

CAPÍTULO 10

Meu Actionscript

Visão geral da linguagem

Para aprender uma língua seja ela qual for, precisamos saber terminologias da língua, funções, palavras chaves, conceitos da linguagem, praticas de usos, etc, isso vem com a prática no dia-a-dia, e não de uma noite para a outra, mas com alguns dos itens citados acima acho que já vai ter ai um esclarecimento para quem estiver lendo.

Precisamos primeiramente saber qual é a sintaxe da linguagem, para quem não sabe o que é sintaxe, é um conjunto de procedimentos a serem tomados para escrever corretamente é como se fosse uma redação discursiva do qual você precisa de uma breve introdução, 2 desenvolvimento e conclusão, tomando por base também a grafia correta, a quantidade de linhas em cada parágrafo, letras de forma ou não, em fim, esses são os procedimentos básicos de uma sintaxe de redação.

No actionscript ou em qualquer outra linguagem de script é a mesma coisa, precisamos saber quais são esses itens que a linguagem quer para poder funcionar com seu filme ou seu arquivo como seja. A primeira delas é o Case Sensitivity

O que vem a ser o CS é um procedimento tomado como no java e no C, para diferenciar variáveis melhor dizendo caso você declare uma variável "actionscript" e a outra "Actionscript", ambas são variáveis diferentes, devido uma ser minúscula e outra maiúscula.

Por exemplo quando você for declarar uma variável para uma classe

```
var actionscript=100;  
var Actionscript=100;  
var actionScript=100;
```

Ou setar alguma propriedade há um objeto

```
programando._alpha="50";
```

Esse método Case Sensitivity é muito, mas muito usado por programadores que usam arquivos externos como classes em "*.as" pelo método "#include classe.as"

Em fim essa é um dos modos como devemos no preocupar como programar de forma correta, para não dá erros de sintaxe na hora da compilação do swf.

Sintaxe do Ponto "."

No actionscript ainda existe a sintaxe do ponto (.) que serve para indicar alguma propriedade ou método para um objeto alvo, também pode ser ainda usado para identificar um target, uma função ou objeto. A sintaxe do ponto começa com

o nome do objeto seguido do (.) e termina com o elemento que você quer especificar.

Por exemplo, abaixo veja a posição para um Movieclip que tenho.

```
meumc._x=100;  
meumc._y=30;
```

No actionscript você tem eventos de clicks, chamados em inglês de handlers, uma classe definida, que mostra funções em blocos que são definidos por {}.
Por exemplo:

```
// demonstração de um evento

on(nomedoevento){

//coloque aqui algum procedimento

}

//evento em classe

class Actionscript (nomedoevento){

// construção da classe

}

//evento em função

minhafuncao = function (nomedoevento) {
a=5;
b=3;
c=6;
a+b*c=w;
}
```

Dica 1: Toda passagem de parâmetro no actionscript é terminado com ponto e vírgula.
por exemplo

```
on(release){
nextFrame(); // <-- lembre-se da vírgula
}
```

Mas caso você seja displicente e esquecer de digitar o (;) para terminar o bloco em execução, o Flash mesmo assim irá complicar o seu filme, mas não é uma boa prática para o uso sem o ponto e vírgula seja qual for a linguagem
sempre é bom seguir os padrões para não ficar perdido.

Dica 2: Dentro dos parênteses de toda função você coloca algum parâmetro. Por exemplo, veja abaixo:

```
function minhaFuncao (nome, idade){
```

}

Dica 3: Todo comentário é feito com //, como esse exemplo

//declarar variáveis

```
var nome:String;  
var dia:Array;  
var media:number;  
//fim da declaração de variáveis
```

Em toda linguagem temos o cuidado na hora de usar identificadores para classes ou funções ou seja lá o que for, para não passar nomes que sejam palavras chaves da linguagem, no Actionscript as seguintes palavras chaves são reservadas.

```
break case class continue  
default delete dynamic else  
extends for function get  
if implements import in  
instanceof interface intrinsic new  
private public return set  
static switch this typeof  
var void while with
```

Algumas dessas palavras reservadas chamadas de "palavras chaves", são bastante conhecidas para quem já programou ou programa em Java.

Constantes

Por último as constantes são propriedades de valores que nunca mudam, por exemplo a constante de BACKSPACE, ENTER, QUOTE, RETURN, SPACE E TAB são propriedade do objeto Key que faz uma referência ao seu teclado. Para testar uma constante abra seu flash e digite o código abaixo em algum movieclip que você tem do seu filme

```
on(release){  
  
if(Key.getCode() ==Key.SPACE) {  
alert = " Barra de espaço pressionada!";  
}  
else  
alert = " Outra tecla foi pressionada!";  
}  
}
```

Um alerta será exibido no seu painel de output

Saber um pouco da sintaxe que a linguagem aplica, mais claro um pouco de como usar de forma correta seguindo padrões existentes.