
Die wichtigsten Befehle in Actionscript 1.0 und 2.0

Diese Kurzzusammenfassung stellt eine Übersicht dar, und ersetzt nicht die detaillierte Dokumentation der einzelnen Befehle, die unter Adobe Livedocs / Flash zu finden ist:

http://livedocs.adobe.com/flash/mx2004/main_7_2/wwhelp/wwhimpl/js/html/wwhelp.htm?href=00001132.html

Actionscript 1.0 ist die alte, bewährte Skriptsprache von Flash. Sie ist einfacher als ihre Nachfolge-Versionen 2.0 und 3.0 und wird von Flash weiterhin unterstützt. Achte darauf, dass du beim Erzeugen eines neuen Flash Dokuments die Actionscript-Variante 1.0 oder 2.0 wählst.

Zusammenstellung von Andres Wanner, Roman Schnyder

Zeitleistensteuerung

Im Aktionen-Fenster unter "Globale Funktionen > Zeitleistensteuerung"

Befehl	Beschreibung
stop();	Hält eine Zeitleiste an.
play();	Spielt von der aktuellen Position in einer Zeitleiste weiter.
gotoAndPlay(1);	Springt auf einer Zeitleiste zu der in Klammern angegebenen Position. Als Parameter kann entweder eine Framenummer (z.Bsp. 121) oder ein Framelabel (z.Bsp. "anfang") angegeben werden.
gotoAndStop(1);	Springt auf einer Zeitleiste zu der in Klammern angegebenen Position und stoppt dort.
nextFrame();	Springt zum nächsten Bild und stoppt dort.
prevFrame();	Springt ein Bild zurück und stoppt dort.

Dateien laden

Im Aktionen-Fenster unter "Globale Funktionen > Browser/Netzwerk"

Befehl	Beschreibung
--------	--------------

getURL("http://www.blick.ch");	
---------------------------------------	--

Weist den Webbrowser an, zu einer bestimmten URL zu navigieren

loadMovie("kapitel2.swf", _root.movieclip);	
--	--

Lädt eine .swf oder JPG-Datei in einen Movieclip

Movieclip-Steuerung

Im Aktionen-Fenster unter "Globale Funktionen > Movieclip-Steuerung"

Befehl	Beschreibung
on	Führt Aktionen aus, wenn ein bestimmtes Maus-Ereignis eintritt
onClipEvent	Führt Aktionen aus, wenn ein bestimmtes Movieclip-Ereignis eintritt *
startDrag(this,true);	Startet einen Ziehvorgang bei einem Movieclip
stopDrag();	Stoppt einen aktiven Ziehvorgang
duplicateMovieClip(mc1, mc2, 99);	dupliziert einen bestehenden Movieclip

Events

Buttons/Movieclips









Event	Beschreibung
on (press)	Maus wird gedrückt
on (release)	Maus wird losgelassen
on (releaseOutside)	Maus wird ausserhalb des Buttons losgelassen
on (rollover)	Maus über dem Button, dieser Event wird einmalig beim Drüberrollen ausgelöst
on (dragOver)	Maus zieht (gedrückt) ein Objekt über den Button
on (dragOut)	Maus zieht (gedrückt) ein Objekt aus der Button-Fläche hinaus
on (keypress "k")	Drücken der Taste "k", Event wird wiederholt ausgelöst, solange Taste gedrückt ist

Movieclips

onClipEvent (load)	Movieclip wird geladen, Event wird einmalig beim ersten Auftauchen des Movieclips ausgelöst
onClipEvent (enterFrame)	Abspielkopf wird ein Frame weiterbewegt, Event wird mehrmals pro Sekunde wiederholt ausgelöst
onClipEvent (mouseDown)	Maus wird gedrückt
onClipEvent (mouseUp)	Maus wird losgelassen
onClipEvent (mouseMove)	Maus wird (irgendwo) bewegt
onClipEvent (keydown)	Taste gedrückt, Event wird wiederholt ausgelöst, solange Taste gedrückt ist
onClipEvent (keyup)	Taste losgelassen, Event wird einmalig beim Loslassen ausgelöst

Movieclip properties

Im Aktionen-Fenster unter "Integrierte Klassen > Film > Movieclip > Eigenschaften"

Property	Effekt	Mögliche Werte	Einheit
_x	Horizontale Position. 	alle	Pixel
_y	Vertikale Position. 	alle	Pixel
_width	Breite des Movieclips in Pixeln. 	alle	Pixel
_height	Höhe des Movieclips in Pixeln. 	alle	Pixel
_xscale	Breite des Movieclips in Prozent. 	alle	%
_yscale	Höhe des Movieclips in Prozent. 	alle	%
_alpha	Transparenz des Movieclips. 	0 bis 100	%
_visible	Versteckt / zeigt den Movieclip.	0 oder 1	
_rotation	Rotation des Movieclips. 	0 bis 360	Grad
