

Glossar

Aktion: ActionScript-Code für ein bestimmtes Element. Dies kann beispielsweise ein Schlüsselbild, eine Schaltfläche oder ein MovieClip sein.

Array: Programmierkonstruktion, die das Speichern mehrerer Werte in einer Variablen erlaubt. Der Zugriff auf die Werte erfolgt über den Index oder mit einem Schlüssel (assoziativer Array).

Bühne: Arbeitsfläche in Flash

Debugging: Fehler in der Programmierung suchen

ECMAScript: Standardisierter Sprachkern für eine Skriptsprache, herausgegeben von der ECMA. ECMAScript bildet die Grundlage für den Sprachkern von ActionScript, nicht aber die Funktionalität.

Eigenschaft: Einem Objekt zugeordneter Wert

Ereignis: Bei einem Ereignis passiert etwas: Wenn beispielweise der Nutzer eine Schaltfläche anklickt, wenn ein MovieClip geladen wird oder wenn der Nutzer eine Taste der Tastatur drückt. Mit ActionScript reagieren Sie auf Ereignisse.

Ereignisprozedur: Programmierkonstruktion, die ein Ereignis abfängt

Fallunterscheidung: Programmierkonstruktion, die einen oder mehrere Fälle voneinander trennen kann

Flash-Player: Abspielsoftware für SWF-Filme. Mit Flash MX 2004 ist der Flash-Player 7 aktuell. Er ist für die meisten Betriebssysteme verfügbar und erfreut sich großer Verbreitung.

FLV: FlashVideo-Format. Mit Flash MX 2004 eingeführtes Dateiformat für Videos in Flash. FLVs können auch für Streaming verwendet werden.

Hexadezimales Farbsystem: System zur Angabe von Farben im Web. Eine hexadezimale Farbe besteht aus jeweils zwei Zahlen für den roten, grünen und blauen Farbanteil (RGB). Die hexadezimalen Zahlen reichen von 0 bis F (= 15). FF0000 steht beispielsweise für Rot. In ActionScript wird hexadezimalen Farben 0x vorangestellt.

Instanz: Abbild eines Symbols aus der Bibliothek auf der Bühne. Ein Symbol kann mehrere Instanzen besitzen.

Klasse: Programmierbegriff. Gibt die Struktur für ein Objekt vor. ActionScript besitzt viele Klassen, die die Funktionalität für die in Flash eingesetzten Objekte beinhalten.

Kollisionstest: Überprüfung, ob sich zwei Elemente berühren. Er bildet die Grundlage für viele Flash-basierte Spiele.

Level: Auch Stufe. Auf ein Level wird der in einen anderen SWF-Film importierte Film gelegt.

Methode: Einem Objekt zugeordnete Sammlung von Anweisungen

MovieClip: Ein in Flash vorhandenes Symbol. MovieClips werden hauptsächlich zur Steuerung mit ActionScript herangezogen.

Objekt: Element der ActionScript-Programmierung, das über Eigenschaften und Methoden Funktionalität liefert bzw. gesteuert werden kann. Ein Objekt ist beispielsweise die Instanz eines MovieClips oder einer Schaltfläche.

Preloader: Dt. Vorlader. Skript oder externer SWF-Film, der überprüft, wieviel Prozent eines Films geladen sind und gegebenenfalls den Ladefortschritt anzeigt.

Registrierungspunkt: Der Ursprung eines Symbols. Jedes Symbol besitzt ein eigenes Koordinatensystem.

Schleife: Programmierkonstruktion, die Anweisungen mehrfach ausführt

Schlüsselbild: Bild in der Zeitleiste, bei dem eine Veränderung stattfindet. Für ein Schlüsselbild können Sie ActionScript-Code eingeben.

Streaming: Bezeichnet das Abspielen einer Datei, während noch Teile von ihr geladen werden.

SWF: Ausgabeformat, in dem Flash-Dateien veröffentlicht und vom Flash-Player abgespielt werden. Macromedia hat SWF veröffentlicht, daher können auch andere Programme außer Flash SWF erzeugen.

Syntax: Schreibweise und Aufbau einer Programmiersprache

Szene: Abschnitt eines Flash-Films. Mit Szenen unterteilen Sie Ihren Film. Mit ActionScript springen Sie per Programmierung von Szene zu Szene.

Tween: Von Flash verwendete Animationstechnik, um aus zwei Zuständen per Hinzufügen von Zwischenschritten eine Animation zu erzeugen.

Variable: Wertespeicher in der Programmierung

Verhalten: Von Flash MX 2004 automatisch produzierter ActionScript-Code. Die verfügbaren Verhalten sind im VERHALTEN-Bedienfeld organisiert.

XML: eXtensible Markup Language. Metasprache, die Beschreibung und Speicherung von Daten erlaubt. Flash kann per ActionScript auf XML zugreifen. In Flash MX 2004 Professional gibt es außerdem Komponenten, die den Zugriff auf XML vereinfachen.