

ActionScript

ActionScript er det programmeringssprog **Flash** anvender til al interaktivitet. Interaktivitet skal her forstås som inddragelse af brugeren. Typisk sættes der knapper eller tekstlink på filmen, "Klik her og se straks om du har vundet", har du nok stødt på, på Internettet. Knapper eller tekstlinks programmeres i Flash til at foretage en eller anden form for handling. Det kan f. eks. være at afspille en lyd, at åbne en side på Internettet eller at gå til en anden frame i filmen.

Det er svært at komme udenom *ActionScript*, det er en meget stor del af Flash, og selv enkle animationer skal som regel anvende lidt programmering. Det kan virke voldsomt, hvis ikke du er bekendt med at programmere, men sådan er programmet altså opbygget. I CS4 er der mulighed for både at vælge *Action-Script 2.0* og *3.0* - jeg har valgt *3.0* til kurset.

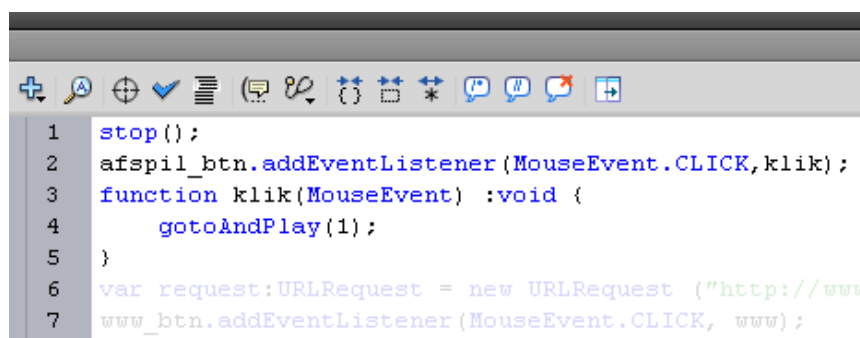
I eksemplerne herunder har jeg forsøgt at "oversætte" de 2 scripts du skal bruge på kurset, til lidt mere forståeligt dansk. Jeg har givet farver til de dele af teksten, der bliver farvet i script vinduet. Der findes heldigvis mange bøger om *ActionScript*, og hvis du vil arbejde seriøst med **Flash**, er dette et område du studere dybere.

Spil filmen - igen

Et meget anvendt script, er et script, som sætter filmen i gang når brugeren klikker på en knap. Der indsættes en stop-action i det første frame, hvilket betyder, at filmen slet ikke går i gang, før der bliver klikket på en knap.

Du opretter ét lag til *ActionScript*.

Al programmeringen skrives i det samme script. Her er den nederste del gjort grå, forklaringen til denne del af scriptet, står på næste side.



```
1 stop();
2 afspil_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klik);
3 function klik(MouseEvent) :void {
4     gotoAndPlay(1);
5 }
6 var request:URLRequest = new URLRequest ("http://www
7 www_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, www);
```

Forklaring

`stop();` > Filmen er stoppet, brugeren bestemmer hvornår filmen skal spille, ved at klikke på knappen.

`afspil_btn` > Knappen du har navngivet.

`addEventListener(MouseEvent.CLICK` > "Lytter på", registrerer at der klikkes på knappen.

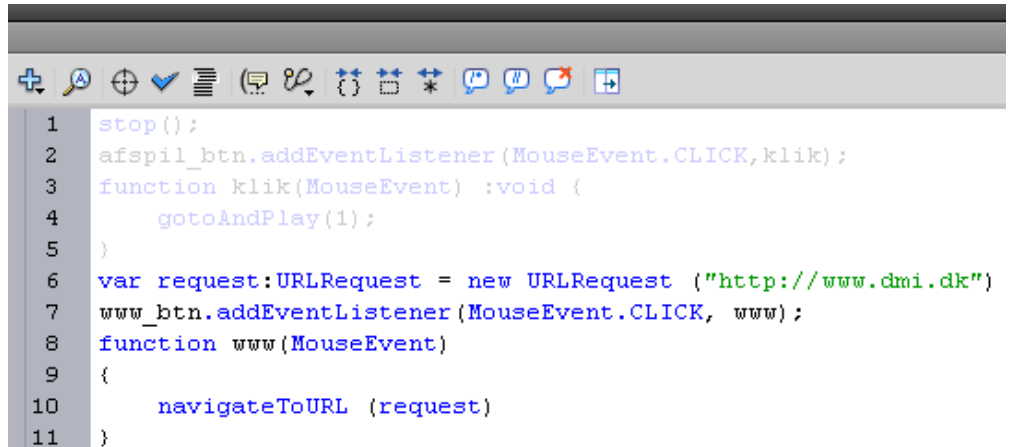
`klik` > et tilfældigt navn, som du synes er logisk.

`gotoAndPlay (1)` > Når knappen »hører« navnet `klik`, så udfører den en funktion. I dette tilfælde, at gå til frame 1, spiller altså filmen forfra.

ActionScript

URL request

- ved klik på knappen, åbnes en side fra Internettet



```
1 stop();
2 afspil_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, klik);
3 function klik(MouseEvent) :void {
4     gotoAndPlay(1);
5 }
6 var request:URLRequest = new URLRequest ("http://www.dmi.dk");
7 www_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, www);
8 function www(MouseEvent)
9 {
10     navigateToURL (request)
11 }
```

Forklaring

`var request:URLRequest` > anmodning om at gå til en www adresse.

`»http://www.dmi.dk«` > www adressen

`www_btn` > Knappen du har navngivet.

`addEventListener(MouseEvent.CLICK:` > "Lytter på", registrerer at der klikkes på knappen.

`www` > Et tilfældigt navn, som du synes er logisk.

`navigateToURL`> Når knappen »hører« navnet `www`, så udfører den en funktion. I dette tilfælde at gå til den ovennævnte URL. (vist med grønt)