

Programación con ActionScript 2.0

**Título Oficial CREA
(Adobe Certified Training Provider)**

Este curso intensivo y eminentemente práctico le permitirá descubrir la potencia de ActionScript, el lenguaje de programación Flash.

Con ActionScript es posible tener un control absoluto sobre todos los aspectos de una película Flash de una forma sencilla, para poder crear aplicaciones interactivas como una presentación multimedia, un juego o un sitio web.

El curso está dirigido a diseñadores y/o programadores con conocimientos básicos de Flash que quieran aprender a programar con el lenguaje de programación de Flash: ActionScript.



***Máximo
15
asistentes***

FECHA:

Del 19 al 29 de
mayo de 2008

HORARIO:

19.00 a 22.00 h.
(de lunes a jueves)

LUGAR:

CREA FORMACIÓN
C/ Orense 69
(Edif. Eurobuilding 2,
Oficinas)
28020 Madrid



**Capítulo Territorial
de Madrid**

Contenido del Curso Programación ActionScript 2.0

1. Conceptos básicos.

¿Qué es ActionScript? La ventana de acciones. La ventana de comportamientos. Eventos y acciones. Acciones de fotograma, de botón y de clip de película. Concepto de programación orientada a objetos. Sintaxis de jerarquía de anidación de objetos.

2. Trabajo con variables.

¿Qué es y para qué sirve una variable? Creación y declaración de variables. Visualización de variables en campos de texto dinámicos. Operaciones básicas con variables. Ámbitos de las variables.

3. Sintaxis con puntos.

Sintaxis basada en lenguaje orientado a objetos. Utilización de la sintaxis para cambio de propiedades y métodos. Sintaxis para anidación de objetos.

4. Operaciones condicionales.

Creación de una estructura condicional simple ("if... then"), compuesta ("if... then... else") y de múltiple opción ("switch").

5. Creación de bucles de repetición.

Creación de un bucle de repetición con "while", con "do... while" y con "for".

6. Control de propiedades de los clips de película.

Control de la posición, de tamaño, de rotación, de visibilidad y transparencia, y de películas cargadas en diferentes niveles.

7. Creación de elementos de interfaz.

Creación de cursores personalizados, de barras y paneles de desplazamiento con componentes, de barras y paneles de desplazamiento con programación. Deslizadores. Barras de precarga. Menús desplegables.

Ponentes

Profesionales de la informática y la docencia con amplia experiencia y demostrada capacidad de comunicación.

Documentación

Cada asistente al curso recibirá un manual para el adecuado seguimiento de los contenidos

Duración

24 horas (teoría y práctica)

Requisitos

Conocimientos básicos de Flash.

Importante

El importe del curso se abonará antes de la fecha de comienzo del mismo. Las plazas se reservarán por riguroso orden de recepción del documento de constatación de pago

Aquellas personas que se asocien a ATI en el momento de inscribirse al curso tendrán acceso al precio reducido de socio.

Boletín de inscripción al curso Programación ActionScript 2.0 (19-29 mayo 2008)

Enviar por correo, fax o correo electrónico a:

ATI Madrid. Padilla, 66. 3º dcha. - 28006 Madrid
Tel.: 91-4029391, Fax 91-3093685 - secremdr@ati.es

Apellidos _____ Nombre _____
Nº Socio _____ E-mail _____
Tel. _____ Fax _____

Factura (*): Sí ___ No ___ Datos para la factura:

Empresa _____ NIF/CIF _____
Dirección _____
Localidad _____ CP _____
Provincia _____ Fecha y firma: _____

(*): IMPORTANTE: La factura para SOCIOS ha de ser personalizada, deberá constar el NIF del socio.

Tipo de inscripción:

- Socio ATI número: 360 EUR
 Socio ATI estudiante: 180 EUR
 No socio: 720 EUR

Los socios en situación de desempleo tendrán un descuento del 10%.

Forma de pago:

- Cheque a nombre de la Asociación de Técnicos de Informática.
- Transferencia o ingreso en la cuenta corriente de ATI: 3025.0004.30.1500001500, de Caja de Ingenieros.