



Caroline und Matthias Kannengiesser

Codesnippets für Flash-Entwickler

Dass die Erarbeitung von Lösungen nicht immer einfach ist, wird jedem schon einmal aufgefallen sein, der sich an eine Programmiersprache herangewagt hat. Damit man jedoch nicht den Boden unter den Füßen verliert, bietet es sich an, einige nützliche Tipps & Tricks zu verinnerlichen und zu archivieren. In diesem Artikel haben wir eine Sammlung nützlicher Codeschnipsel in Form von *prototype*-Methoden und *ActionScript-2.0*-Klassen zusammengefasst. Hier finden Sie weitere Codesnippets in Ergänzung zum Heft.

MovieClip.prototype.simpleCircle – Einfacher Kreis

Verwendung: Es existieren sicher eine Vielzahl von Methoden zur Erzeugung von Kreisflächen. Diese Lösung verfolgt einen anderen Weg und erzeugt eine Kreisfläche mithilfe der Umrisslinie.

Code – Flash MX und Flash MX 2004

```
// Simpler Kreis auf der Bühne
MovieClip.prototype.simpleCircle = function
(pobj, ptiefe, pX, pY, pDicke, pFarbe, pDeck) {
```

```
this.createEmptyMovieClip(pobj,ptiefe);
this[pobj]._x = pX;
this[pobj]._y = pY;
this[pobj].lineStyle(pDicke, pFarbe, pDeck);
this[pobj].lineTo(0, 0.15);
};
ASSetPropFlags (MovieClip.prototype,
"simpleCircle", 1, true);
```

Anwendung

```
// Flash MX und Flash MX 2004
this.simpleCircle("mc",1,100,100,100,0xff0000,100);
```

MovieClip.prototype.totalAction – Alles hört auf mein Kommando

Verwendung: Wollten Sie schon immer mal sämtliche *MovieClips* auf einmal steuern? Dieser *prototype* ermöglicht es Ihnen, sämtliche *MovieClips* der betroffenen Zeitleiste zu steuern.

Code – Flash MX und Flash MX 2004

```
// Sämtliche MovieClips auf einmal steuern
MovieClip.prototype.totalAction = function (op, val)
{
this[op] (val);
for (var i in this)
{
```

```
if (typeof (this[i]) == "movieclip")
{
this[i].totalAction (op, val);
}
}
};
ASSetPropFlags (MovieClip.prototype,
"totalAction", 1, true);
```

Anwendung

```
// Flash MX und Flash MX 2004
this.totalAction ("play");
this.totalAction ("stop");
this.totalAction ("gotoAndStop", 20);
```

MovieClip.prototype.play – Dynamische Bildrate (BPS)

Verwendung: Auch in Flash MX 2004 ist noch keine dynamische BPS-Einstellung vorhanden. Man könnte sich jedoch eine schaffen – hier eine Umsetzung, die sowohl in Flash MX als auch Flash MX 2004 eingesetzt werden kann.

Code – Flash MX und Flash MX 2004

```
// Benutzerdefinierte play()-Methode
MovieClip.prototype.play = function(BPS) {
ablaufen = function (pZiel) {
if (pZiel._currentframe ==
pZiel._totalframes)
pZiel.gotoAndStop(1);
else pZiel.nextFrame();
updateAfterEvent();
};
setInterval(ablaufen, 1000 / BPS, this);
};
ASSetPropFlags (MovieClip.prototype, "play", 1, true);
```

Anwendung

```
// Flash MX und Flash MX 2004
erster_mc.play(1);
zweiter_mc.play(30);
```

Button und MovieClip – Cursorwechsel unterdrücken

Verwendung: Mithilfe der folgenden Codezeilen lässt sich der Cursorwechsel bei Schaltflächen und *MovieClip* unterdrücken.

Code – Flash MX und Flash MX 2004

```
Button.prototype.useHandCursor = false;
MovieClip.prototype.useHandCursor = false;
```

More Info

www.flashstar.de
www.actionscriptpraxis.de
www.flashpower.de
www.flashhilfe.de