

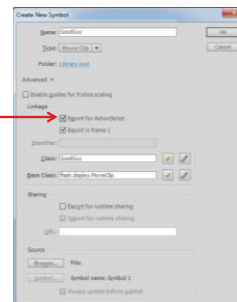
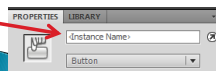
Övning 2

Koppla symboler till AS, dot-notation, display list, egna metoder

Design av interaktiv multimedia

Koppla symboler till AS

- ▶ Skapa en ny symbol.
- ▶ Välj "Export for ActionScript".
- ▶ Tryck ok.
- ▶ Tryck ok på meddelandet som visas.
- ▶ Ge symbolen ett instansnamn.



Display list

- ▶ Display list:
 - Stage
 - Child1 (t.ex. MovieClip)
 - Child1:1
 - Child2
 - Child2:1 (t.ex. Button)
 - Child2:2

```
addChild(myClip);
Lägger till myClip på scenen.

myClip.addChild(myOtherClip);
Lägger till myOtherClip till myClip.
```

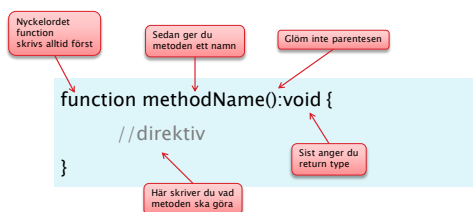
Dot-notation

- ▶ Dot-notation är ett sätt att referera till objekt via display list "hierarkin":
 - myClip.myFirstChild.myFirstChildsChild;
- ▶ Man kan även referera till attribut:
 - myClip.x;
 - myClip.myFirstChild.width = 100;

Använda metoder

- ▶ Du använder en metod genom att åberopa ("köra") den:
 - trace();
 - addChild(myClip);
 - myOwnMethod(myClip, 10, 120);

Skriva egna metoder (1)



Skriva egna metoder (2)

```
function getTwo ():int {
    return 2;
}
```

```
var myInt:int = 0;
myInt = getTwo();
trace(myInt);
```

← här har myInt värdet 0

← här har myInt värdet 2

Skriva egna metoder (3)

Parametrar används för att skicka in värden i funktionen.

```
function methodName(parameter:type):void {
    //direktiv
}

function myMethod (size:int, text:String):void {
    myNumber = size;
    myText = text;
}

myMethod(120, "Hello World");
```

Scope

```
package {
    import flash.display.MovieClip;
    public class Main extends MovieClip {
        var myInt:int;
        //Constructor
        public function Main() {
        }
    }
}
```

global → var myInt:int;

```
function myFunction (text:String):void {
    var myInt:int;
}
```

local →

Events (inledning)

objektet som ska lyssna → this.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onClick);

event handler (en funktion) → onClick

typ av event → MouseEvent.CLICK

▶ Event handlers associerar till en metod som du måste skriva själv.

```
this.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onClick);

function onClick (e:MouseEvent):void {
    //Här händer det något
}
```