze den Flash-Darsteller auf  
100 Pixel Kantenlänge  
set the defaultRect of member 1 to  
rect(0,0,100,100)
```

defaultRectMode

Diese Eigenschaft bestimmt, ob für einen Flash-Film die Standardgröße oder die durch defaultRect festgelegten Werte verwendet werden sollen (siehe defaultRect, flashRect).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Werden die Werte für defaultRect geändert, wird defaultRectMode automatisch auf #fixed gestellt.

Syntax

the defaultRectMode of member
Darsteller

Wert

- ▶ #flash: Setzt die Abmessung des Flash-Darstellers wieder auf die ursprünglichen Werte.
- ▶ #fixed: Setzt die Abmessung des Flash-Darstellers auf die Werte, die für defaultRect angegeben sind.
Standard ist #flash

Beispiel

```
-- Setze die Abmessung wieder auf  
die Originalwerte  
set the defaultRectMode of member 1  
to #flash
```

directToStage

Diese Eigenschaft legt fest, ob ein Flash-Film direkt auf der Bühne gezeichnet oder ganz normal wie ein Sprite behandelt wird.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Wird der Film direkt auf der Bühne gezeichnet, werden Farbeffekte ignoriert und keine anderen Objekte oberhalb angezeigt. Das kann die Abspielleistung merklich verbessern.

Direkt auf die Bühne gezeichnete Sprites sollten nicht bewegt werden, da es sonst zu einem »Spureneffekt« kommen kann.

Falls die Eigenschaft `directToState` eingeschaltet ist, kann es vorkommen, dass Flash-Sprites kurz aufflackern, wenn der Darsteller ausgetauscht wird. Dieses Problem ist seit Director 7.02 behoben.

Syntax

```
the directToStage of sprite Kanal  
the directToStage of member  
Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard FALSE

Beispiel

```
-- Erhöhe die Abspielleistung durch  
Zeichnen auf der Bühne  
set the directToStage of sprite 1  
to TRUE
```

eventPassMode

Diese Eigenschaft bestimmt, wann Mausereignisse in der Skripthierarchie weitergegeben werden.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Falls die Eigenschaft `eventPassMode` auf `#passAlways` (Standard) gesetzt ist, werden die Nachrichten nicht wie erwartet weitergereicht (überprüft in Director 7.02).

Syntax

```
the eventPassMode of sprite Kanal  
the eventPassMode of member  
Darsteller
```

Wert

- ▶ `#eventPassMode`: Mausereignisse werden immer übergeben (siehe Bemerkung).
- ▶ `#passButton`: Mausereignisse werden übergeben, wenn auf eine Schaltfläche geklickt wird.
- ▶ `#passNotButton`: Mausereignisse werden übergeben, wenn in einen Bereich ohne Schaltfläche geklickt wird.
- ▶ `#passNever`: Mausereignisse werden nicht weitergereicht.
Standard `#eventPassMode`

Beispiel

```
-- Leite Mausereignisse in der  
Skripthierarchie weiter  
set the eventPassMode of sprite 1  
to #passNotButton
```

findLabel

Diese Funktion gibt die Bildnummer der angegebenen Bezeichnung zurück.

Bemerkung

Diese Funktion kann nur auf Sprites angewendet werden. Falls die gesuchte Bezeichnung nicht existiert, wird 0 zurückgegeben.

Diese Funktion wurde in Director 7 eingeführt.

Syntax

findLabel(sprite Kanal, Bezeichnung)

Rückgabewert

Ganzzahl

Beispiel

```
-- Ermittle die Bildnummer der  
Bildmarkierung "Start"  
put findLabel(sprite 1, "Start")
```

fixedRate

Diese Eigenschaft legt die Abspielgeschwindigkeit eines Flash-Films in Bilder pro Sekunde fest (siehe playBackMode).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Falls die Eigenschaft playBackMode nicht auf #fixed gesetzt ist, wird die angegebene Abspielgeschwindigkeit ignoriert.

Syntax

```
the fixedRate of sprite Kanal  
the fixedRate of member Darsteller
```

Wert

Ganzzahl, Standard 15

Beispiel

```
-- Setze die Abspielgeschwindigkeit  
auf 25 Bilder pro Sekunde  
set the playBackMode of sprite 1  
to #fixed  
set the fixedRate of sprite 1 to 25
```

flashRect

Diese Eigenschaft gibt die Originalgröße des Flash-Films an (siehe defaultRect, defaultRectMode, state).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller nur gelesen und nicht gesetzt werden.

Mindestens die Kopfzeile (siehe state) des Flash-Films muss bereits im Speicher liegen, sonst wird bei verknüpften Darstellern kein gültiger Wert angezeigt.

Diese Eigenschaft wurde in Director 7 eingeführt.

Syntax

```
the flashRect of member Darsteller
```

Wert

Rect (Director-Rechteck)

Beispiel

```
-- Gib die Originalgröße des Flash-  
Darstellers aus  
put the flashRect of member 1
```

flashToStage

Diese Funktion ermittelt die Koordinaten eines Punktes auf der Director-Bühne abhängig von einem Punkt in einem Flash-Film (siehe stageToFlash).

Bemerkung

Sowohl das Koordinatensystem eines Flash-Films wie auch das in Director beginnen oben links mit dem Punkt (0, 0) und werden nach unten rechts erhöht – ähnlich wie bei einem kartesischen Koordinatensystem, das über die x-Achse gespiegelt wurde.

Falls der Flash-Film transformiert (gedreht oder skaliert) wird, verändern sich die Koordinaten eines Flash-Films im Verhältnis zu Director. Dies macht den Einsatz von `flashToStage` sehr nützlich.

Syntax

`flashToStage (sprite Kanal, Punkt)`

Rückgabewert

Point (Director-Punkt)

Beispiel

```
-- Setze das Sprite auf die linke  
  obere Ecke des Flash-Films  
set the loc of sprite 2 to  
  flashToStage(sprite 1, point(0,0))
```

frame

Diese Eigenschaft gibt die Bildnummer des aktuell dargestellten Bildes eines Flash-Films an (siehe `findLabel`, `gotoFrame`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Sprites gelesen und gesetzt werden.

Syntax

`the frame of sprite Kanal`

Wert

Ganzzahl

Beispiel

```
-- Gib die aktuelle Bildnummer des  
  Flash-Films aus  
put the frame of sprite 1
```

frameCount

Diese Eigenschaft gibt die Anzahl der Bilder eines Flash-Films an.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller nur gelesen und nicht gesetzt werden.

Syntax

`the frameCount of member Darsteller`

Wert

Ganzzahl

Beispiel

```
-- Gib die Anzahl der Bilder aus  
put the frameCount of member 1
```

frameRate

Diese Eigenschaft gibt die original Abspielgeschwindigkeit eines Flash-Films an (siehe `fixedRate`, `playBackMode`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller nur gelesen und nicht gesetzt werden.

Syntax

`the frameRate of member Darsteller`

Wert

Ganzzahl

Beispiel

```
-- Gib die Originalgeschwindigkeit  
  des Flash-Films aus  
put the frameRate of member 1
```

frameReady

Diese Funktion ermittelt, ob das angegebene Bild eines Flash-Films dargestellt werden kann (siehe frameCount).

Bemerkung

Diese Funktion ist sinnvoll, wenn der Flash-Darsteller gestreamt wird.

Syntax

```
frameReady(sprite Kanal, Bildnummer)
```

Rückgabewert

Boolean

Beispiel

```
-- Überprüfe, ob der Flash-Film
geladen ist, und gehe dann weiter
if frameReady(sprite 1, the
frameCount of sprite 1) then
  go to next
else
  go to the frame
end if
```

fullPause

Dieser Befehl stoppt den angegebenen Flash-Film inklusive aller Filmsequenzen (siehe stop).

Bemerkung

Dieser Befehl wurde für Shockmachine und Shockwave Remote hinzugefügt, damit Flash-Filme komplett angehalten werden können.

Dieser Befehl ist nicht dokumentiert.

Syntax

```
fullPause(sprite kanal)
```

Beispiel

```
-- Stoppe den gesamten Flash-Film
fullPause(sprite 1)
```

getError

Diese Funktion gibt an, ob ein Fehler beim Laden eines Flash-Darstellers aufgetreten ist (siehe clearError, state).

Bemerkung

Wenn beim Laden eines Darstellers ein Fehler aufgetreten ist, wird die Eigenschaft state auf -1 gesetzt.

Syntax

```
getError(member Darsteller)
```

Wert

- ▶ FALSE: Es trat kein Fehler auf.
- ▶ #memory: Es steht nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung.
- ▶ #fileNotFound: Die Datei wurde nicht gefunden.
- ▶ #network: Es trat ein Fehler im Netzwerk auf.
- ▶ #fileFormat: Die angegebene Datei wurde nicht als Flash-Film erkannt.
- ▶ #other: Es trat ein anderer Fehler auf.

Beispiel

```
-- Überprüfe die Art des Fehlers
set fehler to getError(member 1)
case fehler of
  FALSE: put "kein Fehler"
  #memory: put "Speicherfehler"
  #fileNotFound: put "Dateifehler"
  #network: put "Netzwerkfehler"
  #fileFormat: put "Dateifehler"
  #other: put "Unbekannter Fehler"
end case
```


getFlashProperty

Diese Funktion ermittelt den Wert der angegebenen Eigenschaft eines Flash-Films (siehe `getVariable`, `setVariable`, `setFlashProperty`).

Bemerkung

Wenn Sie eine globale Eigenschaft des Flash-Films ermitteln möchten, übergeben Sie einen leeren String als Ziel. Auf diese Weise lassen sich die folgenden globalen Flash-Eigenschaften abrufen: `#focusRect` und `#spriteSoundBufferTime`.

Diese Funktion steht erst seit Director 8 zur Verfügung.

Syntax

```
getFlashProperty(sprite Kanal,Ziel, Eigenschaft)
```

Wert

Abhängig von der gewählten Eigenschaft einer Filmsequenz oder eines ganzen Flash-Films werden folgende Werte ermittelt:

- ▶ `#posX`: horizontale Position in Pixel
- ▶ `#posY`: vertikale Position in Pixel
- ▶ `#scaleX`: horizontale Skalierung in Prozent
- ▶ `#scaleY`: vertikale Skalierung in Prozent
- ▶ `#visible`: Sichtbarkeit als Boolean (TRUE oder FALSE)
- ▶ `#rotate`: Drehung in Grad
- ▶ `#alpha`: Alphakanal zwischen 0 und 255
- ▶ `#name`: Name einer Filmsequenz
- ▶ `#width`: Breite in Pixel
- ▶ `#height`: Höhe in Pixel
- ▶ `#target`: Pfad zu einer Filmsequenz
- ▶ `#url`: Internetadresse eines Flash-Films
- ▶ `#dropTarget`: Name einer Filmsequenz, auf die eine andere Filmsequenz gezogen wurde (Drag and Drop)
- ▶ `#totalFrames`: Anzahl der Bilder als Ganzzahl

- ▶ `#currentFrame`: Nummer des gerade sichtbaren Bildes
- ▶ `#lastframeLoaded`: Gibt als Boolean (TRUE oder FALSE) an, ob das letzte Bild bereits geladen ist

Nur für den ganzen Film verfügbar sind folgende Eigenschaften:

- ▶ `#focusRect`: Gibt als Boolean (TRUE oder FALSE) an, ob um ausgewählte Elemente eine gelbe Box gezeichnet werden soll
- ▶ `#spriteSoundBufferTime`: Vorladezeit für Sounds in Sekunden (Standard 5)

Beispiel

```
-- Zeige an, ob die Filmsequenz sichtbar ist  
put getFlashProperty(sprite 1,  
"filmsequenz", #visible)
```

getFrameLabel

Diese Funktion gibt die Bildbezeichnung des angegebenen Bildes in einem Flash-Film an (siehe `findLabel`).

Bemerkung

Wenn in dem angegebenen Bild keine Bildbezeichnung existiert oder das Bild noch nicht geladen ist, wird eine leere Zeichenfolge zurückgegeben.

Diese Funktion wurde in Director 7 eingeführt.

Syntax

```
getFrameLabel(sprite Kanal,  
Bildnummer)
```

Wert

Zeichenfolge (String)

Beispiel

```
-- Gib die Bezeichnung des dritten Bildes des  
Flash-Films in Kanal 1 im Nachrichtenfenster  
aus  
put getFrameLabel(sprite 1, 3)
```

getVariable

Diese Funktion gibt den Wert der angegebenen Variablen in einem Flash-Film an (siehe `setVariable`).

Bemerkung

Wenn die angegebene Variable nicht existiert, wird eine leere Zeichenfolge zurückgegeben.

Diese Funktion steht erst seit Director 7.02 zur Verfügung. Seit Director 8 haben Sie auch die Möglichkeit, eine Variable innerhalb einer Filmsequenz anzusprechen:

```
getVariable(sprite kanal, "pfad:variable").
```

Syntax

```
getVariable(sprite Kanal,  
Variablenname)
```

Wert

Zeichenfolge

Beispiel

```
-- Gib den Wert der Variablen Punkte  
im Nachrichtenfenster aus  
put getVariable(sprite 1, "Punkte")
```

goToFrame

Dieser Befehl **springt** zu dem angegebenen Bild in einem Flash-Film (siehe `findLabel`, `frame`).

Bemerkung

Das Zielbild kann entweder als Nummer oder als Bildbezeichnung angegeben werden. Die

Wirkung entspricht dem Setzen der Eigenschaft `frame` eines Flash-Films.

Syntax

```
goToFrame(sprite Kanal, Bildnummer)  
goToFrame(sprite Kanal,  
Bildbezeichnung)
```

Beispiel

```
-- Gehe zu Bild 10 des Flash-Films  
goToFrame(sprite 1, 10)
```

hitTest

Diese Funktion gibt an, was sich unter dem angegebenen Punkt auf der Director-Bühne in einem dort platzierten Flash-Sprite befindet.

Bemerkung

Der Wert steht erst seit Director 7.02 zur Verfügung.

Syntax

```
hittest(sprite Kanal, Punkt)
```

Wert

- ▶ `#background`: Der angegebene Punkt befindet sich über dem Hintergrund.
- ▶ `#button`: Der angegebene Punkt befindet sich innerhalb einer Schaltfläche.
- ▶ `#editText`: Der angegebene Punkt befindet sich innerhalb eines Feldtextes.
- ▶ `#normal`: Der angegebene Punkt befindet sich über einem gefüllten Bereich.

Beispiel

```
-- Überprüfe, in welchem Bereich  
sich der Mauszeiger befindet  
set punkt to the mouseLoc  
case punkt of  
#background: put "Hintergrund"
```

```
#button: put " Schaltfläche"  
#editText: put "Feldtexte"  
#normal: put "Gefüllter  
Bereich"  
end case
```

hold

Dieser Befehl hält das Abspielen eines Flash-Films an (siehe play, stop).

Bemerkung

Die Sounds in einem Flash-Film werden weiter abgespielt.

Syntax

```
hold sprite Kanal
```

Beispiel

```
-- Halte den Flash-Film an  
hold sprite 1
```

imageEnabled

Diese Eigenschaft legt fest, ob die Grafiken eines Flash-Films dargestellt werden (siehe sound).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Sound bleibt von dieser Eigenschaft unberührt.

Syntax

```
the imageEnabled of sprite Kanal  
the imageEnabled of member  
Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard TRUE

Beispiel

```
-- Spiele nur den Sound des Flash-  
Films in Kanal 1 ab  
set the imageEnabled of sprite 1 to FALSE
```

linked

Diese Eigenschaft bestimmt, ob ein Flash-Darsteller verknüpft oder innerhalb der Besetzung gespeichert wird (siehe pathName).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Falls ein Flash-Film verknüpft verwendet wird, muss in der Eigenschaft pathName der Darstellername inklusive Pfad angegeben werden.

Syntax

```
the linked of member Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard FALSE (je nach Importmethode)

Beispiel

```
-- Speichere den Flash-Film in der  
Besetzung  
set the linked of member 1 to FALSE
```

loop

Diese Eigenschaft bestimmt, ob ein Flash-Film in Schleife abgespielt wird.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Syntax

```
the loop of sprite Kanal  
the loop of member Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard TRUE

Beispiel

```
-- Spiele den Flash-Film nur ein Mal  
set the loop of member 1 to FALSE
```

mouseOverButton

Diese Eigenschaft bestimmt, ob sich der Mauszeiger über einer Schaltfläche im Flash-Film befindet (siehe `hitTest`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Sprites nur gelesen und nicht gesetzt werden.

Syntax

the `mouseOverButton` of sprite Kanal

Wert

Boolean

Beispiel

```
-- Überprüfe, ob sich der Mauszeiger  
über einer Schaltfläche befindet  
if the mouseOverButton of sprite 1  
then  
    put "Hier klicken!"  
end if
```

new

Diese Funktion erzeugt einen neuen Flash-Darsteller.

Bemerkung

Diese Funktion erzeugt einen Flash-Darsteller an der ersten freien Stelle in der Besetzung und gibt die Darstellernummer zurück.

Syntax

`new(#Flash)`

Wert

Darstellernummer

Beispiel

```
-- Erzeuge einen neuen verknüpften  
Flash-Darsteller  
set flashDarsteller to new(#flash)  
set the linked of member  
    flashDarsteller = TRUE  
set the pathName of member  
    flashDarsteller to  
    "c:\meinfilm.swf"
```

obeyScoreRotation

Diese Eigenschaft bestimmt, ob ein Flash-Film über das Drehbuch oder die ältere Rotations-eigenschaft für Darsteller des Flash Asset Xtras gedreht wird (siehe `rotation`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Sie wird für alle Flash-Darsteller, die in einer Version vor Director 7 erzeugt wurden, auf FALSE gesetzt, um die alte Funktionalität zu gewährleisten. Für alle innerhalb Director 7 erzeugten Sprites wird diese Eigenschaft auf TRUE gesetzt: In diesem Fall werden alle Drehungen des Darstellers ignoriert – das Sprite kann aber weiterhin rotiert werden.

Diese Eigenschaft steht seit Director 7 zur Verfügung.

Syntax

the `obeyScoreRotation` of member
Darsteller

Wert

Boolean, Standard TRUE

Beispiel

```
-- Ermittle die Rotationsart des  
Flash-Darstellers  
put the obeyScoreRotation of member  
Darsteller
```

originH

Diese Eigenschaft legt die horizontale Position des Ursprungs für einen Flash-Film fest (siehe `originMode`, `originV`, `originPoint`, `scaleMode`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Der Ursprung bestimmt den Punkt, um den ein Flash-Film gedreht oder skaliert wird. `originH` hat nur dann eine Wirkung, wenn die Eigenschaft `originMode` auf `#point` gesetzt ist.

Syntax

```
the originH of sprite Kanal  
the originH of member Darsteller
```

Wert

Dezimalwert (Float), Standard 0

Beispiel

```
-- Setze den Ursprung des Flash-Films  
horizontal auf den Wert 1,5 Pixel  
set the originMode of sprite 1  
to #point  
set the originH of sprite 1 to 1.5
```

originMode

Diese Eigenschaft legt fest, wie der Ursprung für einen Flash-Film bestimmt wird (siehe `originH`, `originV`, `originPoint`, `scaleMode`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Der Ursprung bestimmt den Punkt, um den ein Flash-Film gedreht oder skaliert wird. Diese Eigenschaft muss auf den Wert `#center` eingestellt sein, wenn für die Eigenschaft `scaleMode` `#autoSize` verwendet wird. Sonst wird das Sprite nicht korrekt angezeigt.

Syntax

```
the originMode of sprite Kanal  
the originMode of member Darsteller
```

Wert

- ▶ `#center`: Der Ursprung befindet sich in der Mitte des Flash-Films.
- ▶ `#topleft`: Der Ursprung befindet sich in der linken oberen Ecke.
- ▶ `#point`: Der Ursprung wird durch die Eigenschaften `originH`, `originV`, oder `originPoint` angegeben.
Standard `#center`

Beispiel

```
-- Setze den Ursprung des Flash-Films  
auf die linke obere Ecke  
set the originMode of sprite 1  
to #topleft
```

originPoint

Diese Eigenschaft legt den Ursprungspunkt für einen Flash-Film fest (siehe `originH`, `originMode`, `originV`, `scaleMode`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Der Ursprung bestimmt den Punkt, um den ein Flash-Film gedreht oder skaliert wird.

`originPoint` hat nur dann eine Wirkung, wenn die Eigenschaft `originMode` auf `#point` gesetzt ist. Im Gegensatz zu `originH` und `originV` können für `originPoint` nur Ganzzahlwerte angegeben werden. Diese Eigenschaft muss auf den Wert `point(0,0)` eingestellt sein, wenn für die Eigenschaft `scaleMode` `#autoSize` verwendet wird. Sonst wird das Sprite nicht korrekt angezeigt.

Syntax

the `originPoint` of sprite Kanal
the `originPoint` of member Darsteller

Wert

Point (Director-Punkt), Standard `point(0,0)`

Beispiel

```
-- Setze den Ursprung des Flash-Films  
auf den Punkt (10,10)  
set the originMode of sprite 1  
to #point  
set the originPoint of sprite 1  
to point(10,10)
```

`originV`

Diese Eigenschaft legt die vertikale Position des Ursprungs für einen Flash-Film fest (siehe `originH`, `originMode`, `originPoint`, `scaleMode`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Der Ursprung bestimmt den Punkt, um den ein Flash-Film gedreht oder skaliert wird.

`originV` hat nur dann eine Wirkung, wenn die Eigenschaft `originMode` auf `#point` gesetzt ist.

Syntax

the `originV` of sprite Kanal
the `originV` of member Darsteller

Wert

Dezimalwert, Standard 0

Beispiel

```
-- Setze den Ursprung vertikal auf  
den Wert 1,5 Pixel  
set the originMode of sprite 1  
to #point  
set the originV of sprite 1 to 1.5
```

`pathName`

Diese Eigenschaft bestimmt bei verknüpften Flash-Darstellern den Dateipfad (siehe `linked`, URL).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Falls ein Flash-Film verknüpft verwendet wird, muss die Eigenschaft `linked` auf `TRUE` gesetzt werden.

Die Eigenschaft gibt eine leere Zeichenfolge für nicht verknüpfte Flash-Filme an.

Syntax

the `pathName` of member Darsteller

Wert

Zeichenfolge

Beispiel

```
-- Verwende den Flash-Film aus dem
angegebenen Pfad
set the linked of member 1 to TRUE
set the pathName of member 1
to "c:\meinfilm.swf"
```

pausedAtStart

Diese Eigenschaft bestimmt, ob ein Flash-Film beim Erscheinen auf der Bühne sofort abgespielt oder angehalten wird (siehe play).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Syntax

```
the pausedAtStart of sprite Kanal
the pausedAtStart of member Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard FALSE

Beispiel

```
--Spiele den Flash-Film beim
Erscheinen nicht sofort ab
set the pausedAtStart of member 1
to FALSE
```

percentStreamed

Diese Eigenschaft bestimmt, wie viel Prozent von einem Flash-Film bereits in den Speicher geladen wurden.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller nur gelesen und nicht gesetzt werden.

Bei nicht verknüpften Darstellern beträgt der Wert immer 100 Prozent.

Syntax

```
the percentStreamed of member
Darsteller
```

Wert

Ganzzahl zwischen 0 und 100

Beispiel

```
-- Gib aus, wie viel Prozent des
Flash-Films bereits geladen sind
put the percentStreamed of member 1
```

play

Dieser Befehl setzt das Abspielen eines Flash-Films fort (siehe pauseAtStart, Stopp).

Syntax

```
play sprite Kanal
```

Beispiel

```
-- Spiele den Flash-Film ab
play sprite 1
```

playBackMode

Diese Eigenschaft bestimmt, wie und in welchem Tempo ein Flash-Film abgespielt wird (siehe fixedRate).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Der Wert #lockStep kann die Abspielleistung erhöhen.

Syntax

```
the playBackMode of sprite Kanal
the playBackMode of member
Darsteller
```

Wert

- ▶ **#fixed**: Director versucht, den Flash-Film in der durch `fixedRate` festgelegten Geschwindigkeit abzuspielen.
- ▶ **#lockStep**: Der Flash-Film wird Bild für Bild synchron zum Director-Film wiedergegeben.
- ▶ **#normal**: Director versucht, den Flash-Film unabhängig vom Director-Film im Originaltempo abzuspielen.
Standard `#normal`

Beispiel

```
-- Spiele den Flash-Film mit der
  Bildrate des Director-Films ab
set the playBackMode of member 1
to #lockStep
```

playing

Diese Eigenschaft bestimmt, ob ein Flash-Film abspielt oder angehalten ist.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Sprites nur gelesen und nicht gesetzt werden.

Syntax

the playing of sprite Kanal

Wert

Boolean

Beispiel

```
-- Zeig an, ob der Flash-Film
  abspielt
if the playing of sprite 1 then
  put "Spielt ab"
else
  put "Spielt nicht ab"
end if
```

posterFrame

Diese Eigenschaft bestimmt, welches Bild eines Flash-Films in der Miniaturgrafik innerhalb der Besetzung angezeigt wird.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Syntax

the posterFrame of member Darsteller

Wert

Bildnummer als Ganzzahl, Standard 1

Beispiel

```
-- Zeige in der Miniaturgrafik des
  Flash-Films das letzte Bild an
set the posterFrame of member 1
to the frameCount of member 1
```

preLoad

Diese Eigenschaft bestimmt bei verknüpften Flash-Darstellern die Art des Vorausladens (siehe `bufferSize`, `streamMode`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

`preLoad` hat nur eine Wirkung auf verknüpfte Darsteller. Wenn die Eigenschaft auf `TRUE` gesetzt ist, wird der gesamte Film geladen, bevor er abgespielt werden kann. Sonst kann der Film auch, während er abspielt, in den Speicher geladen werden.

Syntax

the preLoad of member Darsteller

Wert

Boolean, Standard TRUE

Beispiel

```
-- Spiele den Flash-Darsteller auch  
ab, wenn er noch nicht komplett in  
den Speicher geladen wurde  
set the preload of member 1 to TRUE
```

quality

Diese Eigenschaft legt fest, in welcher Qualität der Flash-Film dargestellt wird.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Falls der Flash-Film nicht schnell genug abspielt, sollten Sie die Darstellungsqualität verringern.

Syntax

```
the quality of sprite Kanal  
the quality of member Darsteller
```

Wert

- ▶ #autoHigh: Director spielt den Flash-Film in hoher Qualität (mit weichgezeichneten Kanten) ab. Wenn der Flash-Film nicht in der angegebenen Bildrate wiedergegeben werden kann, wird die Qualität herabgesetzt.
- ▶ #autoLow: Director spielt den Flash-Film in niedriger Qualität (ohne weichgezeichnete Kanten) ab. Wenn der Flash-Film auch bei hoher Qualität in der angegebenen Bildrate wiedergegeben werden kann, wird die Qualität heraufgesetzt.

- ▶ #high: Director spielt den Flash-Film in hoher Qualität (mit weichgezeichneten Kanten) ab.
- ▶ #low: Director spielt den Flash-Film in niedriger Qualität (ohne weichgezeichnete Kanten) ab.
Standard #high

Beispiel

```
-- Spiele den Flash-Film in geringer  
Qualität ab  
set the quality of sprite 1 to #low
```

regPoint

Diese Eigenschaft bestimmt den Registrierungspunkt (siehe centerRegPoint).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Sobald der Registrierungspunkt verschoben wird, wird die Eigenschaft centerRegPoint auf FALSE gesetzt.

Syntax

```
the regPoint of member Darsteller
```

Wert

Point (Director-Punkt), Standard ist die Mitte des Darstellers

Beispiel

```
-- Setze den Registrierungspunkt auf  
den Punkt (10,10)  
set the regPoint of member 1  
to point(10,10)
```

rewind

Dieser Befehl setzt einen Flash-Film auf das erste Bild (siehe play, stop).

Syntax

```
rewind sprite Kanal
```

Beispiel

```
-- Setze den Flash-Film auf das  
erste Bild  
rewind sprite 1
```

rotation

Diese Eigenschaft steuert die Drehung eines Flash-Films (siehe `obeyScoreRotation`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Falls die Eigenschaft `scaleMode` auf den Standardwert `#autoSize` gesetzt ist, wird das Sprite möglicherweise nicht richtig gezeichnet, wenn es nicht um die Mitte gedreht wird.

Innerhalb des Drehbuchs können Winkel zwischen $-21.474.836.48^\circ$ und $+21.474.836.47^\circ$ angegeben werden. Um zu verhindern, dass Sie diesen Wertebereich verlassen und es zu ungewollten Ergebnissen kommt, sollten Sie die Winkelangabe zwischen -360° und $+360^\circ$ einschränken. Die Anweisung `set winkel to alterWinkel mod 360` gewährleistet das mit einem kleinen bisschen Mathematik.

Alternativ können Sie ein Sprite mit einem Flash-Film auch durch die Eigenschaften `flipH` und `flipV` horizontal und vertikal spiegeln sowie durch `skew` verzerren.

Syntax

```
the rotation of member Darsteller  
the rotation of sprite Kanal
```

Wert

Dezimalwert, Standard 0

Beispiel

```
-- Drehe den Flash-Film um 46°  
set winkel to 46  
set the rotation of member 1  
to (winkel mod 360)
```

scale

Diese Eigenschaft legt fest, wie groß ein Flash-Film skaliert wird (siehe `originPoint`, `scaleMode`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Die Skalierung wird immer bezüglich des Ursprungs (`originPoint`) durchgeführt. Wenn die Eigenschaft `scaleMode` auf `#autoSize` eingestellt ist, sollte `scale` auf den Standardwert 100 eingestellt werden, um Darstellungsfehler zu vermeiden. Breite und Höhe eines Flash-Sprites können Sie auch unabhängig voneinander über die Eigenschaften `width` und `height` bestimmen.

Syntax

```
the scale of sprite Kanal  
the scale of member Darsteller
```

Wert

Dezimalwert, Standard 100

Beispiel

```
-- Halbiere die Größe des  
Flash-Films  
set the scale of sprite 1 to 50
```

scaleMode

Diese Eigenschaft legt fest, in welcher Weise ein Flash-Film innerhalb des Begrenzungsrechtecks (engl. Boundingbox) des Sprites skaliert wird (siehe scale).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Die Einstellung #autoSize funktioniert nur dann zuverlässig, wenn für scale, viewScale, originPoint und viewPoint die Standardwerte eingestellt sind.

Syntax

the scaleMode of sprite Kanal
the scaleMode of member Darsteller

Wert

- ▶ #showAll: Das Seitenverhältnis des Flash-Darstellers wird beibehalten, indem nötigenfalls der Arbeitsbereich des Flash-Films dargestellt wird.
- ▶ #noBorder: Das Seitenverhältnis des Flash-Darstellers wird beibehalten, indem der Flash-Film horizontal oder vertikal beschnitten wird.
- ▶ #exactFit: Das Seitenverhältnis des Flash-Darstellers wird nicht beibehalten.
- ▶ #noScale: Die Originalgröße des Flash-Darstellers wird beibehalten. Falls das Begrenzungsrechteck des Sprites kleiner ist, wird der Flash-Film zugeschnitten.
- ▶ #autoSize: Director passt das Begrenzungsrechteck des Sprites dem Flash-Film an, auch wenn der Film gedreht wird.
Standard #autoSize (Director 7), #showAll (vor Director 7)

Beispiel

```
-- Stelle den Flash-Film immer in der  
Originalgröße dar  
set the scaleMode of sprite 1 to #noScale
```

setFlashProperty

Diese Funktion bestimmt den Wert der angegebenen Eigenschaft eines Flash-Films (siehe getFlashProperty, getVariable, setVariable).

Bemerkung

Wenn Sie eine globale Eigenschaft des Flash-Films verändern möchten, übergeben Sie einen leeren String als Ziel. Auf diese Weise lassen sich die folgenden globalen Flash-Eigenschaften abrufen: #focusRect und #spriteSoundBufferTime.

Diese Funktion steht erst seit Director 8 zur Verfügung.

Syntax

```
setFlashProperty(sprite Kanal, Ziel,  
Eigenschaft, Wert)
```

Wert

Abhängig von der gewählten Eigenschaft einer Filmsequenz oder eines ganzen Flash-Films lassen sich folgende Werte festlegen:

- ▶ #posX: horizontale Position in Pixel
- ▶ #posY: vertikale Position in Pixel
- ▶ #scaleX: horizontale Skalierung in Prozent
- ▶ #scaleY: vertikale Skalierung in Prozent
- ▶ #visible: Sichtbarkeit als Boolean (TRUE oder FALSE)
- ▶ #rotate: Drehung in Grad
- ▶ #alpha: Alphakanal zwischen 0 und 255
- ▶ #name: Name einer Filmsequenz

▶▶
Neu seit
Director 8

Nur für den ganzen Film verfügbar sind folgende Eigenschaften:

- ▶ `#focusRect`: Legt als Boolean (TRUE oder FALSE) fest, ob um ausgewählte Elemente eine gelbe Box gezeichnet werden soll
- ▶ `#spriteSoundBufferTime`: Vorladezeit für Sounds in Sekunden (Standard 5)

Beispiel

```
-- Mache die Filmsequenz unsichtbar
setFlashProperty(sprite 1,
"filmsequenz", #visible, true)
```

setVariable

Dieser Befehl setzt die angegebene Variable in einem Flash-Film auf den angegebenen Wert (siehe `getVariable`).

Bemerkung

Wenn die angegebene Variable nicht existiert, wird eine leere Zeichenfolge zurückgegeben.

Diese Funktion steht erst seit Director 7.02 zur Verfügung. Seit Director 8 haben Sie auch die Möglichkeit, eine Variable innerhalb einer Filmsequenz anzusprechen:

```
setVariable(sprite kanal, "pfad:variable",
neuer Wert").
```

Syntax

```
setVariable(sprite Kanal,
Variablenname, Wert)
```

Beispiel

```
-- Setze den Wert der Variablen
Punkte des Flash-Films auf 0
setVariable(sprite 1, "Punkte", "0")
```

showProps

Dieser Befehl gibt die aktuellen Eigenschaftseinstellungen im Nachrichtenfenster aus.

Bemerkung

Dieser Befehl funktioniert nur in der Entwicklungsumgebung.

Syntax

```
showProps sprite Kanal
showProps member Darsteller
```

Beispiel

```
-- Gib die Eigenschaftseinstellungen
des Flash-Films aus
showProps sprite 1
```

sound

Diese Eigenschaft legt fest, ob der Ton eines Flash-Films abgespielt wird (siehe `imageEnabled`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Grafiken bleiben von dieser Eigenschaft unberührt.

Syntax

```
the sound of sprite Kanal
the sound of member Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard TRUE

Beispiel

```
-- Schalte den Ton des Flash-Films
aus
set the sound of sprite 1 to FALSE
```

soundMixMedia

Diese globale Eigenschaft erlaubt Flash-Darstellern, den Ton mit Sounds innerhalb der Tonkanäle im Drehbuch zu mischen (siehe sound).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für den gesamten Director-Film gelesen und gesetzt werden. Bei Soundproblemen mit Flash-Filmen sollten Sie diese Eigenschaft deaktivieren (set the soundMixMedia to FALSE).

Diese Eigenschaft steht seit Director 7.02 zur Verfügung.

Syntax

the soundMixMedia

Wert

Boolean, Standard TRUE (seit Director 7), FALSE (vor Director 7)

Beispiel

```
-- Mische die Sounds der Flash-Filme  
mit den Sounds im Drehbuch  
set the soundMixMedia to TRUE
```

stageToFlash

Diese Funktion ermittelt die Koordinaten eines Punktes im Flash-Film abhängig von der Director-Bühne (siehe flashToStage).

Bemerkung

Sowohl das Koordinatensystem eines Flash-Films als auch das in Director beginnen oben links mit dem Punkt (0, 0) und werden nach unten rechts erhöht – ähnlich wie bei einem kartesischen Koordinatensystem, das über die x-Achse gespiegelt wurde.

Die Koordinaten eines Flash-Films verändern sich im Verhältnis zu Director, falls der Flash-Film transformiert (gedreht oder skaliert) wird. Das macht den Einsatz von stageToFlash sehr nützlich.

Syntax

stageToFlash(sprite Kanal, Punkt)

Rückgabewert

Point (Director-Punkt)

Beispiel

```
-- Überprüfe, wo innerhalb des  
Flash-Films geklickt  
on mouseDown  
    put stageToFlash(sprite 1,  
        the mouseLoc)  
end
```

state

Diese Eigenschaft gibt den aktuellen Status eines gestreamten Flash-Darstellers an (siehe clearError, getError).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller nur gelesen und nicht gesetzt werden.

Diese Eigenschaft gibt nur dann einen gültigen Wert an, wenn der Director-Film abspielt.

Syntax

the state of member Darsteller

Wert

-1: Es trat ein Fehler auf, den Sie mit getError genauer ermitteln können.
0: Der Darsteller befindet sich nicht im Speicher.
1: Die Kopfzeile wird momentan geladen.

2: Das Laden der Kopfzeile ist abgeschlossen.
3: Der Inhalt des Darstellers wird geladen.
4: Das Laden des Inhalts des Darstellers ist abgeschlossen.

Beispiel

```
-- Überprüfe den Ladezustand des
angegebenen Flash-Darstellers
set zustand to the state of member 1
case zustand of
  -1: put "kein Fehler"
  0: put "Der Darsteller ist nicht
geladen"
  1: put "Kopfzeile wird geladen"
  2: put "Kopfzeile ist geladen"
  3: put "Inhalt wird geladen"
  4: put "Inhalt ist geladen"
end case
```

static

Diese Eigenschaft steuert, ob ein Flash-Film regelmäßig neu gezeichnet wird oder nicht.

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Diese Eigenschaft ist nützlich für nicht animierte Flash-Sprites, da durch sie die Abspielleistung erhöht werden kann. Stellen Sie die Eigenschaft `static` jedoch nicht auf `TRUE`, wenn sich der Flash-Film mit anderen Sprites überschneidet, da er in diesem Fall eventuell nicht korrekt dargestellt wird.

Syntax

```
the static of sprite Kanal
the static of member Darsteller
```

Wert

Boolean, Standard `FALSE`

Beispiel

```
-- Verhindere das Neuzeichnen des
Flash-Films
set the static of sprite 1 to TRUE
```

stop

Dieser Befehl hält das Abspielen eines Flash-Films an (siehe `fullPause`, `hold`, `play`).

Syntax

```
stop sprite Kanal
```

Beispiel

```
-- Halte den Flash-Film an
stop sprite 1
```

stream

Diese Funktion ermittelt die Anzahl der Bytes, die von einem Flash-Film gestreamt wurden (siehe `bufferSize`, `streamMode`, `streamSize`).

Bemerkung

Diese Funktion streamt einen Flash-Film manuell in den Speicher. Sie können optional die Anzahl der Bytes, die gestreamt werden sollen, angeben. Wenn Sie diesen Parameter weglassen, versucht Director so viel herunterzuladen, wie in der Eigenschaft `bufferSize` angegeben ist.

Unabhängig von der Einstellung des `streamMode` kann jederzeit ein Darsteller explizit mit `stream` geladen werden.

Syntax

```
stream(member Darsteller, Bytes)
```

Rückgabewert

Bytes als Ganzzahl

Beispiel

```
-- Lade die ersten 32000 Bytes des
Flash-Darstellers in den Speicher
set bytesEmpfangen to
  stream(member 1, 32000)
if bytesEmpfangen<32000 then
  put "Es konnten nur" &&
  bytesEmpfangen &&
  "heruntergeladen werden."
else
  put "Es wurden alle 32000 Bytes
heruntergeladen."
end if
```

streamMode

Diese Eigenschaft legt fest, in welcher Weise das Laden eines Flash-Films in den Speicher abläuft (siehe bufferSize, stream, streamSize).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Syntax

the streamMode of member Darsteller

Wert

- ▶ #frame: Der Darsteller wird immer dann gestreamt, wenn sich der Abspielkopf in Director weiterbewegt.
- ▶ #idle: Der Darsteller wird immer dann gestreamt, wenn sich der Abspielkopf in Director weiterbewegt oder ein Wartezustand eintritt.
- ▶ #manual: Der Darsteller wird manuell mit der Funktion stream geladen.
Standard #frame

Beispiel

```
-- Der Flash-Film soll nur manuell
gestreamt werden
set the streamMode of member 1
to #manual
```

streamSize

Diese Eigenschaft bestimmt bei Flash-Darstellern die Anzahl der Bytes, die gestreamt werden müssen (siehe bufferSize, stream, streamMode).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller nur gelesen und nicht gesetzt werden.

Die Anzahl der zu »streamenden« Bytes für einen Flash-Darsteller entspricht der Dateigröße.

Syntax

the streamSize of member Darsteller

Wert

Bytes als Ganzzahl

Beispiel

```
-- Gib die Größe des Flash-Films aus
put the streamSize of member 1
```

URL

Diese Eigenschaft bestimmt bei verknüpften Flash-Darstellern den Dateipfad (siehe linked, pathName).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Für Flash-Filme ist URL gleichbedeutend mit pathName.

Falls ein Flash-Film verknüpft verwendet wird, muss die Eigenschaft `linked` auf `TRUE` gesetzt werden.

Die Eigenschaft gibt eine leere Zeichenfolge für nicht verknüpfte Flash-Filme an.

Syntax

the URL of member Darsteller

Wert

Zeichenfolge

Beispiel

```
-- Verwende den Flash-Film aus dem
angegebenen Pfad
set the linked of member 1 to TRUE
set the URL of member 1 to
"c:\meinfilm.swf"
```

viewH

Diese Eigenschaft legt die horizontale Position des Ansichtspunktes für einen Flash-Film fest (siehe `scaleMode`, `viewPoint`, `viewScale`, `viewW`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Der Ansichtspunkt wird relativ zum Ursprung (siehe `originPoint`) festgelegt und liegt immer in der Mitte des Sprites.

Wenn die Eigenschaft `scaleMode` auf `#autoSize` eingestellt ist, sollte `viewH` auf den Standardwert `0` eingestellt werden, um Darstellungsfehler zu vermeiden.

Syntax

the viewH of sprite Kanal

the viewH of member Darsteller

Wert

Dezimalwert, Standard `0`

Beispiel

```
-- Setze den Ansichtspunkt des
Flash-Films zehn Pixel nach links
set the viewH of sprite 1 to -10.0
```

viewPoint

Diese Eigenschaft legt fest, wo der Ansichtspunkt für einen Flash-Film liegt (siehe `scaleMode`, `viewH`, `viewScale`, `viewW`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Der Ansichtspunkt wird relativ zum Ursprung (siehe `originPoint`) festgelegt und liegt immer in der Mitte des Sprites.

Wenn die Eigenschaft `scaleMode` auf `#autoSize` eingestellt ist, sollte `viewPoint` auf den Standardwert `point(0,0)` eingestellt werden, um Darstellungsfehler zu vermeiden.

Syntax

the viewPoint of sprite Kanal

the viewPoint of member Darsteller

Wert

Point (Director-Punkt), Standard `point(0,0)`

Beispiel

```
-- Setze den Ansichtspunkt des
Flash-Films auf den Ursprung
set the viewPoint of sprite 1
to point(0,0)
```


viewScale

Diese Eigenschaft legt fest, wie groß die Ansicht im Verhältnis zum Flash-Film skaliert ist (siehe `scaleMode`, `viewH`, `viewPoint`, `viewV`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Die Skalierung mit `scale` wird immer bezüglich des Ursprungs (`originPoint`) durchgeführt, mit `viewScale` wird die Mitte des Sprites als Ausgangspunkt betrachtet. Auch bedeutet die Angabe von 200 Prozent bei `viewScale`, dass die Ansicht doppelt so groß wie der Flash-Film ist. Bei `scale` bedeutet 200 Prozent, dass der Flash-Film doppelt so groß dargestellt wird.

Wenn die Eigenschaft `scaleMode` auf `#autoSize` eingestellt ist, sollte `viewScale` auf den Standardwert 100 eingestellt werden, um Darstellungsfehler zu vermeiden.

Die Breite und Höhe eines Flash-Sprites können Sie auch über die Eigenschaften `width` und `height` unabhängig voneinander bestimmen.

Syntax

```
the viewScale of sprite Kanal  
the viewScale of member Darsteller
```

Wert

Dezimalwert, Standard 100

Beispiel

```
-- Halbiere die Größe der Ansicht  
set the viewScale of sprite 1  
to 200
```

viewV

Diese Eigenschaft legt die vertikale Position des Ansichtspunktes für einen Flash-Film fest (siehe `scaleMode`, `viewH`, `viewPoint`, `viewScale`).

Bemerkung

Diese Eigenschaft kann sowohl für Sprites als auch für Darsteller gelesen und gesetzt werden.

Der Ansichtspunkt wird relativ zum Ursprung (siehe `originPoint`) festgelegt und liegt immer in der Mitte des Sprites.

Wenn die Eigenschaft `scaleMode` auf `#autoSize` eingestellt ist, sollte `viewV` auf den Standardwert 0 eingestellt werden, um Darstellungsfehler zu vermeiden.

Syntax

```
the viewV of sprite Kanal  
the viewV of member Darsteller
```

Wert

Dezimalwert, Standard 0

Beispiel

```
-- Setze den Ansichtspunkt zehn  
Pixel nach oben  
set the viewV of sprite 1 to -10.0
```