

ActionScript

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

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

Korrektheit: 4 (größtenteils überprüft)	Umfang: 4 (unwichtige Fakten fehlen)	Quellenangaben : 1 (fehlen größtenteils)	Quellenarten: 1 (ausreichend)	Konformität: 4 (sehr gut)
---	--	---	---	-------------------------------------

Im Gegensatz zu den Quellenangaben sind extrem viele weiterführenden Verweise angegeben. Diese werden jeweils zu Beginn des Wintersemesters aktualisiert.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Definition
- 2 Eigenschaften
- 3 Das schleichende Ende
 - 3.1 Flash Player
 - 3.2 Flash Air
- 4 Quellen
- 5 Siehe auch
 - 5.1 ActionScript 3.0
 - 5.2 Flash CS5.5 (= Flash 12)
 - 5.3 Flash CS5 (= Flash 11)
 - 5.4 Flash CS4 (= Flash 10)
 - 5.5 Flash CS 3 (= Flash 9)
 - 5.6 Adobe Flash Player and Adobe Air
 - 5.6.1 Adobe Air for Android
 - 5.7 Flex
 - 5.8 Flash Builder 4.5
 - 5.9 Flash Builder 4
 - 5.10 Flex Builder 3
 - 5.11 ASDoc
 - 5.11.1 Bug
 - 5.12 Metadata Tags
 - 5.13 Flash-Projekte
 - 5.14 MVC-Pattern
 - 5.15 Kommunikation mit Web-Servern etc.
 - 5.15.1 AMF
 - 5.15.2 Non-AMF
 - 5.16 Spiele-Entwicklung
 - 5.17 2D-Physics-Engines
 - 5.18 3D-Engines
 - 5.19 3D-Physics-Engines
 - 5.20 Sehenswertes
 - 5.21 Sonstiges

1 Definition

ActionScript (AS) ist der Name der Programmiersprachen für die **Flash-Player-Laufzeit-Umgebung** von **Adobe**. Die zugehörigen Programme werden in das plattformunabhängige **SWF**-Format übersetzt und von einem Interpreter, der so genannten **ActionScript Virtual Machine** (AVM) ausgeführt.

2 Eigenschaften

Es gibt drei Versionen dieser Sprache: **ActionScript 1.0**, **ActionScript 2.0** und **ActionScript 3.0**.

Die ActionScript-Dialekte orientieren sich an speziellen **ECMA**-Spezifikationen der European Computer Manufacturers Association und sind deshalb ähnlich zu **JavaScript**.

ActionScript-1.0- und -2.0-SWF-Dateien werden von der so genannten **AVM1** interpretiert, für ActionScript-3.0-SWF-Dateien ist die neuere **AVM2** notwendig.

Adobe stellt diverse Versionen des so genannten **Flash Players** für diverse **Betriebssysteme** zur Verfügung, die SWF-Dateien sowohl direkt, als auch innerhalb eines Browsers (als **Browser-Plugin**) ausführen können.

Die aktuelleren Version **Flash Player 9** (CS3), **Flash Player 10** (CS4) und **Flash Player 11** (CS5) des Flash Players können sowohl AVM1- also auch AVM2-Programme interpretieren. Das heißt, sie kommen mit den SWF-Dateien aller drei ActionScript-Dialekte zurecht. Die älteren Versionen **Flash Player 6**, **Flash Player 7** und **Flash Player 8** können dagegen nur AVM1-Programme abspielen, d.h. SWF-Dateien, die mit Hilfe von ActionScript 1.0 oder ActionScript 2.0 erstellt wurden.

SWF-Dateien können auf vielfältige Weise erzeugt werden, z.B. mit Hilfe des **Flash-Autorensystems** (Flash authoring tool), dem **Flex Builder**, dem **Flex Software Development Kit** (Flex SDK), dem **Open-Source-Tools** **MTASC** etc.

3 Das schleichende Ende

3.1 Flash Player

Für iOS war von Anfang an kein Flash Player erhältlich.

Für Android ist ab Version 4.1 kein Flash Player mehr erhältlich.^[1]

Für den Linux-Desktop ist Version 11.2 die letzte Version des Flash Players.^[2]

3.2 Flash Air

Flash Air läuft derzeit noch auf zahlreichen Plattformen. Unter Anderem werden auch mobile Plattformen (iOS, Android, Blackberry) unterstützt.^[3]

Allerdings wurde der Support für Linux eingestellt.^[4] (Siehe aber <http://www.linux-community.de/Archiv/Tipp-der-Woche/Adobe-AIR-Programme-installieren-und-manuell-starten>)

4 Quellen

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Flash-fuer-Android-ist-angezaehlt-1628675.html>

<http://www.heise.de/open/meldung/Linux-Flash-Player-bald-nur-noch-im-Bundle-mit-Chrome-1440181.html>

<http://www.adobe.com/de/products/air.html>

<http://helpx.adobe.com/air/kb/install-32-bit-air-linux.html>

Adobe (2006a): Adobe Systems Incorporated; Adobe Flex 2 – Programming ActionScript 3.0; Verlag: Adobe Systems Incorporated; Adresse: **San Jose, California**; **Web-Link**; 2006; Quellengüte: 5 (Buch)

5 Siehe auch

5.1 ActionScript 3.0

[Actionscript 3: Dokumentation](#)

[ACTIONSCRIPT 3.0 — Entwicklerhandbuch](#)

[Adobe Labs: ActionScript 3](#)

[Adobe TV](#)

[Migration ActionScript 2 → ActionScript 3](#)

[Dan Carr: Migrating from ActionScript 2.0 to ActionScript 3.0: Key concepts and changes](#)

[Plugin für StarUML](#)

[Alchemy \(C++-Code in SWF übersetzen, Beispiel\)](#)

[Sandbox](#)

5.2 Flash CS5.5 (= Flash 12)

Tutorials

- [Adobe TV](#)

5.3 Flash CS5 (= Flash 11)

[Adobe-Dokumentation: Übersicht](#)

Tutorials

- [Adobe TV](#)

5.4 Flash CS4 (= Flash 10)

[Dokumentation](#)

[Flex MX Skin Design Extensions & Flex Component Kit for Flash Professional](#)

Tutorials

- [Galileo Workshops](#)
- [Adobe TV](#)

5.5 Flash CS 3 (= Flash 9)

Tutorials

- [Adobe Video-Workshop](#)
- [Animationen mittels Motion-Tweening erstellen](#)

5.6 Adobe Flash Player and Adobe Air

Der Flash-Player dient dazu, SWF-Dateien zu interpretieren. Es gibt diverse Versionen des Player (für unterschiedliche Betriebssysteme und Browser). Für die Entwicklung von SWF-Anwendungen ist es sinnvoll, die Debug-Versionen des Flash-Players zu installieren.

[Download Standard- und Debug-Version \(aktuelle Version\)](#)
[Flash Player 11 Beta](#)

Adobe Air dient dazu, Flash-Anwendungen lokal zu installieren (ohne Sandbox!).

[Adobe Air \(aktuelle Version\)](#)
[Adobe Air 3 Beta](#)

5.6.1 Adobe Air for Android

[Mobile and tablet development](#)

[Android SDK](#) (um Apps auf dem Smartphone installieren und testen zu können)

[Adobe Air SDK](#)

Adobe AIR for Android Extension: Ist für CS5 nicht mehr erhältlich, da in CS5.5 integriert

5.7 Flex

Flex ist eine Open-Source-SDK zur Entwicklung von Flex-Anwendungen. Die Entwicklung von Flex-Anwendungen ist mit speziellen IDEs, wie z.B. [Flash Builder](#) oder [IntelliJ IDEA](#), besonders einfach. Notwendig sind diese IDEs jedoch nicht unbedingt.

[Flex 4/Flex 4.5](#)

[Flex 3](#)

[Flex 2.01](#)

[Flex 2](#)

[Flex 1](#)

5.8 Flash Builder 4.5

[Download Flash Builder 4.5](#)

[Neuerungen in Flash Builder 4.5](#)

Registrierung für Studenten: [Free Adobe Flash Platform Technologies](#)

<http://flex.org/>

<http://www.adobe.com/devnet/flex/>

[Adobe Flex 4](#)

[ActionScript für Flash Builder 4.5](#)

5.9 Flash Builder 4

[Flex 4.1 Language Reference](#)

[Flex 4 SDK — What's new](#)

[ADOBE FLEX 4 — Features and Migration Guide](#)

[Using Flex 4](#)

[A brief overview of the Spark architecture and component set](#)

[Flex Construction Kit](#) (für Flash CS3 und Flex Builder 3, funktioniert auch für Flash CS4 und Flash Builder 4; nur mit Adobe Account)

Tutorials

- [Flex in a Week video training](#)
- [Tour de Flex](#)
- [Video Tutorials: Flash Component Kit](#)

5.10 Flex Builder 3

[Adobe Flex: Flex 3.0 Documentation](#)

[Adobe LiveDocs: Using Flex Builder 3](#)

http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/flex3_whatsnew.html

[CSS-Style-Explorer](#)

[Flex Skin Extensions](#) (insb. Flex Document Kit) - nur mit Adobe-Account

Tutorials

- [Dokumentation: Flash Component Kit for Flex 3](#)
- [Import Skins into Flex Builder](#)

5.11 ASDoc

http://help.adobe.com/de_DE/flex/using/WSd0ded3821e0d52fe1e63e3d11c2f44bb7b-7fe7.html

http://livedocs.adobe.com/flex/3/html/help.html?content=asdoc_1.html

Tool zum automatischen Generieren von Dokumentationen:

```
cd <Flash-Verzeichnis>
"c:\Program Files\Adobe\Adobe Flash Builder 4 Plug-
in\sdk\4.1.0\bin\asdoc.exe" -source-path . -doc-sources .
```

Anwendungen, die mit **Adobe Air** arbeiten:

```
cd <Flash-Verzeichnis>
"c:\Program Files\Adobe\Adobe Flash Builder 4 Plug-
in\sdk\4.1.0\bin\asdoc.exe" -source-path . -doc-sources . -library-
path+="c:\Program Files\Adobe\Adobe Flash Builder 4 Plug-
in\sdk\4.1.0\frameworks\libs\air"
```

Tipp: Tragen Sie den Pfad `c:\Program Files\Adobe\Adobe Flash Builder 4 Plug-in\sdk\4.1.0\bin` (oder ähnlich) in die Windows-Path-Variablen ein (System-Steuerung -> Systemeigenschaften -> Erweitert -> Umgebungsvariablen -> Path)

5.11.1 Bug

Wenn externe AS-Skripte, die `public`-Elemente enthalten, in eine MXML-Komponente eingebunden werden, wird ein Fehler gemeldet: (siehe <http://bugs.adobe.com/jira/browse/SDK-782>)

Workaround: Anstelle von `-doc-sources .` schreibt man `-doc-sources <Anwendung>.mxml`

5.12 Metadata Tags

[Flex 4.5](#)

[Flex 3](#)

[ActionScript 2](#)

5.13 Flash-Projekte

<http://www.as3commons.org/>

<http://www.springactionscript.org/>

<http://osflash.org/>

5.14 MVC-Pattern

[Popular Flex Frameworks](#)

[Cairngorm](#)

[PureMVC](#)

5.15 Kommunikation mit Web-Servern etc.

5.15.1 AMF

[Using AMF with flash.net.URLLoader](#)

Java

- [BlazeDS](#)
- [Adobe LiveCycle Data Services ES](#)
- [Red5](#)
- [GraniteDS](#)
- [WebOrb for Java](#)
- [JSP](#)
 - [FxStruts \(Example\)](#)

Ruby on Rails

- [RubyAMF](#)
- [WebOrb for Ruby on Rails](#)

Python

- [PyAMF \(Blog-Beitrag\)](#)

PHP

- [AMFPHP](#)
- [SambreAMF](#)
- [AMFEXT](#)
- [WebORB for PHP](#)

- Zend
 - [Zend_Amf](#)

.Net

- [FluorineFx](#)
- [WebOrb for .Net](#)
- [AMF.NET](#)

5.15.2 Non-AMF

MySQL

- [asSQL \(Beschreibung\)](#)
- [ASP](#)

5.16 Spiele-Entwicklung

<http://flixel.org/>

5.17 2D-Physics-Engines

Tutorium von Alexander Lawrence

Box2D, <http://github.com/jesses/wck>

Motor Physics

Ape ActionScript Physics Engine, <http://code.google.com/p/ape/>

<http://lab.andre-michelle.com/physics-engine>

<http://lab.andre-michelle.com/revive-physics-engine>

<http://code.google.com/p/foam-as3/>

Fisix Engine

<http://alex-lawrence.com/work/lyneth/current-status>

5.18 3D-Engines

Stage 3D (früher: Molehill)

Alternativa, [Alternativa-Demo](#)

Sandy

Papervision3D, [Projekt-Site](#)

FFilmiation

Actionscripter

Nulldesign

5.19 3D-Physics-Engines

[jiglib flash](#)

[Papervision3D, Projekt-Site](#)

5.20 Sehenswertes

http://www.gskinner.com/playpen/tweetcoding_0/

<http://alex-lawrence.com/work/actionscript/tweetcoding3>

5.21 Sonstiges

JPEG File-Upload

Kategorien:

[ActionScript](#)

[Glossar](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 27. April 2016 um 11:46 Uhr bearbeitet.

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

