

STRUČNÝ OBSAH

Část 1	Teoretický základ	1
1	Základy Flashe	5
2	Co je nového ve Flashi 5	21
3	Přístup programátora	31
4	Základy programování ve Flashi	41
5	Programovací struktury	63
6	Ladění (debugging)	95
7	Objekt Movie Clip	117
8	Funkce	131
9	Vybírání textu, zachytávání kláves a manipulace s řetězci	151
10	Pole	173
11	Objekty	195
12	Vlastní objekty	213
13	Smart Clipy	231
14	Spolupráce s externími daty	247
Část 2	Cvičení	289
Část 2A	Úvodní cvičení	295
1	Jak zajistit, aby měli uživatelé Flash Player	297
2	Napodobení videa	305
3	Vytváření uživatelských kurzorů	313

4	Vytvoření vodorovného jezdce (horizontal slider)	325
5	Prezentace (slide show)	337
6	Mapování	345
7	Práce s oblastmi nezvyklého tvaru, na něž lze klepnout myší	355
8	Přizpůsobení vestavěných smart clipů	363
Část 2B Středně pokročilá cvičení		371
9	Kalkulačka směnného kurzu	373
10	Vytvoření smart clipu Tooltip (bublínková nápověda)	391
11	Vytvoření digitálních stopek	403
12	Vytvoření analogových stopek	411
13	Vytvoření odpočtu	417
14	Použití objektu Math k vytvoření kruhového jezdce	423
15	Animace založená na čase	431
16	Vytvoření vícestavového tlačítka	437
Část 2C Pokročilá cvičení		445
17	Offline produkce	447
18	Dynamická prezentace (slide show)	451
19	Vytváření cookies pomocí JavaScriptu	463
20	JavaScript sloužící pro komunikaci mezi animacemi	469
21	Oprava nefunkčních skriptů	477
Část 3 Dodatky		489
A	Ekvivalenty	491
B	Vytváření rozšiřujících prvků Flashe určených pro webovou stránku Macromedia Exchange	497
	Rejstřík	503