

AS3-Tutorium: Flash: Butterfly

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel ist veraltet und wird künftig evtl. entfernt.

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) nur teilweise:

Korrektheit: 4
(größtenteils überprüft)

Umfang: 3
(einige wichtige Fakten fehlen)

Quellenangaben: 5
(vollständig vorhanden)

Quellenarten: 5
(ausgezeichnet)

Konformität: 4
(sehr gut)

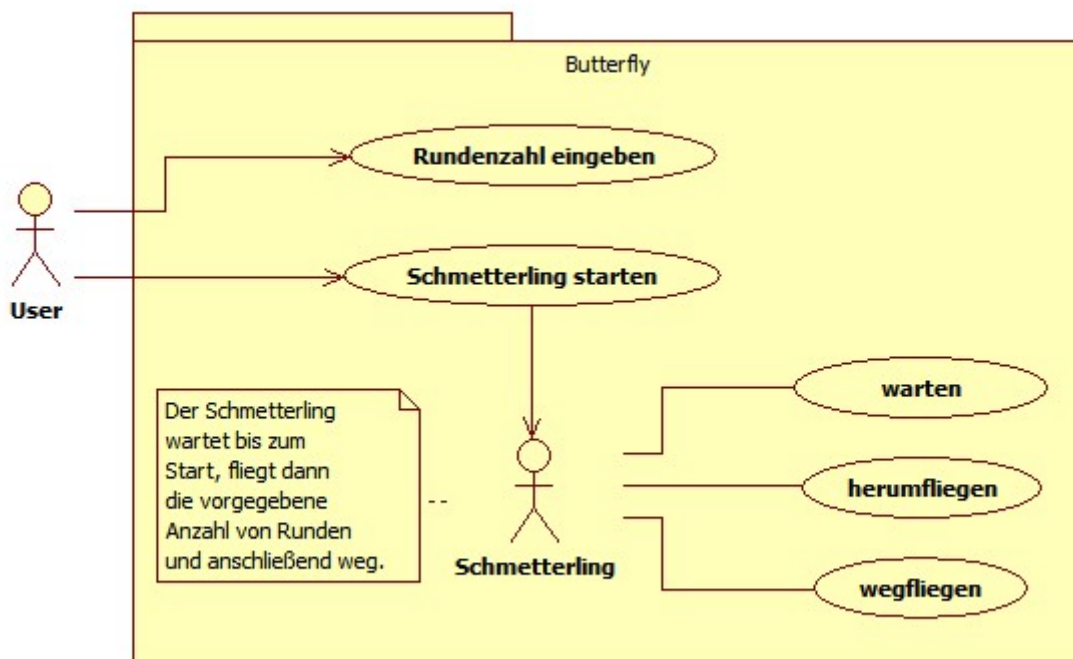
AS3-Tutorium: Butterfly: Flash | [Flex](#)

Flash: [Übersicht](#) | [Teil 1](#) | [Teil 2](#) | [Teil 3](#) | [Teil 4](#) | [Teil 5](#) | [Teil 6](#) | [Teil 7a](#) | [Teil 7b](#) | [Teil 7c](#) | [Teil 8](#) | [Teil 9](#) | [Teil 10](#)

Inhaltsverzeichnis

- 1 Ziel
 - 1.1 Use Cases
- 2 Tutorium
- 3 Quellen
 - 3.1 SVN-Repository-Verweise

1 Ziel



In diesem Tutorium wird beschrieben, wie man in **Flash 10 (Flash CS4)** oder **Flash 11 (Flash CS5)** FLA-Dokumente erstellt, in denen ein Schmetterling auf der Bühne umherflattert.

Diese einfachen Flash-Movies dienen dazu, erste Erfahrungen mit der **Flash-Entwicklungsumgebung** zu machen. Es handelt sich im Prinzip lediglich um bessere Hello-World-Anwendungen.

Die ersten drei Tutorien können auch mit **Flash 6, Flash 7, Flash 8** oder **Flash 9 (Flash CS3)** durchgeführt werden. Die restlichen Tutorien sollten auch mit Flash 9 (CS3) realisiert werden können. Dies wurde aber nicht getestet.

1.1 Use Cases

Im Use-Case-Diagramm wird gezeigt, was die Anwendung leisten soll: Der Benutzer kann eine Rundenzahl eingeben und dann die Animation starten. Die Spielfigur (ein Schmetterling) fliegt daraufhin die gewünschte Anzahl von Runden und anschließend weg.

Beachten Sie, dass laut UML-Standard ein **Akteur** nur außerhalb des Systems gezeichnet werden darf. Für Multimedia-Anwendungen mit Spielfiguren oder Avataren hat es sich jedoch als vorteilhaft erwiesen, vom Standard abzuweichen. Eine Spielfigur (wie hier der Schmetterling) ist ein Akteur im System, der von außen lediglich die Befehle erhält zu agieren.

2 Tutorium

1. Flatternder Schmetterling



2. Schmetterling fliegt auf einem Pfad



3. Schmetterling fliegt eine vorgegebene Anzahl von Runden



4. Schmetterling fliegt eine variable Anzahl von Runden

5. Schmetterling fliegt eine variable Anzahl von Runden (externe Hauptklasse)

6. Schmetterling fliegt eine variable Anzahl von Runden (externe Hauptklasse, externe Schmetterlingsklasse)



7. Schmetterling als (Spiel-)Figur (simple Variante)

8. Schmetterling als (Spiel-)Figur (verbesserte Variante)

9. Schmetterling als (Spiel-)Figur (vereinfachte verbesserte Variante)

10. Schmetterlingsmovie als (Spiel-)Figur

11. Schmetterling fliegt eine variable Anzahl von Runden, implementiert gemäß dem MVC-Pattern

12. Schmetterling fliegt eine variable Anzahl von Runden, implementiert gemäß dem VCLSD-Pattern

3 Quellen

1. **Kowarschick (MMProg):** Wolfgang Kowarschick; Vorlesung „Multimedia-Programmierung“; Hochschule: Hochschule Augsburg; Adresse: Augsburg; Web-Link; 2018; Quellengüte: 3 (Vorlesung)
2. Musterlösungen (Flash CS5)

3.1 SVN-Repository-Verweise

[Musterlösungen \(Flash CS5\)](#)

[Musterlösungen \(Flash CS4\)](#)

Kategorien:

[AS3-Tutorium: Flash: Butterfly](#)

[Flash-Beispiel](#)

[Kapitel:Multimedia-Programmierung:Beispiele](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 14. März 2014 um 12:10 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-NC-SA 4.0](#), falls Dokument nach dem 5. 3. 2011 erstellt wurde, sonst [CC BY-SA DE 3.0](#).

