

Actionscript 3 - Syntaxregeln Teil 1

Actionscript 3

Was sind denn überhaupt 'Syntaxregeln'?

'Syntaxregeln' gibt es in der deutschen Sprache eigentlich nicht, dies ist nur ein Slogan. Es sind sozusagen Faustregeln was man meiden sollte.

Bezeichner

Bezeichner sind Namen für Variablen, Funktionen, Eigenschaften, Objekte und Methoden.

Zu beachten sind diese Faustregeln:

- Sie müssen mit einem Dollarzeichen oder Unterstrich beginnen
- Alle Zeichen danach dürfen Buchstaben, Ziffern, das Dollarzeichen oder ein Unterstrich sein
- Zwischen Groß- und Kleinschreibung wird nicht unterschieden
- Keine Leerzeichen dürfen enthalten sein
- Es darf kein **Schlüsselwort** sein

Inhaltsverzeichnis

- [1 Was sind denn überhaupt 'Syntaxregeln'?](#)
- [2 Bezeichner](#)
- [3 Schlüsselwörter?](#)
- [4 Kommentare](#)
- [5 Semikolon](#)
- [6 Punktsyntax](#)
- [7 Zielpfade](#)
- [8 Gleichheitsoperatoren](#)
- [9 Zuweisungsoperatoren](#)
- [10 Schlusswort für Teil 1](#)

Schlüsselwörter?

Das sind Wörter, welche von Actionscript bereits verwendet werden und nicht in Bezeichnern enthalten sein dürfen.

[Blockierte Grafik: <http://www.abload.de/img/bdufonwb.jpg>]

Kommentare

Man unterscheidet zwischen einzeiligen und mehrzeiligen Kommentaren.

Um etwas einzeilig zu kommentieren nutzt man `"/`. Alles was nach dem Doppelschrägstrich steht gilt als Kommentar.

Um etwas mehrzeilig zu kommentieren nutzt man `"/*` und `*/`. Alles was zwischen den `' * '` steht, gilt dann als Kommentar.

Semikolon

Am Ende einer Anweisung steht ein Semikolon.

Es kennzeichnet das Ende einer Anweisung.

Eine Ausnahme stellt `#include` dar, hier darf man keines setzen.

Punktsyntax

In Actionscript 3 dienen Punkte zur Angabe eines Zielpfades bei Filmsequenzen, Variablen, Funktionen und Objekten.

Außerdem werden sie verwendet um Eigenschaften mehrerer Objekten aufzurufen, und sie damit abzufragen oder zu setzen.

Zielpfade

In Actionscript 3 spielen die Pfadangaben eine große Rolle.

Um ein Objekt der Hauptzeitleiste anzusprechen benutzt man `_root`.

Der Alias `_parent` erstellt einen **relativen** Zielpfad. Dadurch lässt sich zum Beispiel in verschachtelten Filmsequenzen die jeweils übergeordnete Filmsequenz ansprechen.

Die Hauptzeitleiste stellt in einem Flash-Film immer die unterste Stufe dar.

Mit der Aktion `loadMovieNum` lassen sich weitere Flash-Filme auf anderen Stufen laden, wobei jeder Film seine eigene Zeitleiste hat und weitere Filmsequenzen enthalten kann.

Dabei überdeckt ein Film auf einer höheren Stufe einen Film auf einer niedrigeren Stufe, wobei durch die leeren Bereiche des Filmes jeweils der darunter liegende Film zu sehen ist. Durch diese hierarchische Struktur lassen sich alle Objekte

problemlos ansprechen und steuern.

Die Zeitleisten einzelner Flash-Filme untereinander erreicht man über die Anweisung `_level0`, `_level1`, `_level2` usw.

Die Anweisung *this* bezieht sich immer auf die Instanz, die das Script beinhaltet. Diese Anweisung **sollte** auch bei der Zuweisung von Variablen verwendet werden.

Gleichheitsoperatoren

Will man 2 Variablen auf Gleichheit oder Ungleichheit testen, so wandelt sie Actionscript 3 automatisch um.

Es wird jeweils nur eine Referenz der Variable oder des Arrays verglichen, nicht die Variable/das Array selber.

[Blockierte Grafik: <http://www.abload.de/img/vdepujp.jpg>]

Zuweisungsoperatoren

Zuweisungen werden innerhalb eines Ausdrucks ausgewertet.

[Blockierte Grafik: <http://www.abload.de/img/ghjei6c.jpg>]

Schlusswort für Teil 1

So!

Im nächsten Teil werde ich weitere Operatoren beschreiben und Datentypen, Strings, Zahlen 'und, und, und' behandeln.

MfG

Check

Quelle: <http://www.student.hs-mittweida.de>