

Flash undokumentiert

Geheimnisse für Einsteiger und Profis

Die Entwicklergemeinde der Flash-Enthusiasten wächst unaufhaltsam. Durch jeden einzelnen Anwender und mit jedem einzelnen Projekt werden neue Erfahrungen gesammelt und Funktionen entdeckt. Zwangsläufig stoßen Entwickler bei ihrer Arbeit auf Unbekanntes oder Undokumentiertes. Und gerade in der letzten Zeit wurden ein paar wirklich interessante Geheimnisse entschlüsselt.

Unter den gefundenen Geheimnissen und den gesammelten undokumentierten Funktionen finden sich nützliche und teilweise auch eher sinnlose. Ganz egal ob Sie Einsteiger, fortgeschrittener Anwender oder Profi sind, es sollte sich dabei aber auch etwas Interessantes für Sie finden. Nur berücksichtigen Sie bitte, dass es für die meisten dieser Funktionen keinen Support gibt und Ihnen niemand garantieren kann, dass es dann auch noch in einer zukünftigen Version von Flash funktioniert.

Ostereier

Zu den eher kurzweiligen Geheimnissen der Flash-Entwicklungsumgebung zählen die so genannten Ostereier (engl. Easter Eggs), die sich in fast jedem Programm finden. Hierbei handelt es sich meist um kleine Spiele, versteckte Funktionen oder Bilder, die von den Entwicklern aus »persönlichem Ehrgeiz« in das Programm eingebaut wurden.

Klicken Sie z. B. einmal in Macromedia Dreamweaver 4 oder in Macromedia UltraDev 4 bei gedrückter **[Strg]**-Taste doppelt auf die Bildvorschau für Pixelbilder im Eigenschaftenedienfeld. Dort werden dann nacheinander die Entwickler der Software mit einem kleinen Bild und ihrem Namen dargestellt. Flash bietet ebenfalls solche Überraschungen.

Gary's car jump

In **Flash 4** finden Sie das Osterei »Gary's car jump«, indem Sie das Menü **HILFE • ÜBER FLASH** wählen und sofort danach so schnell wie möglich auf das Macromedia-Logo klicken. Das Macromedia-Logo befindet sich auf der rechten Seite. Es muss geklickt werden, bevor sich die drei Buttons auf der linken Seite aufgebaut haben. Falls Sie zu spät auf das Logo klicken, können Sie das Menü nochmals aufrufen und es erneut versuchen oder ein zweites Mal auf das Logo klicken. Dann hüpfet das Macromedia-Zeichen durch das Fenster. Haben Sie schnell genug auf das Logo geklickt, dann



◀ **Abbildung 1**
Osterei in Dreamweaver 4 und UltraDev 4



▲ **Abbildung 2**
Das Osterei »Gary's car jump« in Flash 4



▲ **Abbildung 3**
Das Osterei »Goldrush« in Flash 5

starten Sie das Spiel, indem Sie die Schaltfläche DANKE betätigen.

Bei »Gary's car jump« versuchen Sie, ein Motorrad (es sieht eher aus wie ein Fahrrad) über Autos springen zu lassen. Dafür können Sie das Motorrad beschleunigen oder abbremsen, indem Sie den kleinen grauen Balken mit gedrückter Maustaste hoch- oder herunterschieben. Das Motorrad scheint nicht mehr als elf Autos auf einmal überspringen zu können – zumindest ist das unser persönlicher Rekord. Per E-Mail haben wir von jemandem gehört, der sogar dreizehn Autos geschafft haben soll.

In **Flash 5** gibt es ebenfalls ein Osterei, das im Menü HILFE • ÜBER FLASH versteckt ist. Es wird auf demselben Weg aufgerufen wie »Gary's car jump«. Die Regeln dieses Spiels

sind denkbar einfach. Sie können durch Klicken kleine Blöcke platzieren, welche die Laufrichtung des Goldsuchers beeinflussen. Durch mehrmaliges Klicken wird die Ausrichtung eines Blocks verändert.

Spielesammlung in Flash MX und Flash MX 2004

In **Flash MX** und **Flash MX 2004** finden Sie als Osterei eine komplette »Spielesammlung«, die folgende Highlights enthält:

- ▶ breakthrough
- ▶ gold rush
- ▶ astroid blaster
- ▶ lunar lander
- ▶ gary's bike jump
- ▶ flash box









▲ **Abbildung 4**
Komplette Spielesammlung in Flash MX mit breakthrough und lunar lander

Sie erreichen die Spielesammlung, indem Sie das Menü HILFE • ÜBER FLASH wählen und danach knapp unterhalb der Mitte des X vom Flash MX-Logo (in Flash MX) bzw. auf das kleine TM neben 2004 klicken (in Flash MX 2004). Wir haben bei unseren Tests die Erfahrung gemacht, dass sich das Osterei nur bei einer Verbindung zum Internet aktivieren lässt. Abhängig von dieser Verbindung funktionierte dies dann mal besser und mal schlechter, da Flash dieses Osterei offensichtlich aus dem Internet lädt!

Werkzeuge

Viele Geheimnisse einer Software sind im Gegensatz zu den Ostereiern aber nicht wirklich geheim, sondern erschließen sich einfach nur nicht von alleine. Das kann daran liegen, dass eine Funktion nicht dokumentiert ist oder einfach nur in einem anderen Zusammenhang erwähnt wird. Das Gleiche gilt übrigens auch für viele vermeintliche Fehler eines Produktes. Häufig fehlt nur eine kleine Erklärung, und der Fehler entpuppt sich als nützliches Feature.

Zu diesen Dingen zählt auch die Zeitleiste seit Flash MX. Wussten Sie z.B., dass Sie dort einen Block packen und in eine andere Lücke hineinziehen können, wenn Sie dabei  gedrückt halten? Flash passt dann den Block sogar automatisch an die Größe der Lücke an – egal ob diese kürzer oder länger ist. Hierfür müssen Sie aber die ZEITLEISTENOPTIONEN im Menü BEARBEITEN • VOREINSTELLUNGEN innerhalb des Registers ALLGEMEIN auf die BEREICHSBASIERTE AUSWAHL einstellen.

Die Werkzeuge in Flash bieten in Kombination mit  ebenfalls häufig eher unbekannte und nützliche Funktionen. So kann man mit dem Ellipsenwerkzeug bei gedrücktem  einen exakten Kreis zeichnen. Das Gleiche gilt auch für das Rechteckwerkzeug, mit dem man dann Quadrate erzeugt. Die meisten anderen Zeichenwerkzeuge werden mit dem  auf rechte Winkel eingeschränkt oder wie bei dem Verzerren symmetrisch angewendet. Für Quadrate sind auch noch  und  von Bedeutung. Mit diesen können beim Aufziehen eines Rechtecks die Ecken mehr oder weniger abgerundet werden.

ActionScript

Die meisten versteckten Funktionen bietet in Flash sicher die eingebaute Programmiersprache ActionScript. Wussten Sie z.B., dass sich in Pfadangaben zu Movie-Clips anstelle von `_level0` auch die Eigenschaft `_flash` verwenden lässt? Von eher geringem Nutzen ist, dass Sie mit der Aktion `getURL` wie mit `loadMovie` Flash-Filme laden können: `getURL ("meinFilm.swf", "_level1")`; lädt zum Beispiel eine neue SWF-Datei in die Stufe 1 (engl. Level 1).

Textfelder

Es ist sehr nützlich, dass es einen Weg gibt, auf Texteingaben durch die Benutzer zu reagieren. D.h., wenn der Benutzer ein Textfeld ändert, können gezielt Aktionen ausgeführt werden. Alles, was man dafür braucht, ist ein Textfeld,

das mit einer Variablen verbunden ist und ein Schlüsselbild in derselben Zeitleiste mit der Bildbezeichnung `variablenname_changed`. Das Entscheidende ist die Zeichenkette `»_changed«` direkt hinter dem Variablennamen des Textfeldes. Alle Aktionen, die in diesem Bild liegen, werden ausgeführt, sobald ein Anwender den Inhalt des Textfeldes verändert. In unseren Tests erwies sich diese undokumentierte Funktion aber zu Recht als undokumentiert: Zahlreiche Abstürze verhinderten allzu oft den Einsatz. Außerdem gibt es dafür mittlerweile bessere Lösungen in ActionScript, die über die Ereignismethode `onChanged` bzw. den gleich lautenden so genannten Listener erreicht werden.

Wie finde ich Geheimnisse in Flash?

Die erste Anlaufstelle zum Aufspüren unbekannter Funktionen sollte die Macromedia-Website sein. Im Support-Bereich (www.macromedia.com/support/flash) veröffentlicht Macromedia regelmäßig neue Tutorials, Erklärungen zu unbekanntem oder wenig dokumentierten Befehlen und natürlich auch Updates, die wiederum neue Funktionen beinhalten können. Hier findet sich auch ein Link zu einer überarbeiteten Version des Flash MX ActionScript-Handbuchs mit vielen neuen Befehlen (www.macromedia.com/support/flash/action_scripts_dict.html).

Aber nicht alles findet man direkt bei Macromedia. Für die wirklichen Geheimnisse sollten Sie die zahlreichen Foren rund um Flash aufmerksam und regelmäßig lesen. Im englischsprachigen Bereich gehört hier sicher www.ultrashock.com mit zu den ergiebigsten Quellen. Ein weiterer Tipp ist die Mailingliste unter <http://chattyfig.figleaf.com>. Aber auch im deutschsprachigen Raum werden viele dieser Forschungsergebnisse in Foren wie www.flashforum.de gesammelt und diskutiert.

