

## **Adobe Flash CS5 Avanzado, 25 horas**

---

### **Objetivos**

- Introducción básica al lenguaje Action Script.
- Conocer las ventajas de elegir el lenguaje ACTIONSCRIPT 3.0 para realizar animaciones en Flash CS5.
- Aprender a realizar presentaciones con sonido y video de calidad.
- Ser capaces de finalizar y publicar contenido en Flash CS5 enriquecido con código ActionScript 3.0.
- Aprender técnicas de programación ACTIONSCRIPT 3.0 para presentar contenidos avanzados y profesionales.

### **Temario**

#### **UNIDAD 1 - CONCEPTOS BÁSICOS**

- El panel de Acciones.
- La barra de herramientas de acciones
- Preferencias de flash CS4
- Panel de componentes
- Comentarios en ActionScript.
- Autopráctica - Panel de componentes

#### **UNIDAD 2 - TRABAJO CON VARIABLES**

- Declaración de variables.
- Asignar valor a una variable
- Operaciones básicas con variables.
- Asociar variables a objetos de presentación.
- Autopráctica - Variables

#### **UNIDAD 3 - TRABAJAR CON FUNCIONES**

- Definir Funciones.
- Asignar y devolver valores en una Función
- Los parámetros en las funciones.
- Asociar Componentes FLASH CS4 a Funciones.
- Ejercicio práctico
- Autopráctica - Uso de funciones

#### **UNIDAD 4 - LOS EVENTOS**

- Utilizar eventos de Mouse. Mouse Over
- Utilizar eventos de Mouse. Mouse Click
- Utilizar eventos de Mouse. DoubleClick
- Utilizar eventos de Mouse. MouseOut
- Autopráctica - MouseOver y MouseOut
- Autopráctica - Click y doble click

#### **UNIDAD 5 - OPERACIONES CONDICIONALES. TOMA DE DECISIONES**

- Creación de una estructura condicional simple con "if?"
- Creación de condicionales compuestas con "if... else?".
- Creación de condicionales de múltiple opción con "switch?".

- Autopráctica - Estructura condicional simple
- Autopráctica - Switch

#### UNIDAD 6 - CREACIÓN DE BUCLES DE REPETICIÓN

- Creación de una estructura de repetición con "FOR"
- Creación de una estructura de repetición con "FOR..I?"
- Creación de una estructura de repetición con "WHILE"
- Creación de una estructura de repetición con "DO WHILE?"
- Autopráctica - Bucle for
- Autopráctica - Bucle while

#### UNIDAD 7 - LOS ARRAYS

- Crear ARRAY.
- Inserción de valores en Array
- Ordenar una matriz.
- Matrices Asociativas.
- Autopráctica - Arrays
- Autopráctica - Inserción en array

#### UNIDAD 8 - EL SONIDO EN ACTIONSCRIPT 3.0.

- Los sonidos en ActionScript
- Control de reproducción en ActionScript
- Control de volumen en ActionScript
- Caso práctico - Sonido en ActionScript
- Autopráctica - Sonidos
- Autopráctica - Inserción de controles de sonido

#### UNIDAD 9 -EL VIDEO EN ACTIONSCRIPT 3.0.

- Incrustar (Embed) video.
- Importar video en Flash usando el componente FLVPlayb...
- Inserción de botones, volumen
- Caso práctico - El video en ActionScript
- Autopráctica - Videos
- Autopráctica - Video con flvplayer