

実用サンプルで学ぶ ActionScript 3.0 実践講座

- ユニット 1: 復習・確認
 - イベント処理
 - 変数・定数
 - 関数
- ユニット 2: 「クラス」の理解
 - クラスとは
 - クラスとデータ型
 - オブジェクト指向プログラミングの考え方
 - ActionScript におけるクラスの設計について
- ユニット 3: オブジェクトのコントロール
 - オブジェクトの指定
 - 動的なムービークリップインスタンスの生成
 - ムービークリップのドラッグ & ドロップ
 - 重なり順の制御
 - イベントオブジェクトの使用
- ユニット 4: 外部ファイルの読み込み
 - 外部イメージファイル (JPEG / PNG / GIF / SWF) の読み込み
 - プリローダー
 - 外部テキストファイルの読み込み
 - 外部 XML ファイルの読み込みと制御
- ユニット 5: サウンドとビデオ
 - ライブラリのサウンド・外部 MP3 ファイルの再生と停止
 - サウンドの一時停止 / 再生再開 / ボリュームの制御
 - FLVPlayback コンポーネントによるビデオ再生
- ユニット 6: オブジェクト指向プログラミング手法
 - カスタムオブジェクトの定義
 - カスタムクラス定義
 - クラスの継承