

OBSAH

	ÚVOD	10
LEKCE 1	PŘEDSTAVUJEME JAZYK ACTIONSCRIPT	16
	PROČ SE UČIT JAZYK ACTIONSCRIPT?	18
	PRVKY JAZYKA ACTIONSCRIPT	19
	PROCES PLÁNOVÁNÍ	24
	VYTVORENÍ PRVNÍHO SKRIPTU	27
	TESTOVÁNÍ PRVNÍHO SKRIPTU	37
LEKCE 2	POUŽITÍ OVLADAČŮ UDÁLOSTÍ	44
	K ČEMU SLOUŽÍ OVLADAČE UDÁLOSTÍ	46
	VOLBA SPRÁVNÉHO OVLADAČE UDÁLOSTI	46
	POUŽITÍ UDÁLOSTÍ MYŠI	47
	JAK NEJLÉPE POUŽÍVAT V KLIPECH UDÁLOSTI MYŠI	58
	POUŽITÍ UDÁLOSTÍ SNÍMKU	60
	POUŽITÍ UDÁLOSTÍ KLIPU	67
	OVLÁDÁNÍ NĚKOLIKA UDÁLOSTÍ SOUČASNĚ	82
	VYSVĚTLENÍ METOD OVLADAČŮ UDÁLOSTI	89
	POUŽITÍ METOD OVLADAČŮ UDÁLOSTÍ	90
	POUŽITÍ UDÁLOSTÍ TYPU „LISTENERS“	98
LEKCE 3	CÍLOVÉ CESTY	102
	ZACÍLENÍ AKTUÁLNÍHO KLIPU	106
	ZACÍLENÍ HLAVNÍHO KLIPU	113
	ZACÍLENÍ NADŘÍZENÉHO KLIPU	116
	ZACÍLENÍ INSTANCÍ KLIPŮ	120
	ZACÍLENÍ KLIPŮ NA ÚROVNÍCH	123
	ZACÍLENÍ INSTANCÍ KLIPŮ NA ÚROVNÍCH	131
	VÝBĚR Z NĚKOLIKA ZPŮSOBŮ ZACÍLENÍ	138
	VYTVÁŘENÍ GLOBÁLNÍCH PRVKŮ A ODKAZY NĚ	139
LEKCE 4	OBJEKTY A JEJICH POUŽÍVÁNÍ	142

	CO JSOU TO OBJEKTY A K ČEMU SLOUŽÍ	144
	TYPY OBJEKTŮ	147
	POUŽITÍ OBJEKTU COLOR	156
	OBJEKT KEY PRO LEPŠÍ INTERAKTIVITU	161
	PRÁCE S OBJEKTY STRING A SELECTION	165
LEKCE 5	POUŽÍVÁNÍ FUNKCÍ	174
	VYTVÁŘENÍ FUNKCÍ	175
	PŘEDÁVÁNÍ PARAMETRŮ FUNKCÍM	180
	POUŽÍVÁNÍ LOKÁLNÍCH PROMĚNNÝCH A VYTVÁŘENÍ FUNKCÍ, KTERÉ VRACÍ VÝSLEDKY	189
LEKCE 6	VLASTNÍ NASTAVENÍ OBJEKTŮ	196
	JAK OBJEKTY FUNGUJÍ	198
	ROZDÍL MEZI VYTVÁŘENÍM INSTANCÍ OBJEKTŮ A TŘÍD OBJEKTŮ ..	198
	DEFINOVÁNÍ VLASTNÍ TŘÍDY A VYTVÁŘENÍ INSTANCÍ TÉTO TŘÍDY	206
	GENETICKÉ PROGRAMOVÁNÍ OBJEKTU ÚPRAVAMI JEHO PROTOTYPU	211
	VLASTNOSTI NA ÚROVNI INSTANCE	215
	VYTVÁŘENÍ PODTŘÍD	217
	VYTVÁŘENÍ VLASTNÍCH METOD PRO VLASTNÍ TŘÍDY	223
	SLEDOVÁNÍ VLASTNOSTÍ	228
	MODIFIKACE EXISTUJÍCÍCH METOD OBJEKTŮ	237
	DEFINOVÁNÍ VLASTNÍCH METOD PRO VESTAVĚNÉ OBJEKTY	242
	ZAREGISTROVÁNÍ TŘÍD	246
LEKCE 7	POUŽÍVÁNÍ DYNAMICKÝCH DAT	262
	VYTVÁŘENÍ PROMĚNNÝCH	264
	VYTVÁŘENÍ POLÍ	269
	VYTVÁŘENÍ DYNAMICKÝCH TEXTOVÝCH POLÍ A NAČÍTÁNÍ INFORMACÍ	274
	NAČÍTÁNÍ DAT	282
LEKCE 8	MANIPULACE S DATY	292
	TYPY DAT	294
	SESTAVOVÁNÍ VÝRAZŮ	294
	OPERÁTORY	295

	ZPRACOVÁVÁNÍ S NUMERICKÝCH DAT POMOCÍ OBJEKTU MATH	299
	MANIPULACE S ŘETĚZCI	305
LEKCE 9	POUŽÍVÁNÍ PODMÍNĚNÉ LOGIKY	312
	OVLÁDÁNÍ PRŮBĚHU SKRIPTU	314
	STANOVENÍ PODMÍNEK	321
	DEFINOVÁNÍ OMEZENÍ	326
	ZAPNUTÍ / VYPNUTÍ	330
	REAKCE NA ZÁSAHY UŽIVATELE	335
LEKCE 10	AUTOMATIZOVÁNÍ SKRIPTŮ POMOCÍ CYKLŮ	342
	K ČEMU SE CYKLY POUŽÍVAJÍ	344
	TYPY CYKLŮ	345
	ZÁPIS PODMÍNEK CYKLU A JEJICH VYSVĚTLENÍ	348
	VNOŘENÉ CYKLY	355
	VÝJIMKY CYKLU	364
LEKCE 11	PŘIJÍMÁNÍ A ODESÍLÁNÍ DAT V PROGRAMU FLASH	370
	CO JSOU TO ZDROJE DAT A DATOVÉ FORMÁTY	372
	ROZDÍL MEZI METODAMI GET A POST	375
	POUŽITÍ OBJEKTU LOADVARS	376
	POUŽITÍ SDÍLENÝCH OBJEKTŮ	389
LEKCE 12	POUŽITÍ JAZYKA XML V PROGRAMU FLASH	404
	ZÁKLADY XML	406
	POUŽÍVÁNÍ XML OBJEKTŮ	410
	FORMÁTOVÁNÍ XML DOKUMENTU	411
	ÚVOD DO SOKETOVÝCH SERVERŮ	422
	POUŽITÍ OBJEKTU XMLSOCKET	425
LEKCE 13	OVĚŘOVÁNÍ A FORMÁTOVÁNÍ DAT	438
	LOGIKA OVĚŘOVÁNÍ PLATNOSTI DAT	440
	POUŽITÍ RUTIN PRO OVĚŘOVÁNÍ PLATNOSTI DAT	441
	ZPRACOVÁNÍ CHYB	444
	OVĚŘOVÁNÍ ŘETĚZCŮ	446
	OVĚŘOVÁNÍ POSLOUPNOSTÍ	453
	OVĚŘOVÁNÍ PLATNOSTI DAT POMOCÍ SEZNAMU VOLEB	458

	OVĚŘOVÁNÍ PLATNOSTI ČÍSEL	461
	DYNAMICKÉ FORMÁTOVÁNÍ TEXTU POMOCÍ HTML	463
	VYTVÁŘENÍ A ŘÍZENÍ TEXTOVÝCH POLÍ POMOCÍ ACTIONSCRIPTU	473
	POUŽITÍ OBJEKTŮ TEXTFORMAT	484
LEKCE 14	DYNAMICKÉ OVLÁDÁNÍ KLIPŮ	498
	DYNAMICKÉ VYTVÁŘENÍ INSTANCÍ KLIPU	500
	POUŽITÍ ATTACHMOVIE()	508
	NÁVRH TLAČÍTEK SE NEPŘETRŽITOU ZPĚTNOU VAZBOU	513
	POUŽITÍ SKRIPTŮ ACTIONSCRIPT PRO DYNAMICKÉ KRESLENÍ ČAR	521
	POUŽÍVÁNÍ METOD KRESLENÍ	524
	DYNAMICKÉ VYTVÁŘENÍ VYPLNĚNÝCH GRAFICKÝCH TVARŮ	528
	Z-ŘAZENÍ INSTANCÍ KLIPŮ	531
	PŘESOUVÁNÍ INSTANCÍ KLIPŮ POSTUPEM TÁHNI A PUSTĚ	536
	ODSTRANĚNÍ DYNAMICKY VYTVOŘENÉHO OBSAHU	542
LEKCE 15	VYUŽITÍ DYNAMIKY ČASU A SNÍMKŮ	548
	POUŽÍVÁNÍ ČASU V PROGRAMU FLASH	550
	URČENÍ AKTUÁLNÍHO DATA A ČASU	551
	URČOVÁNÍ UPLYNULÉHO ČASU	557
	OVLÁDÁNÍ RYCHLOSTI PŘEHRÁVÁNÍ A SMĚRU ČASOVÉ OSY	569
	SLEDOVÁNÍ POSTUPU PŘEHRÁVÁNÍ A NAČÍTÁNÍ	575
LEKCE 16	OZVUČENÍ SKRIPTŮ	582
	OVLÁDÁNÍ ZVUKU POMOCÍ PROGRAMU ACTIONSCRIPT	584
	VYTVOŘENÍ OBJEKTU SOUND	584
	TAŽENÍ INSTANCE KLIPU V RÁMCI DEFINOVANÝCH MEZÍ	588
	OVLÁDÁNÍ HLASITOSTI ZVUKU	593
	ŘÍZENÍ PANORÁMOVÁNÍ	600
	PŘIPOJENÍ ZVUKŮ A OVLÁDÁNÍ PŘEHRÁVÁNÍ ZVUKŮ	607
LEKCE 17	NAČÍTÁNÍ EXTERNÍCH PROSTŘEDKŮ	616
	MÍSTA VSTUPU A VÝSTUPU NAČÍTÁNÍ EXTERNÍCH PROSTŘEDKŮ	618
	NAČÍTÁNÍ KLIPŮ ANIMACÍ DO CÍLE	620
	DYNAMICKÉ NAČÍTÁNÍ SOUBORŮ JPG	627

VYTVOŘENÍ INTERAKTIVNÍHO SPRÁVCE PROSTORU	634
NAČÍTÁNÍ KLIPŮ DO ÚROVNÍ.....	639
OVLÁDÁNÍ KLIPU NA ÚROVNI.....	643
DYNAMICKÉ NAČÍTÁNÍ SOUBORŮ MP3.....	647
REAKCE NA DYNAMICKY NAČTENÉ SOUBORY MP3.....	650
DODATEK A OSTATNÍ ZDROJE	658
REJSTŘÍK.....	662