

برنامه‌نویسی در Flash به کمک سطح مقدماتی ActionScript3

طراحان وب و گرافیکی که کمی با Adobe® Flash نسبت امکانات واسط تصویری Flash در برابر کل توانایی‌های این نرم افزار به مانند کوه یخی است که قسمت بسیار بزرگتر آن زیر آب قرار گرفته است.

بیشتر طراحان وب و گرافیک، به دلیل نداشتن زمینه‌ای در طراحی و پیاده‌سازی نرم افزار، نمی‌توانند از سطح اولیه و مقدماتی Flash عبور کرده و از امکانات بی‌شمار حرفه‌ای آن در زمینه‌های چند رسانه‌(Multi media)، برهم‌کنش(Interaction)، نمایش فیلم و پخش صدا، کارکردن با بانکهای اطلاعاتی و نوشتن نرم افزارهای رومیزی(Desktop) استفاده کنند. برای رسیدن به این اهداف و استفاده از پتانسیل بسیار بالای تولید محتوا با استانداردهای حرفه‌ای این نرم افزار نیاز به دانستن زبان برنامه‌نویسی ActionScript وجود دارد.

معرف ActionScript

زبان برنامه‌نویسی 3 ActionScript، ابزار استاندارد برنامه‌نویسی در محیط‌های Flash و Flex است. این زبان بسیار مدرن، شیگرا، مبتنی بر آخرین استاندارد انجمان تولید کنندگان کامپیوتر اتحادیه اروپا و بسیار شبیه به زبان‌های مشهور و موفق جاوا و C++ است و این به این معنی است که پس از یاد گفتن این زبان، هم درک خوبی از مهندسی نرم افزار و کارکرد کامپیوتر پیدا می‌کنید و هم در صورت لزوم می‌توانید به سادگی زبان‌های برنامه‌نویسی دیگری مانند JavaScript که در طراحی وب کاربرد دارد فرا بگیرید. کسانی که به 3 ActionScript مسلط هستند می‌توانند پس از آموزش زبان طراحی واسط تصویری MXML و با تلاش مختصراً به پلتفرم Rich Internet Applications شرکت ادوبی، موسوم به Flex نیز مسلط شوند.

آنچه دوامید آمودت:

- ارتباط با MovieClips ها، متغیرها
- به کار بردن و نوشتن فانکشن‌ها
- پاسخ دادن به رویداد‌ها(Events)
- در کلاس‌ها(Classes)
- تصمیم‌گیری و تکرار
- استفاده از توابع ریاضی
- استفاده از رشته‌های متنی و آرایه‌ها
- به کار بردن ابزارهای گرافیک پیشرفته و انیمیشن
- اضافه کردن برهم‌کنش‌های پیشرفته
- کارکردن با امکانات چند رسانه‌ای (Advanced Interactivity)

آنچه دوامید آمودت:

این‌ها فهرست مباحثی هستند که یا از حدود این کلاس مقدماتی خارج‌اند و در کلاس پیشرفته تدریس خواهند شد و یا اینکه اصولاً ارتباطی به برنامه‌نویسی ندارند.

- هنر انیمیشن یا طراحی گرافیک
- مرور تمامی توابع و اشیاء AS3 (این امر نیاز به زمان بسیار زیادی دارد)

پیش‌نیاز

برای شرکت در این کلاس باید در حد ابتدایی بتوانید با Flash کار کرده و انیمیشن‌های ساده بسازید یا با برنامه‌های طراحی گرافیک و انیمیشن دیگری آشنایی داشته باشید، ضمناً این کلاس برای کسانی که ActionScript را در حد ابتدایی آموخته‌اند توصیه نمی‌شود و بحای آن پیشنهاد می‌شود که در دوره سطح دو که به زودی تشکیل خواهد شد شرکت کنند.

AdobeFlash

کسرا یوسفی



برخی مباحث پیشرفته که به کلاس

پیشرفته منتقل خواهند شد مانند:

- استفاده کردن از اسپرایت‌ها(Sprites)
- کارکردن با DOM
- کارکردن با Tween‌ها
- کارکردن با XML درون فلش
- بارگذاری تصاویر

به مرور دوره‌های تکمیلی این کلاس نیز تدوین خواهد شد و در اختیار علاقمندان قرار خواهد گرفت.

Photo Credit: Product box photo: Adobe®

