

AS3-Tutorium: Flex: Butterfly

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

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: 5 (ausgezeichnet)
---	---	---	---	--

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

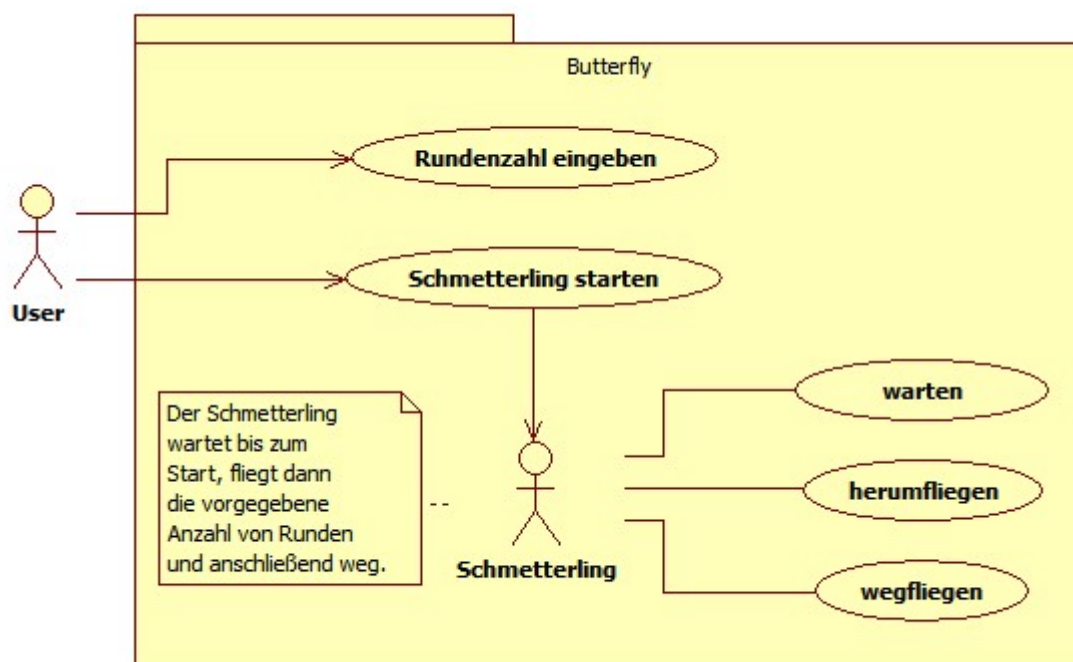
Flex: [Übersicht](#) | [Teil 1](#) | [Teil 2](#) | [Teil 3](#) | [Teil 4](#) | [Teil 5](#)

Inhaltsverzeichnis

1 Ziel

- [1.1 Use Cases](#)
- 2 Tutorium
 - [2.1 Flash Builder 4](#)
 - [2.2 Flash Builder 4 und Flash CS5](#)
 - [2.3 Flash Builder 4 und Flash CS4](#)
- 3 Musterlösungen
- 4 Quellen
 - [4.1 SVN-Repository-Verweise für den direkten Zugriff mit Subclipse im Flash Builder](#)

1 Ziel



In diesem

Tutorium wird beschrieben, wie man mit **Flash Builder 4** Flash-Anwendungen erstellt, in denen ein Schmetterling auf der Bühne umherflattert.

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

Lesen Sie bitte die unten angefügten Anmerkungen, bevor Sie mit dem Tutorium starten.

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.

2 Tutorium

[Flatternder Schmetterling](#) 

[Schmetterling fliegt eine vorgegebene Anzahl von Runden](#) 

[Schmetterling fliegt eine variable Anzahl von Runden](#) 

[Schmetterling fliegt eine variable Anzahl von Runden](#), implementiert gemäß dem [Model-View-Controller-Paradigma](#)

[Schmetterling fliegt eine variable Anzahl von Runden](#), implementiert gemäß dem [View-Controller-Logic-Service-Data-Pattern](#)

2.1 Flash Builder 4

Von Flash Builder gibt es zwei [Versionen](#) in diversen Sprachen:

eine Standalone-Version (inklusive Eclipse)

eine Eclipse-Plugin-Version (ohne Eclipse)

Im Tutorium wird die deutschsprachige Standalone-Version eingesetzt. Die Installation der deutschen Sprachpakete in die Standard-Eclipse-Umgebung wird unter [Installation von Eclipse \(Windows\)](#) beschrieben.

2.2 Flash Builder 4 und Flash CS5

Wenn Sie im Besitz von Flash CS5 und [Flash Builder 4](#) (für die Standard-Version gibt es [kostenlose Studentenlizenzen](#)) sind, können Sie mit den Tutorien gleich anfangen.

Im Prinzip funktionieren die Tutorien für beide oben genannten Flash-Builder-Versionen. Allerdings meldet die Eclipse-Plugin-Version auf 64-Bit-Systemen bei Benutzung der Flex-Flash-Kopplung unter gewissen Umständen, dass Flash CS5 nicht installiert sei, auch wenn Flash CS5 installiert worden ist. In diesem Fall gibt es zwei Workarounds:

die Standalone-Version benutzen

die Eclipse-Plugin-Version weiter benutzen und die Flex-Flash-Kopplung so durchführen, wie es im Tutorium für Flash CS4 beschrieben wird

2.3 Flash Builder 4 und Flash CS4

Besitzen Sie jedoch nur eine Flash-CS4-Lizenz, so müssen Sie zunächst das [Flex Komponente Kit](#) (ein Flash-CS4-Plugin) herunterladen und mit dem [Adobe Extension Manager](#) installieren.

3 Musterlösungen

Wenn Sie in Ihre Flash-BUILDER- oder Eclipse-Installation das Eclipse-Plugin **Subclipse** (oder ein vergleichbares SVN-Tool) integrieren (siehe [\[\[Subversion/HowTo\]\]](#)), können Sie SVN-Repository-Links, die bei jedem Tutorium angegeben sind, die Musterlösungen direkt in Flash Builder bzw. Eclipse laden. Beispiel:

Im Flash-BUILDER-/Eclipse-Menü: **Datei** → **Neu** → **Andere** → Klick auf Dreieck vor **SVN öffnen** → **Checkout Projects from SVN** → **Weiter**

- Falls das Glossar-Repository noch nicht erfasst wurde: **Create a new repository location** → **Weiter** → **Url**: <http://webdav/multimedia.hs-augsburg.de/glossar> → **Weiter**
- Sonst: Klick auf <http://webdav/multimedia.hs-augsburg.de/glossar> → **Weiter**

Wenn nicht mehr **Anstehend...** angezeigt wird: Klick auf Dreieck vor **tutorium** → Klick auf Dreieck vor **flex_4_flash_cs5** (oder einen anderen Ordner) → Klick auf Dreieck vor **butterfly** (oder einen anderen Ordner) → Klick auf **Butterfly01Flex4Flash11** (oder eine andere Musterlösung) → **Fertig stellen**.

4 Quellen

[Kowarschick, W.: Multimedia-Programmierung](#)

[Musterlösungen \(Flex 4/Flash CS5\)](#)

[Musterlösungen \(Flex 4/Flash CS4\)](#)

4.1 SVN-Repository-Verweise für den direkten Zugriff mit Subclipse im Flash Builder

[Musterlösungen \(Flex 4/Flash CS5\)](#)

[Musterlösungen \(Flex 4/Flash CS4\)](#)

Dieser Artikel ist [GlossarWiki-konform](#).

Kategorien:

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

[Flex-Beispiel](#)

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

Diese Seite wurde zuletzt am 6. März 2014 um 13:20 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

