

OBSAH

	Úvod.....	12
Lekce 1	Seznámení s ActionScriptem	18
	Co se naučíte.....	19
	Přibližná doba trvání lekce.....	19
	Soubory lekce	19
	ActionScript vyzrál do verze 2.0	19
	Rozdíly mezi ActionScriptem 1.0 a 2.0.....	21
	Podobnosti mezi ActionScriptem 1.0 a 2.0.....	26
	Proč se učit ActionScript 2.0?.....	27
	Prvky ActionScriptu.....	28
	Panel akcí a editor ActionScriptu.....	34
	Naplánování projektu.....	40
	Píšete svůj první skript.....	44
	Otestujte svůj první skript	56
	Co jste se naučili.....	62
Lekce 2	Zpracovatelé událostí	64
	Co se naučíte.....	64
	Přibližná doba trvání lekce.....	65
	Soubory lekce	65
	Co dělají zpracovatelé událostí.....	65
	Volba správného zpracovatele událostí.....	66
	Události myši.....	67
	Jak z připojování událostí myši k animačním klipům vytěžit co nejvíc	79
	Události snímků	81
	Události klipů.....	89
	Souhra různých událostí.....	105
	Co jsou metody zpracovatelů událostí.....	112
	Metody zpracovatelů událostí.....	114
	Události vysílané k objektům.....	123
	Co jste se naučili.....	133
Lekce 3	Co jsou cílové cesty	134
	Co se naučíte.....	135
	Přibližná doba trvání lekce.....	135
	Soubory lekce	135
	Časové osy	136
	Cesty k aktuální animaci.....	138
	Cesty k hlavní animaci.....	145
	Cesty k rodičovské animaci	148

	Cesty k instancím animačních klipů.....	153
	Cesty k animacím na úrovních	156
	Cesty k instancím animačních klipů na úrovních.....	164
	Přehled variant zápisu cílových cest.....	170
	Vytváření globálních prvků a jak se na ně odkazuje	171
	Co jste se naučili.....	173
Lekce 4	Třídy objektů	174
	Co se naučíte.....	175
	Přibližná doba trvání lekce.....	175
	Soubory lekce	175
	Co jsou objekty a proč jsou tak prospěšné	175
	Zabudované třídy objektů	180
	Práce s třídou color	193
	Přidávání interaktivity pomocí třídy key	199
	Práce s třídami string a selection.....	203
	Co jste se naučili.....	210
Lekce 5	Funkce	212
	Co se naučíte.....	213
	Přibližná doba trvání lekce.....	213
	Soubory lekce	213
	Vytváření funkcí	213
	Předávání parametrů do funkcí	220
	Lokální proměnné a vytváření funkcí, které vracejí výsledky	232
	Co jste se naučili.....	240
Lekce 6	Vytváření dat a manipulace s nimi	242
	Co se naučíte.....	243
	Přibližná doba trvání lekce.....	243
	Soubory lekce	243
	Vytváření proměnných.....	243
	Vytváření polí	251
	Vytváření dynamických textových polí a získávání informací.....	257
	Získávání dat	263
	Sestavování výrazů	273
	Operátory	274
	Manipulace s číselnými daty pomocí třídy math	277
	Manipulace s řetězcí	284
	Co jste se naučili.....	288
Lekce 7	Vytváření vlastních tříd	290
	Co se naučíte.....	291
	Přibližná doba trvání lekce.....	291
	Soubory lekce	291

	Třídy, třídy nejvyšší úrovně a instance	291
	Vytváření tříd.....	293
	Cesty ke třídám.....	297
	Balíčky a importování tříd	301
	Metody vlastností	308
	Definování členů	311
	Co je dědění.....	316
	Co jste se naučili.....	336
Lekce 8	Podmínková logika	338
	Co se naučíte.....	339
	Přibližná doba trvání lekce.....	339
	Soubory lekce	339
	Řízení toku skriptu	339
	Určování podmínek.....	347
	Reakce na více podmínek	348
	Určování hranic.....	353
	Zapínání a vypínání	358
	Reakce na akce uživatele.....	364
	Detekce kolizí.....	367
	Co jste se naučili.....	370
Lekce 9	Automatizace skriptů pomocí cyklů	372
	Co se naučíte.....	373
	Přibližná doba trvání lekce.....	373
	Soubory lekce	373
	Proč jsou cykly prospěšné	373
	Druhy cyklů	374
	Jak máte psát a chápat podmínky cyklu.....	379
	Vnořené cykly	387
	Předčasné ukončení aktuální iterace nebo cyklu	394
	Co jste se naučili.....	401
Lekce 10	Skriptování komponent uživatelského rozhraní	402
	Co se naučíte.....	403
	Přibližná doba trvání lekce.....	403
	Soubory lekce	403
	Komponenty: skriptovací slabikář	404
	Konfigurace vlastností komponent.....	406
	Spouštění skriptů pomocí událostí komponent.....	415
	Volání metod komponent.....	422
	Práce s komponentou FocusManager.....	435
	Přizpůsobení komponent rozhraní pomocí ActionScriptu.....	440
	Co jste se naučili.....	444

Lekce 11	Jak dostanete data do Flashe a z něho ven	446
	Co se naučíte.....	447
	Přibližná doba trvání lekce.....	447
	Soubory lekce	447
	Co jsou zdroje dat a formáty dat.....	447
	Get versus post.....	450
	Práce s třídou LoadVars	452
	Soubory politik	465
	Práce se sdílenými objekty	466
	Práce s komponentou WebServiceConnector.....	481
	Co jste se naučili.....	491
Lekce 12	Flash a XML	492
	Co se naučíte.....	493
	Přibližná doba trvání lekce.....	493
	Soubory lekce	493
	Základy XML	494
	Práce s třídou XML	498
	Práce se soketovými servery	512
	Co jste se naučili.....	534
Lekce 13	Ověřování platnosti dat	536
	Co se naučíte.....	537
	Přibližná doba trvání lekce.....	537
	Soubory lekce	537
	Logika skrytá za ověřováním platnosti dat.....	537
	Ověřovací rutiny	538
	Zpracování chyb	542
	Ověřování řetězců.....	545
	Ověřování posloupností	551
	Ověřování pomocí seznamu možných voleb.....	557
	Ověřování čísel	560
	Zpracování ověřených dat	563
	Co jste se naučili.....	566
Lekce 14	Práce s textovými poli	568
	Co se naučíte.....	568
	Přibližná doba trvání lekce.....	569
	Soubory lekce	569
	Textová pole vytvářená a konfigurovaná dynamicky	569
	Práce s objekty textového formátu	581
	Přímé načítání obrázků a souborů SWF a komunikace s nimi.....	591
	Formátování textových polí pomocí stylů	601
	Co jste se naučili.....	613

Lekce 15	Dynamické řízení animačních klipů	614
	Co se naučíte	614
	Přibližná doba trvání lekce	615
	Soubory lekce	615
	Dynamické vytváření instancí animačních klipů	615
	Budování tlačítek s nepřetržitou zpětnou vazbou	629
	Dynamické kreslení čar ActionScriptem	638
	Praktické využití kreslicích metod	640
	Dynamické vytváření vyplněných obrazců	645
	Uspořádání instancí animačních klipů podle osy Z	648
	Přetahování a pouštění instancí animačního klipu	653
	Odstraňování dynamicky vytvořeného obsahu	659
	Co jste se naučili	662
Lekce 16	Dynamika založená na času a na snímcích	664
	Co se naučíte	664
	Přibližná doba trvání lekce	665
	Soubory lekce	665
	Jak se ve Flashi pracuje s časem	665
	Práce s kalendářním datem ve Flashi	667
	Určování, kolik uplynulo času	682
	Ovládání rychlosti přehrávání a směru časové osy	693
	Sledování průběhu přehrávání a stahování	700
	Co jste se naučili	705
Lekce 17	Skriptování zvuku	706
	Co se naučíte	707
	Přibližná doba trvání lekce	707
	Soubory lekce	707
	Ovládání zvuku ActionScriptem	707
	Vytvoření zvukového objektu	708
	Přetahování instance animačního klipu uvnitř oblasti vymezené hranicemi	712
	Ovládání hlasitosti	718
	Ovládání Vyváženosti	725
	Připojování zvuků a Řízení přehrávání zvuku	732
	Co jste se naučili	739
Lekce 18	Načítání externích položek	740
	Co se naučíte	741
	Přibližná doba trvání lekce	741
	Soubory lekce	741
	Pro a proti načítání externích položek	742
	Načítání animací na cílová umístění	745
	Dynamické načítání obrázků JPG	751
	Vytvoření interaktivního zástupce	758

	Načítání animací do úrovní.....	763
	Řízení animace načtené do úrovně.....	767
	Dynamické načítání souborů MP3.....	771
	Reakce na dynamicky načítané soubory MP3.....	774
	Extrahování dat ID3 ze souboru MP3.....	779
	Načítání a ovládání externího videa.....	789
	Co jste se naučili.....	800
Lekce 19	Testování a ladění	802
	Co se naučíte.....	802
	Přibližná doba trvání lekce.....	803
	Soubory lekce.....	803
	Eliminace chyb dřív, než se vylíhnou.....	803
	Maximalizujte proces testování a ladění.....	804
	Opravy kompilačních chyb.....	806
	Odhalování a opravování chyb při běhu.....	807
	Co jste se naučili.....	831
Lekce 20	Testování a ladění	832
	Co se naučíte.....	833
	Přibližná doba trvání lekce.....	833
	Soubory lekce.....	833
	Co je a jak se používá <code>fscommand()</code>	834
	Použití Flash studio pro.....	840
	Využití FlashVars.....	859
	Co jste se naučili.....	868
Lekce 21	Tisk a kontextové nabídky	870
	Co se naučíte.....	871
	Přibližná doba trvání lekce.....	871
	Soubory lekce.....	871
	Tisk z Flashe versus tisk z prohlížeče.....	871
	Práce s třídou <code>PrintJob</code>	873
	Vytváření vlastních kontextových nabídek.....	885
	Co jste se naučili.....	894
Rejstřík	895