

Toggle navigation



- [...](#)
 - [Seite](#)
 - [Diskussion](#)
 - [Quelltext anzeigen](#)
 - [Versionsgeschichte](#)
 - [PDF-Export](#)
 - [Neu laden](#)
- [Hauptseite](#)
- [Hilfe](#)
- [Impressum](#)
- [Datenschutz](#)

- [Anmelden](#)

Toggle navigation



- [...](#)
 - [Seite](#)
 - [Diskussion](#)
 - [Quelltext anzeigen](#)
 - [Versionsgeschichte](#)
 - [PDF-Export](#)
 - [Neu laden](#)
- [Hauptseite](#)
- [Hilfe](#)
- [Impressum](#)
- [Datenschutz](#)

- [Anmelden](#)

Inspectable (ActionScript 2)

aus GlossarWiki, der Glossar-Datenbank der Fachhochschule Augsburg
Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Definition](#)
- [2 Bemerkungen](#)
 - [2.1 Verwendung](#)
 - [2.2 Inspectable-Attribute](#)
- [3 Beispiel](#)

- [4 Quellen](#)

1 Definition

Ein **Inspectable** definiert ein Flash-[Attribut](#), auf das über den [Komponenten-Inspektor](#) oder Eigenschaften von [Komponenten](#) zugegriffen werden kann.

2 Bemerkungen

2.1 Verwendung

Man verwendet das Inspectable um ein Interface auf der Flashoberfläche zu schaffen, über das man die Eigenschaften von Klassenattribute auswählen und einstellen kann.

2.2 Inspectable-Attribute

name (String): Optional. Zeigt den Namen der Eigenschaft an.

type (String): Optional. Spezifiziert den Typ.

default Value (String oder Number) Vorausgesetzt. Legt den Standardwert des Attributes fest.

enumeration (String): Optional. Diverse Werte für das Attribut lassen sich mit einer Kommatrennung auflisten, diese muss dann mit Anführungsstrichen wie ein Stringwert versehen werden.

category(String): Optional. Gruppirt die Eigenschaft in die spezifizierte Unterkategorie.

3 Beispiel

Hier wollen wir ein Auto kreieren, das verschiedene Erscheinungen haben soll. Diese wurden zuvor im Movieclip Car, in Flash festgelegt. Damit das Inspectable funktioniert müssen folgende Schritte befolgt werden:

Die Klasse die das Inspectable beinhalten soll (in unserem Fall Car.as) muss ein String Attribut haben, das dann den Rückgabewert des Inspectables darstellt.

```
private var car : String;
```

Dann muss das eigentliche Inspectable definiert werden.

```
[Inspectable(type=String,  
defaultValue="cops",enumeration="cops,taxi,ambulance,bus")]
```

Direkt darunter müssen die get- und set-Methoden folgen, die den Namen des Attributes tragen, hier:

```
public function get carType(): String
```

```

{
    return car;
}

public function set carType(carT : String):Void
{
    car = carT;
    this.gotoAndStop(carType);
}

```

Achtung! In Flash MX muss nun die Komponente neu kompiliert werden, damit Änderungen an Inspectables übernommen werden.

4 Quellen

http://www.macromedia.com/devnet/flash/articles/buildtest_comp_05.html

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

In diesem Artikel sollten die Quellenangaben überarbeitet werden.

Bitte die Regeln der [GlossarWiki-Quellenformatierung](#) beachten.

Abgerufen von

„[http://glossar.hs-augsburg.de/w/index.php?title=Inspectable_\(ActionScript_2\)&oldid=15364](http://glossar.hs-augsburg.de/w/index.php?title=Inspectable_(ActionScript_2)&oldid=15364)“

Kategorie:

- [ActionScript-2-Handbuch](#)

Versteckte Kategorien:

- [GlossarWiki-konformer Artikel](#)
- [Anmerkung](#)
- [Quellenangaben verbessern](#)
- [Quellenangaben verbessern: Formatierung](#)

- [Links auf diese Seite](#)
- [Änderungen an verlinkten Seiten](#)
- [Spezialseiten](#)
- [Permanenter Link](#)
- [Seiteninformationen](#)
- [Attribute anzeigen](#)

- Diese Seite wurde zuletzt am 26. November 2010 um 17:15 Uhr bearbeitet.
- Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

- [Datenschutz](#)
- [Über GlossarWiki](#)
- [Lizenzbestimmungen](#)

- 
- 

