

# PROGRAMACIÓN CON ACTIONSCRIPT™ 3.0

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

### Programación con ActionScript™ 3.0

Si esta guía se distribuye con software que incluye un contrato de usuario final, la guía, así como el software descrito en ella, se proporciona con una licencia y sólo puede usarse o copiarse en conformidad con los términos de dicha licencia. Con la excepción de lo permitido por la licencia, ninguna parte de esta guía puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación de datos ni transmitida de ninguna forma ni por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, de grabación o de otro tipo, sin el consentimiento previo por escrito de Adobe Systems Incorporated. Tenga en cuenta que el contenido de esta guía está protegido por las leyes de derechos de autor aunque no se distribuya con software que incluya un contrato de licencia de usuario final.

El contenido de esta guía se proporciona exclusivamente con fines informativos, está sujeto a cambios sin previo aviso y no debe interpretarse como un compromiso de Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated no asume ninguna responsabilidad por los errores o imprecisiones que puedan existir en el contenido informativo de esta guía.

Recuerde que las ilustraciones o imágenes existentes que desee incluir en su proyecto pueden estar protegidas por las leyes de derechos de autor. La incorporación no autorizada de este material en sus trabajos puede infringir los derechos del propietario de los derechos de autor. Asegúrese de obtener los permisos necesarios del propietario de los derechos de autor.

Cualquier referencia a nombres de compañías en plantillas de ejemplo sólo se hace con propósitos de demostración y no está relacionada con ninguna organización real.

Adobe, el logotipo de Adobe, Flex, Flex Builder y Flash Player son marcas registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y/o en otros países.

ActiveX y Windows son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países. Macintosh es una marca comercial de Apple Inc., registrada en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus propietarios respectivos.

La tecnología de compresión y descompresión de voz tiene licencia de Nellymoser, Inc. ([www.nellymoser.com](http://www.nellymoser.com)).



La tecnología de compresión y descompresión de vídeo Sorenson™ Spark™ tiene licencia de Sorenson Media, Inc.

Navegador Opera ® Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA y sus proveedores. Todos los derechos reservados.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, EE.UU.

Aviso para usuarios finales del gobierno de EE.UU. El software y la documentación son "Artículos comerciales", según la definición de este término incluida en 48 C.F.R. §2.101, consistentes en "Software informático comercial" y "Documentación de software informático comercial", según el uso aplicable de dichos términos en 48 C.F.R. §12.212 ó 48 C.F.R. §227.7202. En conformidad con 48 C.F.R. §12.212 ó 48 C.F.R. §§227.7202-1 a 227.7202-4 (lo que corresponda), se otorga a usuarios finales del gobierno de EE.UU. una licencia del Software informático comercial y la Documentación de software informático comercial (a) únicamente como elementos comerciales y (b) exclusivamente con los derechos concedidos a todos los demás usuarios finales para su utilización en conformidad con los términos y las condiciones aquí descritos. Derechos no publicados reservados bajo las leyes de derechos de autor de Estados Unidos. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110-2704, EE.UU. Para los usuarios finales del gobierno de EE.UU., Adobe se compromete a cumplir todas las leyes de igualdad de oportunidades aplicables incluidas, si corresponde, las disposiciones del decreto-ley 11246, con las enmiendas, Sección 402 de la Ley de ayuda para la readaptación de los veteranos de Vietnam de 1974 (38 USC 4212) y Sección 503 de la Ley de Rehabilitación de 1973, con las enmiendas, y los reglamentos de los apartados 60-1 a 60-60, 60-250 y 60-741 de 41 CFR. La cláusula de discriminación positiva y los reglamentos incluidos en la declaración anterior deben incorporarse mediante referencia.

# Contenido

<b>Acerca de este manual</b> .....	<b>13</b>
Utilización de este manual .....	14
Acceso a la documentación de ActionScript .....	15
Recursos de aprendizaje de ActionScript .....	17
<b>Capítulo 1: Introducción a ActionScript 3.0</b> .....	<b>19</b>
ActionScript .....	19
Ventajas de ActionScript 3.0 .....	20
Novedades de ActionScript 3.0 .....	20
Funciones del núcleo del lenguaje .....	21
Funciones de la API de Flash Player .....	23
Compatibilidad con versiones anteriores .....	25
<b>Capítulo 2: Introducción a ActionScript</b> .....	<b>27</b>
Fundamentos de la programación .....	27
Para qué sirven los programas informáticos .....	27
Variables y constantes .....	28
Tipos de datos .....	29
Utilización de objetos .....	31
Propiedades .....	32
Métodos .....	32
Eventos .....	33
Gestión básica de eventos .....	34
Análisis del proceso de gestión de eventos .....	35
Ejemplos de gestión de eventos .....	39
Creación de instancias de objetos .....	39
Elementos comunes de los programas .....	41
Ejemplo: Animation portfolio piece (sitio de muestras de animación) .....	44
Creación de aplicaciones con ActionScript .....	48
Opciones para organizar el código .....	48
Selección de la herramienta adecuada .....	50
Proceso de desarrollo de ActionScript .....	52

Creación de clases personalizadas .....	53
Estrategias de diseño de una clase .....	53
Escritura del código de una clase .....	54
Sugerencias para organizar las clases .....	56
Ejemplo: creación de una aplicación básica .....	57
Ejecución de ejemplos posteriores .....	64
<b>Capítulo 3: El lenguaje ActionScript y su sintaxis .....</b>	<b>67</b>
Información general sobre el lenguaje .....	67
Objetos y clases .....	69
Paquetes y espacios de nombres .....	70
Paquetes .....	70
Espacios de nombres .....	75
Variables .....	84
Tipos de datos .....	88
Verificación de tipos .....	89
Clases dinámicas .....	94
Descripción de los tipos de datos .....	96
Conversiones de tipos .....	99
Sintaxis .....	105
Operadores .....	111
Condicionales .....	120
Bucles .....	122
Funciones .....	125
Fundamentos de la utilización de funciones .....	126
Parámetros de función .....	132
Funciones como objetos .....	137
Ámbito de una función .....	138
<b>Capítulo 4: Programación orientada a objetos con ActionScript .....</b>	<b>141</b>
Fundamentos de la programación orientada a objetos .....	142
Clases .....	144
Definiciones de clase .....	145
Atributos de propiedad de clase .....	148
Variables .....	151
Métodos .....	153
Enumeraciones con clases .....	160
Clases de activos incorporados .....	163
Interfaces .....	163
Herencia .....	167
Temas avanzados .....	178
Ejemplo: GeometricShapes .....	187

<b>Capítulo 5: Utilización de fechas y horas</b> .....	<b>197</b>
Fundamentos de la utilización de fechas y horas .....	197
Administración de fechas de calendario y horas .....	198
Control de intervalos de tiempo .....	202
Ejemplo: un sencillo reloj analógico .....	205
<b>Capítulo 6: Utilización de cadenas</b> .....	<b>209</b>
Fundamentos de la utilización de cadenas .....	210
Creación de cadenas .....	212
La propiedad length .....	213
Utilización de caracteres en cadenas .....	214
Comparación de cadenas .....	214
Obtención de representaciones de cadena de otros objetos .....	215
Concatenación de cadenas .....	215
Búsqueda de subcadenas y patrones en cadenas .....	216
Conversión de cadenas de mayúsculas a minúsculas y viceversa .....	221
Ejemplo: Arte ASCII .....	222
<b>Capítulo 7: Utilización de matrices</b> .....	<b>229</b>
Fundamentos de la utilización de matrices .....	229
Matrices indexadas .....	232
Matrices asociativas .....	241
Matrices multidimensionales .....	246
Clonación de matrices .....	248
Temas avanzados .....	248
Ejemplo: PlayList .....	254
<b>Capítulo 8: Gestión de errores</b> .....	<b>261</b>
Fundamentos de la gestión de errores .....	262
Tipos de errores .....	265
Gestión de errores en ActionScript 3.0 .....	267
Elementos de la gestión de errores de ActionScript 3.0 .....	268
Estrategias de gestión de errores .....	269
Utilización de la versión de depuración de Flash Player .....	270
Gestión de errores sincrónicos en una aplicación .....	271
Creación de clases de error personalizadas .....	276
Respuesta al estado y a los eventos de error .....	277

Comparación de las clases Error .....	281
Clases Error principales de ECMAScript .....	282
Clases Error principales de ActionScript .....	285
Clases Error del paquete flash.error .....	286
Ejemplo: aplicación CustomErrors .....	288
<b>Capítulo 9: Utilización de expresiones regulares. ....</b>	<b>295</b>
Fundamentos de la utilización de expresiones regulares .....	296
Sintaxis de las expresiones regulares .....	299
Creación de una instancia de expresión regular .....	300
Caracteres, metacaracteres y metasecuencias .....	301
Clases de caracteres .....	304
Cuantificadores .....	306
Alternancia .....	308
Grupos .....	308
Indicadores y propiedades .....	312
Métodos para utilizar expresiones regulares con cadenas .....	317
Ejemplo: un analizador de Wiki .....	318
<b>Capítulo 10: Gestión de eventos .....</b>	<b>325</b>
Fundamentos de la gestión de eventos .....	326
Diferencias entre la gestión de eventos en ActionScript 3.0 y en las versiones anteriores .....	329
El flujo del evento .....	333
Objetos de evento .....	335
Detectores de eventos .....	341
Ejemplo: reloj con alarma .....	349
<b>Capítulo 11: Utilización de XML .....</b>	<b>357</b>
Fundamentos de la utilización de XML .....	357
El enfoque E4X del procesamiento de XML .....	362
Objetos XML .....	364
Objetos XMLList .....	367
Inicialización de variables XML .....	368
Construcción y transformación de objetos XML .....	370
Navegación de estructuras XML .....	371
Utilización de espacios de nombres XML .....	377
Conversión de tipo XML .....	378
Lectura de documentos XML externos .....	380
Ejemplo: cargar datos de RSS desde Internet .....	380

<b>Capítulo 12: Programación de la visualización. . . . .</b>	<b>385</b>
Fundamentos de la programación de la visualización . . . . .	386
Clases principales de visualización. . . . .	391
Ventajas de la utilización de la lista de visualización. . . . .	394
Utilización de objetos de visualización . . . . .	397
Propiedades y métodos de la clase DisplayObject . . . . .	397
Adición de objetos de visualización a la lista de visualización . . . . .	398
Utilización de contenedores de objetos de visualización . . . . .	399
Recorrido de la lista de visualización. . . . .	403
Configuración de las propiedades de Stage . . . . .	405
Gestión de eventos de objetos de visualización . . . . .	409
Selección de una subclase DisplayObject . . . . .	411
Manipulación de objetos de visualización. . . . .	412
Cambio de posición. . . . .	412
Desplazamiento lateral y vertical de objetos de visualización . . . . .	418
Manipulación del tamaño y ajuste de escala de los objetos . . . . .	420
Control de la distorsión durante el ajuste de escala. . . . .	422
Almacenamiento en caché de los objetos de visualización . . . . .	424
Cuándo es conveniente activar la caché . . . . .	425
Activar caché de mapa de bits . . . . .	427
Configuración de un color de fondo opaco . . . . .	427
Aplicación de modos de mezcla. . . . .	428
Ajuste de los colores de DisplayObject. . . . .	429
Configuración de los valores de color a través del código . . . . .	430
Modificación de efectos de color y brillo a través del código. . . . .	430
Rotación de objetos . . . . .	432
Hacer aparecer o desaparecer objetos progresivamente. . . . .	432
Enmascaramiento de objetos de visualización . . . . .	432
Animación de objetos . . . . .	436
Carga dinámica de contenido de visualización . . . . .	438
Carga de objetos de visualización . . . . .	438
Supervisión del progreso de carga . . . . .	439
Especificación del contexto de carga . . . . .	441
Ejemplo: SpriteArranger . . . . .	442
<b>Capítulo 13: Utilización de la geometría . . . . .</b>	<b>451</b>
Fundamentos de la geometría . . . . .	451
Utilización de objetos Point . . . . .	454
Utilización de objetos Rectangle. . . . .	457
Utilización de objetos Matrix . . . . .	461
Ejemplo: aplicación de una transformación de matriz a un objeto de visualización. . . . .	462

<b>Capítulo 14: Utilización de la API de dibujo</b> .....	<b>467</b>
Fundamentos de la utilización de la API de dibujo .....	468
Aspectos básicos de la clase Graphics .....	470
Dibujo de líneas y curvas .....	470
Dibujo de formas mediante los métodos incorporados .....	474
Creación de líneas y rellenos degradados .....	475
Utilización de la clase Math con los métodos de dibujo .....	480
Animación con la API de dibujo .....	481
Ejemplo: generador visual algorítmico .....	482
<b>Capítulo 15: Aplicación de filtros a objetos de visualización</b> .....	<b>485</b>
Fundamentos de la aplicación de filtros a los objetos de visualización .....	485
Creación y aplicación de filtros .....	487
Creación de un filtro nuevo .....	487
Aplicación de un filtro .....	488
Funcionamiento de los filtros .....	490
Posibles problemas al trabajar con filtros .....	490
Filtros de visualización disponibles .....	492
Filtro de bisel .....	493
Filtro de desenfoque .....	494
Filtro de sombra .....	495
Filtro de iluminado .....	496
Filtro de bisel degradado .....	497
Filtro de iluminado degradado .....	498
Ejemplo: combinación de filtros básicos .....	499
Filtro de matriz de colores .....	501
Filtro de convolución .....	502
Filtro de mapa de desplazamiento .....	505
Ejemplo: Filter Workbench .....	511
<b>Capítulo 16: Utilización de clips de película</b> .....	<b>513</b>
Fundamentos de la utilización de película .....	513
Utilización de objetos MovieClip .....	516
Control de la reproducción de clips de película .....	516
Utilización de escenas .....	519
Creación de objetos MovieClip con ActionScript .....	520
Exportación de símbolos de biblioteca para ActionScript .....	521
Carga de un archivo SWF externo .....	524
Ejemplo: RuntimeAssetsExplorer .....	525

<b>Capítulo 17: Utilización de texto</b> . . . . .	<b>531</b>
Fundamentos de la utilización de texto . . . . .	532
Visualización de texto . . . . .	535
Tipos de texto . . . . .	535
Edición del contenido de un campo de texto . . . . .	536
Visualización de texto HTML . . . . .	536
Utilización de imágenes en campos de texto . . . . .	537
Desplazamiento de texto en un campo de texto . . . . .	538
Selección y manipulación de texto . . . . .	539
Captura de entrada de texto . . . . .	540
Restricción de la entrada de texto . . . . .	542
Formato de texto . . . . .	542
Asignación de formatos de texto . . . . .	543
Aplicación de hojas de estilos en cascada . . . . .	543
Carga de un archivo CSS externo . . . . .	545
Formato de rangos de texto en un campo de texto . . . . .	546
Representación de texto avanzada . . . . .	547
Utilización de texto estático . . . . .	550
Ejemplo: Formato de texto de tipo periódico . . . . .	551
Lectura del archivo CSS externo . . . . .	552
Disposición de los elementos de la noticia en la página . . . . .	554
Modificación del tamaño de fuente para ajustar el tamaño de un campo . . . . .	555
División del texto en varias columnas . . . . .	557
<b>Capítulo 18: Utilización de mapas de bits</b> . . . . .	<b>561</b>
Fundamentos de la utilización de mapas de bits . . . . .	561
Las clases Bitmap y BitmapData . . . . .	565
Manipulación de píxeles . . . . .	567
Manipulación de píxeles individuales . . . . .	567
Detección de colisiones a nivel de píxeles . . . . .	569
Copia de datos de mapas de bits . . . . .	571
Creación de texturas con funciones de ruido . . . . .	572
Desplazamiento por mapas de bits . . . . .	575
Ejemplo: animación de objetos Sprite utilizando un mapa de bits que está fuera de la pantalla . . . . .	576
<b>Capítulo 19: Utilización de vídeo</b> . . . . .	<b>577</b>
Fundamentos de la utilización de vídeo . . . . .	578
Aspectos básicos del formato Flash Video (FLV) . . . . .	581
Aspectos básicos de la clase Video . . . . .	582
Carga de archivos de vídeo . . . . .	583

Control de la reproducción de vídeo .....	584
Detección del final de un flujo de vídeo .....	585
Transmisión de archivos de vídeo .....	586
Aspectos básicos de los puntos de referencia .....	586
Escritura de métodos callback para onCuePoint y onMetaData .....	588
Definición de la propiedad client del objeto NetStream en Object .....	589
Creación de una clase personalizada y definición de métodos para controlar los métodos callback .....	590
Ampliación de la clase NetStream y adición de métodos para controlar los métodos callback .....	590
Ampliación y dinamización de la clase NetStream .....	592
Establecimiento de la propiedad client del objeto NetStream en this .....	593
Utilización de puntos de referencia .....	594
Utilización de metadatos de vídeo .....	595
Captura de entradas de cámara .....	599
Aspectos básicos de la clase Camera .....	599
Visualización de contenido de cámara en pantalla .....	599
Diseño de la aplicación de cámara .....	600
Conexión a la cámara de un usuario .....	600
Comprobación de que las cámaras están instaladas .....	601
Detección de permisos para el acceso a una cámara .....	602
Maximización de la calidad de vídeo .....	604
Control de las condiciones de reproducción .....	605
Envío de vídeo a un servidor .....	606
Temas avanzados .....	606
Compatibilidad de Flash Player con archivos FLV codificados .....	606
Configuración de archivos FLV para alojar en el servidor .....	607
Utilización de archivos FLV locales en Macintosh .....	608
Ejemplo: Jukebox de vídeo .....	608
<b>Capítulo 20: Utilización de sonido. ....</b>	<b>615</b>
Fundamentos de la utilización de sonido .....	616
Aspectos básicos de la arquitectura de sonido .....	619
Carga de archivos de sonido externos .....	620
Utilización de sonidos incorporados .....	624
Utilización de archivos de flujo de sonido .....	625
Reproducción de sonidos .....	626
Pausa y reanudación de un sonido .....	627
Control de la reproducción .....	628
Detener flujos de sonido .....	630

Consideraciones de seguridad al cargar y reproducir sonidos . . . .	630
Control de desplazamiento y volumen de sonido . . . . .	631
Utilización de metadatos de sonido . . . . .	634
Acceso a datos de sonido sin formato . . . . .	635
Captura de entradas de sonido . . . . .	638
Acceso a un micrófono . . . . .	638
Enrutamiento de audio de micrófono a altavoces locales . . . . .	640
Alteración del audio de micrófono . . . . .	640
Detección de actividad del micrófono . . . . .	641
Intercambio de audio con un servidor multimedia . . . . .	642
Ejemplo: Podcast Player . . . . .	643
Lectura de datos RSS para un canal podcast . . . . .	644
Simplificación de la carga y la reproducción de sonido mediante la clase SoundFacade . . . . .	644
Visualización del progreso de reproducción . . . . .	648
Pausa y reanudación de la reproducción . . . . .	649
Ampliación del ejemplo de Podcast Player . . . . .	650
<b>Capítulo 21: Captura de entradas del usuario . . . . .</b>	<b>651</b>
Fundamentos de la captura de entradas del usuario . . . . .	651
Captura de entradas de teclado . . . . .	653
Captura de entradas de ratón . . . . .	656
Ejemplo: WordSearch . . . . .	661
<b>Capítulo 22: Redes y comunicación . . . . .</b>	<b>665</b>
Fundamentos de redes y comunicación . . . . .	665
Utilización de datos externos . . . . .	669
Conexión a otras instancias de Flash Player . . . . .	676
Conexiones de socket . . . . .	682
Almacenamiento de datos locales . . . . .	688
Utilización de la carga y descarga de archivos . . . . .	691
Ejemplo: generación de un cliente Telnet . . . . .	703
Ejemplo: carga y descarga de archivos . . . . .	706
<b>Capítulo 23: Entorno del sistema del cliente . . . . .</b>	<b>715</b>
Fundamentos del entorno del sistema cliente . . . . .	715
Utilización de la clase System . . . . .	718
Utilización de la clase Capabilities . . . . .	719
Utilización de la clase ApplicationDomain . . . . .	720
Utilización de la clase IME . . . . .	724
Ejemplo: detección de las características del sistema . . . . .	730

<b>Capítulo 24: Impresión</b> .....	<b>735</b>
Fundamentos de la impresión.....	736
Impresión de una página .....	738
Tareas de Flash Player e impresión del sistema.....	739
Configuración del tamaño, la escala y la orientación.....	742
Ejemplo: impresión de varias páginas.....	745
Ejemplo: ajuste de escala, recorte y respuesta.....	747
<b>Capítulo 25: Utilización de la API externa</b> .....	<b>749</b>
Fundamentos de la utilización de la API externa .....	750
Requisitos y ventajas de la API externa .....	753
Utilización de la clase ExternalInterface .....	755
Obtención de información acerca del contenedor externo .....	755
Llamadas a código externo desde ActionScript .....	756
Llamadas a código ActionScript desde el contenedor.....	757
El formato XML de la API externa.....	758
Ejemplo: utilización de la API externa con una página Web contenedora .....	760
Ejemplo: utilización de la API externa con un contenedor ActiveX .....	768
<b>Capítulo 26: Seguridad de Flash Player</b> .....	<b>777</b>
Información general sobre la seguridad de Flash Player .....	778
Información general sobre controles de permisos .....	781
Entornos limitados de seguridad .....	792
Restricción de las API de red .....	795
Seguridad del modo de pantalla completa .....	797
Carga de contenido.....	798
Reutilización de scripts .....	802
Acceso a medios cargados como datos.....	806
Carga de datos.....	809
Carga de contenido incorporado de archivos SWF importados en un dominio de seguridad .....	812
Utilización de contenido heredado .....	813
Configuración de permisos de LocalConnection .....	814
Control del acceso a scripts en una página Web de alojamiento .....	814
Objetos compartidos .....	816
Acceso a la cámara, el micrófono, el portapapeles, el ratón y el teclado.....	818
<b>Índice alfabético</b> .....	<b>819</b>

# Acerca de este manual

Este manual proporciona una base para desarrollar aplicaciones con ActionScript™ 3.0. Para entender mejor las ideas y técnicas descritas en este manual es necesario tener unas nociones básicas sobre programación, como saber qué son los tipos de datos, las variables, los bucles y las funciones. También hay que conocer conceptos básicos sobre la programación orientada a objetos, como los conceptos de clase y herencia. Un conocimiento previo de ActionScript 1.0 o ActionScript 2.0 es útil pero no necesario.

## Contenido

<a href="#">Utilización de este manual</a> .....	14
<a href="#">Acceso a la documentación de ActionScript</a> .....	15
<a href="#">Recursos de aprendizaje de ActionScript</a> .....	17

# Utilización de este manual

Los capítulos de este manual están organizados en los siguientes grupos lógicos para ayudarle a encontrar áreas relacionadas de la documentación de ActionScript:

Capítulo	Descripción
En los capítulos 1 a 4 se ofrece información general sobre la programación en ActionScript	Se tratan conceptos básicos sobre ActionScript 3.0, como la sintaxis del lenguaje, las sentencias y los operadores, la especificación del borrador del lenguaje ECMAScript edición 4, la programación orientada a objetos en ActionScript y el nuevo enfoque para administrar objetos de visualización en la lista de visualización de Adobe® Flash® Player 9.
En los capítulos 5 a 10 se describen las clases y los tipos de datos básicos de ActionScript 3.0	Se describen los tipos de datos de nivel superior de ActionScript 3.0 que también forman parte de la especificación del borrador de ECMAScript.
En los capítulos 11 a 26 se describen las API de Flash Player	Se explican características importantes implementadas en paquetes y clases específicos de Adobe Flash Player 9, como el control de eventos, las conexiones de red y las comunicaciones, la entrada y salida de archivos, la interfaz externa, el modelo de seguridad de aplicaciones, etc.

Este manual también contiene numerosos archivos de ejemplo que ilustran conceptos de programación de aplicaciones para clases importantes o utilizadas frecuentemente. Los archivos de ejemplo se empaquetan de manera que resulten fáciles de cargar y utilizar con Adobe® Flash® CS3 Professional, y pueden incluir archivos envolventes. Sin embargo, el núcleo del código de ejemplo es puro código ActionScript 3.0 que se puede utilizar en el entorno de desarrollo que se prefiera.

Se puede escribir y compilar código ActionScript 3.0 de varias maneras:

- Mediante el entorno de desarrollo Adobe Flex Builder 2
- Utilizando cualquier editor de texto y un compilador de línea de comandos, como el proporcionado con Flex Builder 2
- Mediante la herramienta de edición Adobe® Flash® CS3 Professional

Para más información sobre los entornos de desarrollo de ActionScript, consulte el Capítulo 1, “Introducción a ActionScript 3.0”.

Para comprender los ejemplos de código de este manual no es necesario tener experiencia previa en el uso de entornos de desarrollo integrados para ActionScript, como Flex Builder o la herramienta de edición Flash. No obstante, es conveniente consultar la documentación de estas herramientas para aprender a utilizarlas y a escribir y compilar código ActionScript 3.0. Para más información, consulte [“Acceso a la documentación de ActionScript” en la página 15](#).

## Acceso a la documentación de ActionScript

Este manual se centra en describir ActionScript 3.0, un completo y eficaz lenguaje de programación orientada a objetos. No incluye una descripción detallada del proceso de desarrollo de aplicaciones ni del flujo de trabajo en una herramienta o arquitectura de servidor específica. Por ello, además de leer *Programación con ActionScript 3.0*, es recomendable consultar otras fuentes de documentación al diseñar, desarrollar, probar e implementar aplicaciones de ActionScript 3.0.

## Documentación de ActionScript 3.0

En este manual se explican los conceptos relacionados con la programación en ActionScript 3.0, se muestran los detalles de implementación y se proporcionan ejemplos que ilustran las características importantes del lenguaje. No obstante, este manual no es una referencia del lenguaje exhaustiva. Para una referencia completa, consulte la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*, en la que se describen todas las clases, los métodos, las propiedades y los eventos del lenguaje. La *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0* proporciona información de referencia detallada sobre el núcleo del lenguaje, los componentes Flash (de los paquetes fl) y las API de Flash Player (de los paquetes flash).

## Documentación de Flash

Si utiliza el entorno de desarrollo de Flash, es posible que desee consultar estos manuales:

Manual	Descripción
<i>Utilización de Flash</i>	Describe la manera de desarrollar aplicaciones Web dinámicas en el entorno de edición de Flash
<i>Programación con ActionScript 3.0</i>	Describe el uso específico del lenguaje ActionScript 3.0 y la API principal de Flash Player

<b>Manual</b>	<b>Descripción</b>
<i>Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0</i>	Proporciona información sobre la sintaxis y el uso, así como ejemplos de código, para los componentes de Flash y la API de ActionScript 3.0
<i>Utilización de componentes ActionScript 3.0</i>	Explica los detalles de la utilización de componentes para desarrollar aplicaciones Flash
<i>Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Flash</i>	Proporciona información general sobre la sintaxis de ActionScript 2.0 y sobre cómo utilizar ActionScript 2.0 al trabajar con distintos tipos de objetos.
<i>Referencia del lenguaje ActionScript 2.0</i>	Proporciona información sobre la sintaxis y el uso, así como ejemplos de código, para los componentes de Flash y la API de ActionScript 2.0
<i>Utilización de componentes ActionScript 2.0</i>	Explica de forma detallada cómo utilizar componentes ActionScript 2.0 para desarrollar aplicaciones Flash
<i>Referencia del lenguaje de componentes ActionScript 2.0</i>	Describe cada componente disponible en la versión 2 de la arquitectura de componentes de Adobe, junto con su API
<i>Ampliación de Flash</i>	Describe los objetos, métodos y propiedades disponibles en la API de JavaScript.
<i>Introducción a Flash Lite 2.x</i>	Explica cómo utilizar Adobe® Flash® Lite™ 2.x para desarrollar aplicaciones y proporciona información sobre la sintaxis y el uso, así como ejemplos de código, de las funciones de ActionScript disponibles en Flash Lite 2.x
<i>Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x</i>	Explica cómo desarrollar aplicaciones de Flash Lite 2.x
<i>Introducción a ActionScript en Flash Lite 2.x</i>	Ofrece una introducción al desarrollo de aplicaciones Flash Lite 2.x y describe todas las funciones de ActionScript disponibles para los desarrolladores de Flash Lite 2.x
<i>Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 2.x</i>	Proporciona información sobre la sintaxis y el uso, así como ejemplos de código, de la API de ActionScript 2.0 disponible en Flash Lite 2.x

---

<b>Manual</b>	<b>Descripción</b>
<i>Introducción a Flash Lite 1.x</i>	Proporciona una introducción a Flash Lite 1.x y describe la manera de probar contenido con el emulador de Adobe® Device Central CS3
<i>Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 1.x</i>	Describe la manera de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles con Flash Lite 1.x
<i>Aprendizaje de ActionScript en Flash Lite 1.x</i>	Explica cómo utilizar ActionScript en aplicaciones de Flash Lite 1.x y describe todas las funciones de ActionScript disponibles en Flash Lite 1.x
<i>Referencia del lenguaje ActionScript de Flash Lite 1.x</i>	Describe la sintaxis y la forma de usar los elementos de ActionScript disponibles en Flash Lite 1.x

---

## Recursos de aprendizaje de ActionScript

Además del contenido de estos manuales, Adobe proporciona regularmente artículos actualizados, ideas de diseño y ejemplos en el Centro de desarrolladores de Adobe y en Adobe Design Center (centro de diseño de Adobe).

### Centro de desarrolladores de Adobe

El Centro de desarrolladores de Adobe contiene la información más actualizada sobre ActionScript, artículos sobre el desarrollo de aplicaciones reales e información sobre nuevos problemas importantes. Visite el Centro de desarrolladores en [www.adobe.com/es/devnet](http://www.adobe.com/es/devnet).

### Adobe Design Center (centro de diseño de Adobe)

Póngase al día en diseño digital y gráficos en movimiento. Examine la obra de importantes artistas, descubra las nuevas tendencias de diseño y mejore sus conocimientos con tutoriales, flujos de trabajo clave y técnicas avanzadas. Consulte el centro cada quince días para ver tutoriales y artículos nuevos e inspirarse con las creaciones de las galerías. Visite el centro de diseño en [www.adobe.com/go/designcenter\\_es](http://www.adobe.com/go/designcenter_es).



En este capítulo se ofrece información general sobre ActionScript 3.0, la versión más reciente e innovadora de ActionScript.

## Contenido

ActionScript.....	19
Ventajas de ActionScript 3.0.....	20
Novedades de ActionScript 3.0.....	20
Compatibilidad con versiones anteriores.....	25

## ActionScript

ActionScript es el lenguaje de programación para el entorno de tiempo de ejecución de Adobe Flash Player. Activa, entre otras muchas cosas, la interactividad y la gestión de datos en el contenido y las aplicaciones de Flash.

ActionScript se ejecuta mediante la máquina virtual ActionScript (AVM), que forma parte de Flash Player. El código ActionScript se suele compilar a un *formato de código de bytes* (un tipo de lenguaje que los ordenadores pueden escribir y comprender) mediante un compilador, como el incorporado en Adobe Flash CS3 Professional o en Adobe® Flex™ Builder™, o el que está disponible en el SDK de Adobe® Flex™ y en Flex™ Data Services. El código de bytes está incorporado en los archivos SWF ejecutados por Flash Player, el entorno de tiempo de ejecución.

ActionScript 3.0 ofrece un modelo de programación robusto que resultará familiar a los desarrolladores con conocimientos básicos sobre programación orientada a objetos. Algunas de las principales funciones de ActionScript 3.0 son:

- Una nueva máquina virtual ActionScript, denominada AVM2, que utiliza un nuevo conjunto de instrucciones de código de bytes y proporciona importantes mejoras de rendimiento.

- Una base de código de compilador más moderna, que se ajusta mejor al estándar ECMAScript (ECMA 262) y que realiza mejores optimizaciones que las versiones anteriores del compilador.
- Una interfaz de programación de aplicaciones (API) ampliada y mejorada, con un control de bajo nivel de los objetos y un auténtico modelo orientado a objetos.
- Un núcleo del lenguaje basado en el próximo borrador de especificación del lenguaje ECMAScript (ECMA-262) edición 4.
- Una API XML basada en la especificación de ECMAScript para XML (E4X) (ECMA-357 edición 2). E4X es una extensión del lenguaje ECMAScript que añade XML como un tipo de datos nativo del lenguaje.
- Un modelo de eventos basado en la especificación de eventos DOM (modelo de objetos de documento) de nivel 3.

## Ventajas de ActionScript 3.0

ActionScript 3.0 aumenta las posibilidades de creación de scripts de las versiones anteriores de ActionScript. Se ha diseñado para facilitar la creación de aplicaciones muy complejas con conjuntos de datos voluminosos y bases de código reutilizables y orientadas a objetos. Aunque no se requiere para el contenido que se ejecuta en Adobe Flash Player 9, ActionScript 3.0 permite introducir unas mejoras de rendimiento que sólo están disponibles con AVM2, la nueva máquina virtual. El código ActionScript 3.0 puede ejecutarse con una velocidad diez veces mayor que el código ActionScript heredado.

La versión anterior de la máquina virtual ActionScript (AVM1) ejecuta código ActionScript 1.0 y ActionScript 2.0. Flash Player 9 admite AVM1 por compatibilidad con contenido existente y heredado de versiones anteriores. Para más información, consulte [“Compatibilidad con versiones anteriores” en la página 25](#).

## Novedades de ActionScript 3.0

Aunque ActionScript 3.0 contiene muchas clases y funciones que resultarán familiares a los programadores de ActionScript, la arquitectura y los conceptos de ActionScript 3.0 difieren de las versiones anteriores de ActionScript. ActionScript 3.0 incluye algunas mejoras como, por ejemplo, nuevas funciones del núcleo del lenguaje y una API de Flash Player mejorada que proporciona un mayor control de objetos de bajo nivel.

## Funciones del núcleo del lenguaje

El núcleo del lenguaje está formado por los bloques básicos del lenguaje de programación, como sentencias, expresiones, condiciones, bucles y tipos. ActionScript 3.0 contiene muchas funciones nuevas que aceleran el proceso de desarrollo.

## Excepciones de tiempo de ejecución

ActionScript 3.0 notifica más situaciones de error que las versiones anteriores de ActionScript. Las excepciones de tiempo de ejecución se utilizan en situaciones de error frecuentes y permiten mejorar la depuración y desarrollar aplicaciones para gestionar errores de forma robusta. Los errores de tiempo de ejecución pueden proporcionar trazas de pila con la información del archivo de código fuente y el número de línea. Esto permite identificar rápidamente los errores.

## Tipos de tiempo de ejecución

En ActionScript 2.0, las anotaciones de tipos eran principalmente una ayuda para el desarrollador; en tiempo de ejecución, se asignaban los tipos dinámicamente a todos los valores. En ActionScript 3.0, la información de tipos se conserva en tiempo de ejecución y se utiliza con diversos fines. Flash Player 9 realiza la comprobación de tipos en tiempo de ejecución, lo que mejora la seguridad de tipos del sistema. La información de tipos también se utiliza para especificar variables en representaciones nativas de la máquina, lo que mejora el rendimiento y reduce el uso de memoria.

## Clases cerradas

ActionScript 3.0 introduce el concepto de clases cerradas. Una clase cerrada posee únicamente el conjunto fijo de propiedades y métodos definidos durante la compilación; no es posible añadir propiedades y métodos adicionales. Esto permite realizar una comprobación más estricta en tiempo de compilación, lo que aporta una mayor solidez a los programas. También mejora el uso de memoria, pues no requiere una tabla hash interna para cada instancia de objeto. Además, es posible utilizar clases dinámicas mediante la palabra clave `dynamic`. Todas las clases de ActionScript 3.0 están cerradas de forma predeterminada, pero pueden declararse como dinámicas con la palabra clave `dynamic`.

## Cierres de métodos

ActionScript 3.0 permite que un cierre de método recuerde automáticamente su instancia de objeto original. Esta función resulta útil en la gestión de eventos. En ActionScript 2.0, los cierres de métodos no recordaban la instancia de objeto de la que se habían extraído, lo que provocaba comportamientos inesperados cuando se llamaba al cierre de método. La clase `mx.utils.Delegate` permitía solucionar este problema, pero ya no es necesaria.

## ECMAScript for XML (E4X)

ActionScript 3.0 implementa ECMAScript for XML (E4X), recientemente estandarizado como ECMA-357. E4X ofrece un conjunto fluido y natural de construcciones del lenguaje para manipular XML. Al contrario que las API de análisis de XML tradicionales, XML con E4X se comporta como un tipo de datos nativo del lenguaje. E4X optimiza el desarrollo de aplicaciones que manipulan XML, pues reduce drásticamente la cantidad de código necesario. Para más información sobre la implementación de E4X en ActionScript 3.0, consulte el [Capítulo 11, “Utilización de XML”, en la página 357](#).

Para ver la especificación de E4X publicada por ECMA, vaya a [www.ecma-international.org](http://www.ecma-international.org).

## Expresiones regulares

ActionScript 3.0 ofrece compatibilidad nativa con expresiones regulares, que permiten encontrar y manipular cadenas rápidamente. Implementa la compatibilidad con expresiones regulares tal y como se definen en la especificación del lenguaje ECMAScript edición 3 (ECMA-262).

## Espacios de nombres

Los espacios de nombres son similares a los especificadores de acceso tradicionales que se utilizan para controlar la visibilidad de las declaraciones (`public`, `private`, `protected`). Funcionan como especificadores de acceso personalizados, con nombres elegidos por el usuario. Los espacios de nombres incluyen un identificador de recursos universal (URI) para evitar colisiones y también se utilizan para representar espacios de nombres XML cuando se trabaja con E4X.

## Nuevos tipos simples

ActionScript 2.0 tiene un solo tipo numérico, Number, un número de coma flotante con precisión doble. ActionScript 3.0 contiene los tipos int y uint. El tipo int es un entero de 32 bits con signo que permite al código ActionScript aprovechar las capacidades matemáticas de manipulación rápida de enteros de la CPU. Este tipo es útil para contadores de bucle y variables en las que se usan enteros. El tipo uint es un tipo entero de 32 bits sin signo que resulta útil para valores de colores RGB y recuentos de bytes, entre otras cosas.

## Funciones de la API de Flash Player

La API de Flash Player en ActionScript 3.0 contiene muchas de las nuevas clases que permiten controlar objetos a bajo nivel. La arquitectura del lenguaje es completamente nueva y más intuitiva. Hay demasiadas clases nuevas para poder tratarlas con detalle, de modo que en las siguientes secciones se destacan algunos cambios importantes.

### Modelo de eventos DOM3

El modelo de eventos del modelo de objetos de documento de nivel 3 (DOM3) ofrece un modo estándar para generar y gestionar mensajes de eventos de forma que los objetos de las aplicaciones puedan interactuar y comunicarse, mantener su estado y responder a los cambios. Diseñado a partir de la especificación de eventos DOM de nivel 3 del World Wide Web Consortium, este modelo proporciona un mecanismo más claro y eficaz que los sistemas de eventos disponibles en versiones anteriores de ActionScript.

Los eventos y los eventos de error se encuentran en el paquete flash.events. La arquitectura de componentes de Flash utiliza el mismo modelo de eventos que la API de Flash Player, de forma que el sistema de eventos está unificado en toda la plataforma Flash.

### API de la lista de visualización

La API de acceso a la lista de visualización de Flash Player (el árbol que contiene todos los elementos visuales de una aplicación Flash) se compone de clases para trabajar con elementos visuales simples en Flash.

La nueva clase Sprite es un bloque básico ligero, similar a la clase MovieClip pero más apropiado como clase base de los componentes de interfaz de usuario. La nueva clase Shape representa formas vectoriales sin procesar. Es posible crear instancias de estas clases de forma natural con el operador new y se puede cambiar el elemento principal en cualquier momento, de forma dinámica.

La administración de profundidad es ahora automática y está incorporada en Flash Player, por lo que ya no es necesario asignar valores de profundidad. Se proporcionan nuevos métodos para especificar y administrar el orden z de los objetos.

## Gestión de contenido y datos dinámicos

ActionScript 3.0 contiene mecanismos para cargar y gestionar elementos y datos en la aplicación Flash, que son intuitivos y coherentes en toda la API. La nueva clase `Loader` ofrece un solo mecanismo para cargar archivos SWF y elementos de imagen, y proporciona una forma de acceso a información detallada sobre el contenido cargado. La clase `URLLoader` proporciona un mecanismo independiente para cargar texto y datos binarios en aplicaciones basadas en datos. La clase `Socket` proporciona una forma de leer y escribir datos binarios en sockets de servidor en cualquier formato.

## Acceso a datos de bajo nivel

Diversas API proporcionan acceso de bajo nivel a los datos, lo que supone una novedad en ActionScript. La clase `URLStream`, implementada por `URLLoader`, proporciona acceso a los datos como datos binarios sin formato mientras se descargan. La clase `ByteArray` permite optimizar la lectura, escritura y utilización de datos binarios. La nueva API `Sound` proporciona control detallado del sonido a través de las clases `SoundChannel` y `SoundMixer`. Las nuevas API relacionadas con la seguridad proporcionan información sobre los privilegios de seguridad de un archivo SWF o contenido cargado, lo que permite gestionar mejor los errores de seguridad.

## Utilización de texto

ActionScript 3.0 contiene un paquete `flash.text` para todas las API relacionadas con texto. La clase `TextLineMetrics` proporciona las medidas detalladas de una línea de texto en un campo de texto; sustituye el método `TextField.getLineMetrics()` de ActionScript 2.0. La clase `TextField` contiene varios métodos nuevos de bajo nivel interesantes, que pueden proporcionar información específica sobre una línea de texto o un solo carácter en un campo de texto. Dichos métodos son: `getCharBoundaries()`, que devuelve un rectángulo que representa el recuadro de delimitación de un carácter, `getCharIndexAtPoint()`, que devuelve el índice del carácter en un punto especificado, y `getFirstCharInParagraph()`, que devuelve el índice del primer carácter en un párrafo. Los métodos de nivel de línea son: `getLineLength()`, que devuelve el número de caracteres en una línea de texto especificada, y `getLineText()`, que devuelve el texto de la línea especificada. Una nueva clase `Font` proporciona un medio para administrar las fuentes incorporadas en archivos SWF.

# Compatibilidad con versiones anteriores

Como siempre, Flash Player proporciona compatibilidad completa con el contenido publicado previamente con versiones anteriores. Cualquier contenido que se ejecutara en versiones anteriores de Flash Player puede ejecutarse en Flash Player 9. Sin embargo, la introducción de ActionScript 3.0 en Flash Player 9 presenta algunas dificultades de interoperabilidad entre el contenido antiguo y el contenido nuevo que se ejecuta en Flash Player 9. Algunos de los problemas de compatibilidad que pueden surgir son:

- No se puede combinar código ActionScript 1.0 ó 2.0 con código ActionScript 3.0 en un archivo SWF.
- El código ActionScript 3.0 puede cargar un archivo SWF escrito en ActionScript 1.0 ó 2.0, pero no puede acceder a las variables y funciones del archivo SWF.
- Los archivos SWF escritos en ActionScript 1.0 ó 2.0 no pueden cargar archivos SWF escritos en ActionScript 3.0. Esto significa que los archivos SWF creados en Flash 8 o Flex Builder 1.5 o versiones anteriores no pueden cargar archivos SWF de ActionScript 3.0. La única excepción a esta regla es que un archivo SWF de ActionScript 2.0 puede sustituirse a sí mismo por un archivo SWF de ActionScript 3.0, siempre y cuando el archivo SWF de ActionScript 2.0 no haya cargado ningún elemento en ninguno de sus niveles. Para ello, el archivo SWF de ActionScript 2.0 debe realizar una llamada a `loadMovieNum()`, pasando un valor 0 al parámetro `level`.
- En general, los archivos SWF escritos en ActionScript 1.0 ó 2.0 deben migrarse si van a funcionar conjuntamente con archivos SWF escritos en ActionScript 3.0. Por ejemplo, supongamos que se crea un reproductor de medios con ActionScript 2.0. El reproductor de medios carga contenido diverso también creado con ActionScript 2.0. No es posible crear contenido nuevo en ActionScript 3.0 y cargarlo en el reproductor de medios. Es necesario migrar el reproductor de vídeo a ActionScript 3.0.

No obstante, si se crea un reproductor de medios en ActionScript 3.0, dicho reproductor puede realizar cargas sencillas del contenido de ActionScript 2.0.

En la siguiente tabla se resumen las limitaciones de las versiones anteriores de Flash Player en lo referente a la carga de nuevo contenido y a la ejecución de código, así como las limitaciones relativas a la reutilización de scripts entre archivos SWF escritos en distintas versiones de ActionScript.

Funcionalidad que ofrece	Entorno de tiempo de ejecución		
	Flash Player 7	Flash Player 8	Flash Player 9
Puede cargar archivos SWF publicados para	7 y versiones anteriores	8 y versiones anteriores	9 y versiones anteriores
Contiene esta AVM	AVM1	AVM1	AVM1 y AVM2
Ejecuta archivos SWF escritos en ActionScript	1.0 y 2.0	1.0 y 2.0	1.0, 2.0 y 3.0

Funcionalidad que ofrece*	Contenido creado en	
	ActionScript 1.0 y 2.0	ActionScript 3.0
Puede cargar contenido y ejecutar código en contenido creado en	Sólo ActionScript 1.0 y 2.0	ActionScript 1.0 y 2.0, y ActionScript 3.0
Puede reutilizar contenido de scripts creado en	Sólo ActionScript 1.0 y 2.0†	ActionScript 3.0‡

\* Contenido ejecutado en Flash Player 9 o versiones posteriores. El contenido ejecutado en Flash Player 8 o versiones anteriores puede cargar, mostrar, ejecutar y reutilizar scripts únicamente de ActionScript 1.0 y 2.0.

† ActionScript 3.0 a través de LocalConnection.

‡ ActionScript 1.0 y 2.0 a través de LocalConnection.

Este capítulo se ha diseñado como punto de partida para empezar programar en ActionScript. Aquí se proporcionan las bases necesarias para comprender los conceptos y ejemplos descritos en el resto de páginas de este manual. Para comenzar, se ofrece una descripción de los conceptos básicos de programación en el contexto de su aplicación en ActionScript. También se tratan los aspectos fundamentales de la organización y creación de una aplicación ActionScript.

## Contenido

Fundamentos de la programación .....	27
Utilización de objetos .....	31
Elementos comunes de los programas .....	41
Ejemplo: Animation portfolio piece (sitio de muestras de animación) .....	44
Creación de aplicaciones con ActionScript .....	48
Creación de clases personalizadas .....	53
Ejemplo: creación de una aplicación básica .....	57
Ejecución de ejemplos posteriores .....	64

## Fundamentos de la programación

Dado que ActionScript es un lenguaje de programación, será de gran ayuda comprender primero algunos conceptos generales de programación de ordenadores.

### Para qué sirven los programas informáticos

En primer lugar, resulta útil entender qué es un programa informático y para qué sirve. Un programa informático se caracteriza por dos aspectos principales:

- Un programa es una serie de instrucciones o pasos que debe llevar a cabo el equipo.
- Cada paso implica en última instancia la manipulación de información o datos.

En general, un programa informático es simplemente una lista de instrucciones paso a paso que se dan al equipo para que las lleve a cabo una a una. Cada una de las instrucciones se denomina *sentencia*. Como se verá a lo largo de este manual, en ActionScript cada sentencia finaliza con un punto y coma.

Lo que realiza básicamente una instrucción dada en un programa es manipular algún bit de datos almacenado en la memoria del equipo. En un caso sencillo, se puede indicar al equipo que sume dos números y almacene el resultado en su memoria. En un caso más complejo, se podría tener un rectángulo dibujado en la pantalla y escribir un programa para moverlo a algún otro lugar de la pantalla. El equipo realiza un seguimiento de determinada información relativa al rectángulo: las coordenadas *x* e *y* que indican su ubicación, la anchura y altura, el color, etc. Cada uno de estos bits de información se almacena en algún lugar de la memoria del equipo. Un programa para mover el rectángulo a otra ubicación incluiría pasos como “cambiar la coordenada *x* a 200; cambiar la coordenada *y* a 150” (especificando nuevos valores para las coordenadas *x* e *y*). Por supuesto, el equipo procesa estos datos de algún modo para convertir estos números en la imagen que aparece en la pantalla; pero para el nivel de detalle que aquí interesa, basta con saber que el proceso de “mover un rectángulo en la pantalla” sólo implica en realidad un cambio de bits de datos en la memoria del equipo.

## Variables y constantes

Dado que la programación implica principalmente cambiar datos en la memoria del equipo, tiene que haber una forma de representar un solo dato en el programa. Una *variable* es un nombre que representa un valor en la memoria del equipo. Cuando se escriben sentencias para manipular valores, se escribe el nombre de la variable en lugar del valor; cuando el equipo ve el nombre de la variable en el programa, busca en su memoria y utiliza el valor que allí encuentra. Por ejemplo, si hay dos variables denominadas `value1` y `value2`, cada una de las cuales contiene un número, para sumar esos dos números se podría escribir la sentencia:

```
value1 + value2
```

Cuando lleve a cabo los pasos indicados, el equipo buscará los valores de cada variable y los sumará.

En ActionScript 3.0, una variable se compone realmente de tres partes distintas:

- El nombre de la variable
- El tipo de datos que puede almacenarse en la variable
- El valor real almacenado en la memoria del equipo

Se acaba de explicar cómo el equipo utiliza el nombre como marcador de posición del valor. El tipo de datos también es importante. Cuando se crea una variable en ActionScript, se especifica el tipo concreto de datos que contendrá; a partir de ahí, las instrucciones del programa sólo pueden almacenar ese tipo de datos en la variable y se puede manipular el valor con las características particulares asociadas a su tipo de datos. En ActionScript, para crear una variable (se conoce como *declarar* la variable), se utiliza la sentencia `var`:

```
var value1:Number;
```

En este caso, se ha indicado al equipo que cree una variable denominada `value1`, que contendrá únicamente datos numéricos (“Number” es un tipo de datos específico definido en ActionScript). También es posible almacenar un valor directamente en la variable:

```
var value2:Number = 17;
```

En Adobe Flash CS3 Professional hay otra forma posible de declarar una variable. Cuando se coloca un símbolo de clip de película, un símbolo de botón o un campo de texto en el escenario, se le puede asignar un nombre de instancia en el inspector de propiedades. En segundo plano, Flash crea una variable con el mismo nombre que la instancia, que se puede utilizar en el código ActionScript para hacer referencia a ese elemento del escenario. Así, por ejemplo, si hay un símbolo de clip de película en el escenario y se le asigna el nombre de instancia `rocketShip`, siempre que se use la variable `rocketShip` en el código ActionScript, se estará manipulando dicho clip de película.

## Tipos de datos

En ActionScript se pueden utilizar muchos tipos de datos para las variables que se crean. Algunos de estos tipos de datos se pueden considerar “sencillos” o “fundamentales”:

- **String**: un valor de texto como, por ejemplo, un nombre o el texto de un capítulo de un libro
- **Numeric**: ActionScript 3.0 incluye tres tipos de datos específicos para datos numéricos:
  - **Number**: cualquier valor numérico, incluidos los valores fraccionarios o no fraccionarios
  - **int**: un entero (un número no fraccionario)
  - **uint**: un entero sin signo, es decir, que no puede ser negativo
- **Boolean**: un valor `true` (verdadero) o `false` (falso), por ejemplo, si un conmutador está activado o si dos valores son iguales

Los tipos de datos sencillos representan un solo dato: por ejemplo, un solo número o una sola secuencia de texto. No obstante, la mayoría de los tipos de datos definidos en ActionScript podrían describirse como tipos de datos complejos porque representan un conjunto de valores agrupados. Por ejemplo, una variable con el tipo de datos Date representa un solo valor: un momento temporal. Sin embargo, dicho valor de fecha se representa realmente con varios valores: día, mes, año, horas, minutos, segundos, etc., todos ellos números individuales. Así pues, aunque se perciba una fecha como un solo valor (y se pueda tratar como tal creando una variable Date), internamente el equipo lo considera un grupo de varios valores que conjuntamente definen una sola fecha.

La mayoría de los tipos de datos incorporados y los tipos de datos definidos por los programadores son complejos. Algunos de los tipos de datos complejos que podrían reconocerse son:

- MovieClip: un símbolo de clip de película
- TextField: un campo de texto dinámico o de texto de entrada
- SimpleButton: un símbolo de botón
- Date: información sobre un solo momento temporal (una fecha y hora)

Para referirse a los tipos de datos, a menudo se emplean como sinónimos las palabras clase y objeto. Una *clase* es simplemente la definición de un tipo de datos; es como una plantilla de todos los objetos del tipo de datos, como si se dijera que “todas las variables del tipo de datos Ejemplo tiene estas características: A, B y C”. Por otro lado, un *objeto* es simplemente una instancia real de una clase; una variable cuyo tipo de datos es MovieClip podría describirse como un objeto MovieClip. Se puede decir lo mismo con distintos enunciados:

- El tipo de datos de la variable `myVariable` es Number.
- La variable `myVariable` es una instancia de Number.
- La variable `myVariable` es un objeto Number.
- La variable `myVariable` es una instancia de la clase Number.

# Utilización de objetos

ActionScript es lo que se denomina un lenguaje de programación orientado a objetos. La programación orientada a objetos es simplemente un enfoque de la programación, es decir, una forma de organizar el código en un programa mediante objetos.

Anteriormente se ha definido un programa informático como una serie de pasos o instrucciones que lleva a cabo el equipo. Así pues, conceptualmente se podría imaginar un programa informático simplemente como una larga lista de instrucciones. Sin embargo, en la programación orientada a objetos, las instrucciones del programa se dividen entre distintos objetos; el código se agrupa en segmentos de funcionalidad, de modo que los tipos de funcionalidad relacionados o los elementos de información relacionados se agrupan en un contenedor.

De hecho, si se ha trabajado con símbolos en Flash, se estará acostumbrado a trabajar con objetos. Supongamos que se ha definido un símbolo de clip de película (por ejemplo, el dibujo de un rectángulo) y se ha colocado una copia del mismo en el escenario. Dicho símbolo de clip de película también es (literalmente) un objeto en ActionScript; es una instancia de la clase MovieClip.

Es posible modificar algunas de las características del clip de película. Por ejemplo, cuando está seleccionado, es posible cambiar algunos valores en el inspector de propiedades como, por ejemplo, la coordenada x o la anchura, o realizar algunos ajustes de color como cambiar su valor de transparencia alfa o aplicarle un filtro de sombra. Otras herramientas de Flash permiten realizar más cambios, como utilizar la herramienta Transformación libre para girar el rectángulo. Todas estas acciones para modificar un símbolo de clip de película en el entorno de edición de Flash también se pueden realizar en ActionScript cambiando los elementos de datos que se agrupan en un único paquete denominado objeto MovieClip.

En la programación orientada a objetos de ActionScript, hay tres tipos de características que puede contener cualquier clase:

- Propiedades
- Métodos
- Eventos

Estos elementos se utilizan conjuntamente para administrar los elementos de datos que utiliza el programa y para decidir qué acciones deben llevarse a cabo y en qué orden.

## Propiedades

Una propiedad representa uno de los elementos de datos que se empaquetan en un objeto. Un objeto `Song` (canción) puede tener propiedades denominadas `artist` (artista) y `title` (título); la clase `MovieClip` tiene propiedades como `rotation` (rotación), `x`, `width` (anchura) y `alpha` (alfa). Se trabaja con las propiedades del mismo modo que con las variables individuales; de hecho, se podría pensar que las propiedades son simplemente las variables “secundarias” contenidas en un objeto.

A continuación se muestran algunos ejemplos de código `ActionScript` que utiliza propiedades. Esta línea de código mueve el objeto `MovieClip` denominado `square` a la coordenada `x = 100` píxeles:

```
square.x = 100;
```

Este código utiliza la propiedad `rotation` para que el objeto `MovieClip` `square` gire de forma correspondiente a la rotación del objeto `MovieClip` `triangle`:

```
square.rotation = triangle.rotation;
```

Este código altera la escala horizontal del objeto `MovieClip` `square` para hacerlo 1,5 veces más ancho:

```
square.scaleX = 1.5;
```

Observe la estructura común: se utiliza una variable (`square`, `triangle`) como nombre del objeto, seguida de un punto (`.`) y del nombre de la propiedad (`x`, `rotation`, `scaleX`). El punto, denominado *operador de punto*, se utiliza para indicar el acceso a uno de los elementos secundarios de un objeto. El conjunto de la estructura (nombre de variable-punto-nombre de propiedad) se utiliza como una sola variable, como un nombre de un solo valor en la memoria del equipo.

## Métodos

Un *método* es una acción que puede llevar a cabo un objeto. Por ejemplo, si se ha creado un símbolo de clip de película en `Flash` con varios fotogramas clave y animación en la línea de tiempo, ese clip de película podrá reproducirse, detenerse o recibir instrucciones para mover la cabeza lectora a un determinado fotograma.

Este código indica al objeto `MovieClip` denominado `shortFilm` que inicie su reproducción:

```
shortFilm.play();
```

Esta línea hace que el objeto `MovieClip` denominado `shortFilm` deje de reproducirse (la cabeza lectora se detiene como si se hiciera una pausa en un vídeo):

```
shortFilm.stop();
```

Este código hace que un objeto `MovieClip` denominado `shortFilm` mueva su cabeza lectora al fotograma 1 y deje de reproducirse (como si se rebobinara un vídeo):

```
shortFilm.gotoAndStop(1);
```

Como puede verse, para acceder a los métodos, se debe escribir el nombre del objeto (una variable), un punto y el nombre del método seguido de un paréntesis, siguiendo la misma estructura que para las propiedades. El paréntesis es una forma de indicar que se está *llamando* al método, es decir, indicando al objeto que realice esa acción. Algunos valores (o variables) se incluyen dentro del paréntesis para pasar información adicional necesaria para llevar a cabo la acción. Estos valores se denominan *parámetros* del método. Por ejemplo, el método `gotoAndStop()` necesita saber cuál es el fotograma al que debe dirigirse, de modo que requiere un solo parámetro en el paréntesis. Otros métodos como `play()` y `stop()` no requieren información adicional porque son descriptivos por sí mismos. Sin embargo, también se escriben con paréntesis.

A diferencia de las propiedades (y las variables), los métodos no se usan como identificadores de valores. No obstante, algunos métodos pueden realizar cálculos y devolver un resultado que puede usarse como una variable. Por ejemplo, el método `toString()` de la clase `Number` convierte el valor numérico en su representación de texto:

```
var numericData:Number = 9;
var textData:String = numericData.toString();
```

Por ejemplo, se usaría el método `toString()` para mostrar el valor de una variable `Number` en un campo de texto de la pantalla. La propiedad `text` de la clase `TextField` (que representa el contenido de texto real que se muestra en la pantalla) se define como `String` (cadena), de modo que sólo puede contener valores de texto. Esta línea de código convierte en texto el valor numérico de la variable `numericData` y, a continuación, hace que aparezca en la pantalla en el objeto `TextField` denominado `calculatorDisplay`:

```
calculatorDisplay.text = numericData.toString();
```

## Eventos

Se ha descrito un programa informático como una serie de instrucciones que el ordenador lleva a cabo paso a paso. Algunos programas informáticos sencillos no son más que eso: unos cuantos pasos que el ordenador ejecuta, tras los cuales finaliza el programa. Sin embargo, los programas de `ActionScript` se han diseñado para continuar ejecutándose, esperando los datos introducidos por el usuario u otras acciones. Los eventos son los mecanismos que determinan qué instrucciones lleva a cabo el ordenador y cuándo las realiza.

Básicamente, los *eventos* son acciones que ActionScript conoce y a las que puede responder. Muchos eventos se relacionan con la interacción del usuario (hacer clic en un botón, presionar una tecla del teclado, etc.) pero también existen otros tipos de eventos. Por ejemplo, si se usa ActionScript para cargar una imagen externa, existe un evento que puede indicar al usuario cuándo finaliza la carga de la imagen. En esencia, cuando se ejecuta un programa de ActionScript, Adobe Flash Player simplemente espera a que ocurran determinadas acciones y, cuando suceden, ejecuta el código ActionScript que se haya especificado para tales eventos.

## Gestión básica de eventos

La técnica para especificar determinadas acciones que deben realizarse como respuesta a eventos concretos se denomina *gestión de eventos*. Cuando se escribe código ActionScript para llevar a cabo la gestión de eventos, se deben identificar tres elementos importantes:

- El origen del evento: ¿en qué objeto va a repercutir el evento? Por ejemplo, ¿en qué botón se hará clic o qué objeto Loader está cargando la imagen? El origen del evento también se denomina *objetivo del evento*, ya que es el objeto al que Flash Player (donde tiene lugar realmente el evento) destina el evento.
- El evento: ¿qué va a suceder, a qué se va a responder? Es importante identificar esto porque muchos objetos activan varios eventos.
- La respuesta: ¿qué pasos hay que llevar a cabo cuando ocurra el evento?

Siempre que se escriba código ActionScript para gestionar eventos, el código debe incluir estos tres elementos y debe seguir esta estructura básica (los elementos en negrita son marcadores de posición que hay que completar en cada caso concreto):

```
function eventResponse(eventObject:EventType):void
{
    // Aquí deben incluirse las acciones realizadas en respuesta al evento.
}
```

```
eventSource.addEventListener(EventType.EVENT_NAME, eventResponse);
```

Este código hace dos cosas. En primer lugar, define una función, que es la forma de especificar las acciones que desean realizarse como respuesta al evento. A continuación, llama al método `addEventListener()` del objeto de origen, básicamente “suscribiendo” la función al evento especificado de modo que se lleven a cabo las acciones de la función cuando ocurra el evento. Cada una de estas partes se tratará con mayor detalle.

Una *función* proporciona un modo de agrupar acciones con un único nombre que viene a ser un nombre de método abreviado para llevar a cabo las acciones. Una función es idéntica a un método excepto en que no está necesariamente asociada a una clase determinada (de hecho, es posible definir un método como una función asociada a una clase determinada). Cuando se crea una función para la gestión de eventos, se debe elegir el nombre de la función (denominada `eventResponse` en este caso) y se debe especificar además un parámetro (denominado `eventObject` en este ejemplo). Especificar un parámetro de una función equivale a declarar una variable, de modo que también hay que indicar el tipo de datos del parámetro. Hay una clase de `ActionScript` definida para cada evento y el tipo de datos que se especifica para el parámetro de función es siempre la clase asociada con el evento específico al que se desea responder. Por último, entre las llaves de apertura y cierre (`{ ... }`), se escriben las instrucciones que debe llevar a cabo el equipo cuando ocurra el evento.

Después de escribir la función de gestión de eventos, es necesario indicar al objeto de origen del evento (el objeto en el que se produce el evento, por ejemplo, el botón) que se desea llamar a la función cuando ocurra el evento. Para ello es necesario llamar al método `addEventListener()` de dicho objeto (todos los objetos que tienen eventos también tienen un método `addEventListener()`). El método `addEventListener()` utiliza dos parámetros:

- En primer lugar, el nombre del evento específico al que se desea responder. De nuevo, cada evento se asocia a una clase específica, que tiene a su vez un valor especial predefinido para cada evento (como un nombre exclusivo propio del evento), que debe usarse como primer parámetro.
- En segundo lugar, el nombre de la función de respuesta al evento. Hay que tener en cuenta que el nombre de una función debe escribirse sin paréntesis cuando se pasa como un parámetro.

## Análisis del proceso de gestión de eventos

A continuación se ofrece una descripción paso a paso del proceso que tiene lugar cuando se crea un detector de eventos. En este caso, es un ejemplo de creación de función de detector a la que se llama cuando se hace clic en un objeto denominado `myButton`.

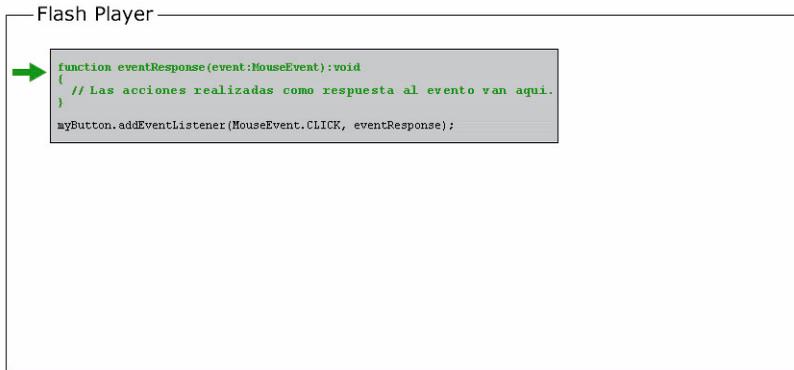
El código escrito por el programador es el siguiente:

```
function eventResponse(event:MouseEvent):void
{
    // Actions performed in response to the event go here.
}

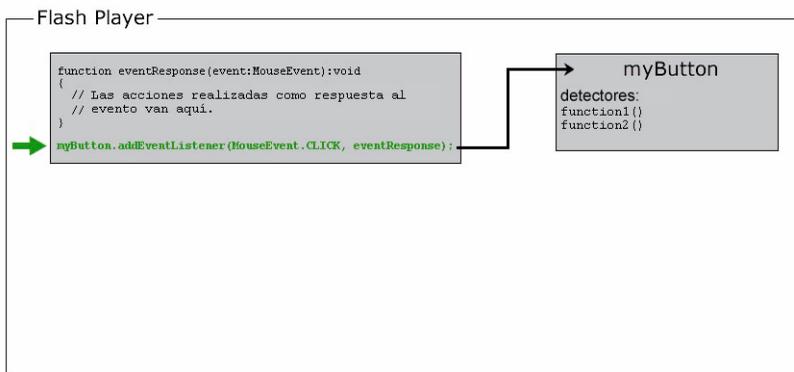
myButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, eventResponse);
```

Al ejecutarse en Flash Player, el código funcionaría de la manera siguiente:

1. Cuando se carga el archivo SWF, Flash Player detecta que existe una función denominada `eventResponse()`.



2. A continuación, Flash Player ejecuta el código (específicamente, las líneas de código que no están en una función). En este caso, sólo una línea de código que llama al método `addEventListener()` en el objeto de origen de evento (denominado `myButton`) y pasa la función `eventResponse` como parámetro.



- a. Internamente, `myButton` tiene una lista de funciones que detecta cada uno de sus eventos, por lo que cuando se llama a su método `addEventListener()`, `myButton` almacena la función `eventResponse()` en su lista de detectores de eventos.

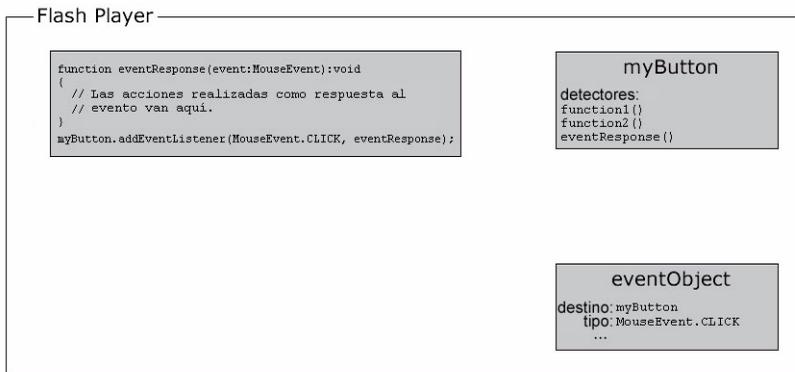


3. Cuando el usuario hace clic en el objeto `myButton`, se activa el evento `click` (identificado como `MouseEvent.CLICK` en el código).

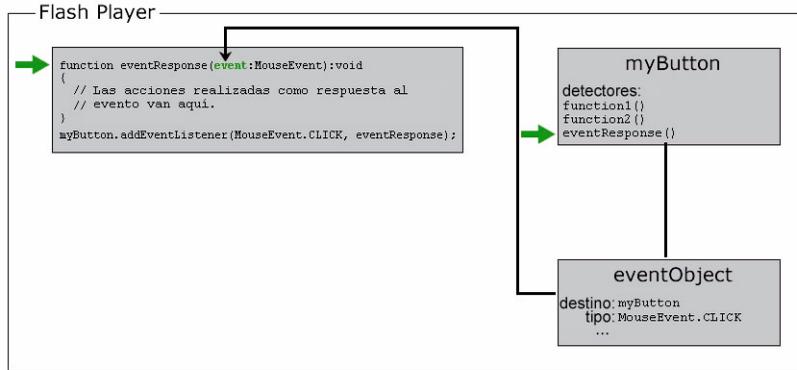


En este punto ocurre lo siguiente:

- a. Flash Player crea un objeto, una instancia de la clase asociada con el evento en cuestión (`MouseEvent` en este ejemplo). Para muchos eventos esto será una instancia de la clase `Event`, para eventos del ratón será una instancia de `MouseEvent` y para otros eventos será una instancia de la clase asociada con el evento. Este objeto que se crea se denomina *objeto de evento* y contiene información específica sobre el evento que se ha producido: el tipo de evento, dónde se ha producido y otros datos específicos del evento si corresponde.



- b. A continuación, Flash Player busca en la lista de detectores de eventos almacenada en myButton. Recorre estas funciones de una en una, llamando a cada función y pasando el objeto de evento a la función como parámetro. Como la función eventResponse() es uno de los detectores de myButton, como parte de este proceso Flash Player llama a la función eventResponse().



- c. Cuando se llama a la función eventResponse(), se ejecuta el código de la función para realizar las acciones especificadas.



## Ejemplos de gestión de eventos

A continuación se ofrecen más ejemplos concretos de eventos para proporcionar una idea de algunos de los elementos comunes de los eventos y de las posibles variaciones disponibles cuando se escribe código de gestión de eventos:

- Hacer clic en un botón para iniciar la reproducción del clip de película actual. En el siguiente ejemplo, `playButton` es el nombre de instancia del botón y `this` es el nombre especial, que significa “el objeto actual”:

```
this.stop();

function playMovie(event:MouseEvent):void
{
    this.play();
}

playButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, playMovie);
```

- Detectar que se está escribiendo en un campo de texto. En este ejemplo, `entryText` es un campo de introducción de texto y `outputText` es un campo de texto dinámico:

```
function updateOutput(event:TextEvent):void
{
    var pressedKey:String = event.text;
    outputText.text = "You typed: " + pressedKey;
}

entryText.addEventListener(TextEvent.TEXT_INPUT, updateOutput);
```

- Hacer clic en un botón para navegar a un URL. En este caso, `linkButton` es el nombre de instancia del botón:

```
function gotoAdobeSite(event:MouseEvent):void
{
    var adobeURL:URLRequest = new URLRequest("http://www.adobe.com/");
    navigateToURL(adobeURL);
}

linkButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, gotoAdobeSite);
```

## Creación de instancias de objetos

Por supuesto, antes de poder utilizar un objeto en ActionScript, éste debe existir. Una parte de la creación de un objeto es la declaración de una variable; sin embargo, declarar una variable sólo crea un espacio vacío en la memoria del equipo. Es necesario asignar un valor real a la variable, es decir, crear un objeto y almacenarlo en la variable, antes de intentar usarla o manipularla. El proceso de creación de un objeto se denomina *creación de una instancia* del objeto, en concreto, de una clase determinada.

Hay una forma sencilla de crear una instancia de objeto en la que no se utiliza ActionScript en absoluto. En Flash, cuando se coloca un símbolo de clip de película, un símbolo de botón o un campo de texto en el escenario, y se le asigna un nombre de instancia en el inspector de propiedades, Flash declara automáticamente una variable con ese nombre de instancia, crea una instancia de objeto y almacena el objeto en la variable. Del mismo modo, en Adobe Flex Builder, cuando se crea un componente en Macromedia® MXML™ de Adobe (codificando una etiqueta MXML o colocando el componente en el editor en modo de diseño) y se le asigna un ID (en el formato MXML o en la vista Propiedades de Flex), ese ID se convierte en el nombre de una variable de ActionScript y se crea una instancia del componente, que se almacena en la variable.

Sin embargo, no siempre se desea crear un objeto visualmente. Hay varias formas de crear instancias de objetos utilizando exclusivamente ActionScript. En primer lugar, con varios tipos de datos de ActionScript, es posible crear una instancia con una *expresión literal*, es decir, un valor escrito directamente en el código ActionScript. A continuación se muestran algunos ejemplos:

- Valor numérico literal (introducir el número directamente):

```
var someNumber:Number = 17.239;
var someNegativeInteger:int = -53;
var someUint:uint = 22;
```

- Valor de cadena literal (poner el texto entre comillas dobles):

```
var firstName:String = "George";
var soliloquy:String = "To be or not to be, that is the question...";
```

- Valor booleano literal (usar los valores literales true o false):

```
var niceWeather:Boolean = true;
var playingOutside:Boolean = false;
```

- Valor XML literal (introducir los datos XML directamente):

```
var employee:XML = <employee>
    <firstName>Harold</firstName>
    <lastName>Webster</lastName>
</employee>;
```

ActionScript también define expresiones literales para los tipos de datos Array, RegExp, Object y Function. Para obtener información detallada sobre estas clases, consulte [“Utilización de matrices” en la página 229](#), [“Utilización de expresiones regulares” en la página 295](#) y [“Tipo de datos Object \(objeto\)” en la página 99](#).

En los demás tipos de datos, para crear una instancia de objeto, se utiliza el operador `new` con el nombre de clase, como en el siguiente ejemplo:

```
var raceCar:MovieClip = new MovieClip();
var birthday:Date = new Date(2006, 7, 9);
```

A menudo se hace referencia a la creación de un objeto con el operador `new` como “llamar al constructor de la clase”. Un *constructor* es un método especial al que se llama como parte del proceso de creación de una instancia de una clase. Debe tenerse en cuenta que, cuando se crea una instancia de este modo, se ponen paréntesis después del nombre de la clase y en ocasiones se especifican los valores del parámetro, dos cosas que también se realizan cuando se llama a un método.

NOTA

Incluso en los tipos de datos que permiten crear instancias con una expresión literal, se puede utilizar el operador `new` para crear una instancia de objeto. Por ejemplo, las siguientes dos líneas de código realizan exactamente lo mismo:

```
var someNumber:Number = 6.33;
var someNumber:Number = new Number(6.33);
```

Es importante familiarizarse con la creación de objetos mediante `new ClassName()`. Si se necesita crear una instancia de cualquier tipo de datos de `ActionScript` que no tenga una representación visual (y que, por lo tanto, no pueda crearse colocando un elemento en el escenario de Flash o el modo de diseño del editor MXML de Flex Builder), sólo puede hacerse creando el objeto directamente en `ActionScript` con el operador `new`.

En Flash concretamente, el operador `new` también se puede usar para crear una instancia de un símbolo de clip de película que esté definido en la biblioteca pero no esté colocado en el escenario. Para más información sobre este tema, consulte [“Creación de objetos MovieClip con ActionScript” en la página 520](#).

## Elementos comunes de los programas

Además de la declaración de variables, la creación de instancias de objetos y la manipulación de objetos mediante sus propiedades y métodos, hay otros bloques de creación que se pueden usar para crear un programa de `ActionScript`.

## Operadores

Los *operadores* son símbolos especiales (o, en ocasiones, palabras) que se utilizan para realizar cálculos. Se utilizan principalmente en las operaciones matemáticas, pero también en la comparación entre valores. Por lo general, un operador utiliza uno o varios valores, y calcula un solo resultado. Por ejemplo:

- El operador de suma (+) suma dos valores y obtiene como resultado una sola cifra:  

```
var sum:Number = 23 + 32;
```
- El operador de multiplicación (\*) multiplica un valor por otro y obtiene como resultado una sola cifra:  

```
var energy:Number = mass * speedOfLight * speedOfLight;
```
- El operador de igualdad (==) compara dos valores para ver si son iguales y obtiene como resultado un solo valor booleano (true o false):

```
if (dayOfWeek == "Wednesday")  
{  
    takeOutTrash();  
}
```

Como se muestra aquí, el operador de igualdad y los otros operadores de comparación se suelen utilizar con la sentencia `if` para determinar si determinadas instrucciones deben llevarse a cabo o no.

Para ver más detalles y ejemplos sobre el uso de los operadores, consulte [“Operadores” en la página 111](#).

## Comentarios

Mientras se escribe código ActionScript, a menudo se desea dejar notas para uno mismo, quizás para explicar el funcionamiento de algunas líneas de código o el motivo de una determinada elección. Los *comentarios del código* son una herramienta que permite escribir en el código texto que el ordenador debe ignorar. ActionScript incluye dos tipos de comentarios:

- Comentario de una sola línea: un comentario de una sola línea se indica mediante dos barras diagonales en cualquier lugar de una línea. El ordenador omitirá el texto entre las dos barras y el final de la línea:  

```
// Esto es un comentario; el ordenador lo omitirá.  
var age:Number = 10; // Establecer la edad en 10 de manera predeterminada.
```

- **Comentarios multilínea:** un comentario multilínea contiene un marcador de inicio del comentario (`/*`), el contenido del comentario y un marcador de fin del comentario (`*/`). Todo el texto entre los marcadores de inicio y de fin será omitido por el ordenador, independientemente del número de líneas que ocupe el comentario:

```
/*
Esto puede ser una descripción muy larga, que quizás describa
el uso de una función concreta o explique una sección del código.

En cualquier caso, el ordenador pasa por alto todas estas líneas.
*/
```

Los comentarios también se utilizan con frecuencia para “desactivar” una o varias líneas de código. Por ejemplo, si se está probando una forma distinta de llevar a cabo algo o se está intentando saber por qué determinado código ActionScript no funciona del modo esperado.

## Control del flujo

En un programa, muchas veces se desea repetir determinadas acciones, realizar sólo algunas acciones y no otras, o realizar acciones alternativas en función de determinadas condiciones, etc. El *control de flujo* es el control sobre el cual se llevan a cabo las funciones. Hay varios tipos de elementos de control de flujo disponibles en ActionScript.

- **Funciones:** las funciones son como los métodos abreviados; proporcionan un modo de agrupar una serie de acciones bajo un solo nombre y pueden utilizarse para realizar cálculos. Las funciones son especialmente importantes en la gestión de eventos, pero también se utilizan como una herramienta general para agrupar una serie de instrucciones. Para más información sobre funciones, consulte [“Funciones” en la página 125](#).
- **Bucles:** las estructuras de bucle permiten designar una serie de instrucciones que el equipo realizará un número definido de veces o hasta que cambie alguna condición. A menudo los bucles se utilizan para manipular varios elementos relacionados, mediante una variable cuyo valor cambia cada vez que el ordenador recorre el bucle. Para más información sobre bucles, consulte [“Bucles” en la página 122](#).
- **Sentencias condicionales:** las sentencias condicionales proporcionan un modo de designar determinadas instrucciones que sólo se llevan a cabo bajo circunstancias concretas o de ofrecer conjuntos alternativos de instrucciones para condiciones distintas. El tipo más común de sentencia condicional es la sentencia `if`. La sentencia `if` comprueba un valor o una expresión escrita entre paréntesis. Si el valor es `true`, se ejecutan las líneas de código entre llaves; de lo contrario, se omiten. Por ejemplo:

```
if (age < 20)
{
    // show special teenager-targeted content
}
```

La pareja de la sentencia `if`, la sentencia `else`, permite designar instrucciones alternativas que se llevarán a cabo si la condición no es `true`:

```
if (username == "admin")
{
    // realizar acciones exclusivas del administrador, como mostrar
    // más opciones
}
else
{
    // realizar acciones que no correspondan al administrador
}
```

Para más información sobre sentencias condicionales, consulte [“Condicionales” en la página 120](#).

## Ejemplo: Animation portfolio piece (sitio de muestras de animación)

Este ejemplo se ha diseñado para ofrecer una primera oportunidad de consultar cómo se pueden juntar fragmentos de `ActionScript` para crear una aplicación completa llena de código `ActionScript`. El ejemplo del sitio de muestras de animación es un ejemplo de cómo se puede partir de una animación lineal (por ejemplo, un trabajo creado para un cliente) y añadir algunos elementos interactivos secundarios adecuados para incorporar la animación en un sitio de muestras en línea. El comportamiento interactivo que añadiremos a la animación incluirá dos botones en los que el usuario puede hacer clic: uno para iniciar la animación y otro para navegar a un URL distinto (como el menú de muestras o la página principal del autor).

El proceso de crear este trabajo puede dividirse en las siguientes partes principales:

1. Preparar el archivo FLA para añadir código `ActionScript` y elementos interactivos.
2. Crear y añadir los botones.
3. Escribir el código `ActionScript`.
4. Probar la aplicación.

## Preparación de la animación para añadirle interactividad

Para poder añadir elementos interactivos a la animación, es útil configurar el archivo FLA creando algunos lugares para añadir el contenido nuevo. Esto incluye la creación en el escenario del espacio en el que se colocarán los botones y la creación de “espacio” en el archivo FLA para mantener separados los distintos elementos.

### Para preparar el archivo FLA para añadir elementos interactivos:

1. Si no dispone de una animación lineal a la que añadir interactividad, cree un nuevo archivo FLA con una animación sencilla, como una interpolación de movimiento o de forma individual. Si no, abra el archivo FLA que contiene la animación que va a exhibir en el proyecto y guárdela con un nuevo nombre para crear un nuevo archivo de trabajo.
2. Decida en qué parte de la pantalla van a aparecer los dos botones (uno para iniciar la animación y otro vinculado al sitio de muestras o a la página principal del autor). Si es necesario, borre o añada espacio en el escenario para el nuevo contenido. Si la animación no incluye una pantalla de bienvenida, puede que desee crear una en el primer fotograma (probablemente tenga que desplazar la animación de forma que empiece en el Fotograma 2 o en un fotograma posterior).
3. Añada una nueva capa sobre las otras capas de la línea de tiempo y asigne el nombre **buttons**. Ésta será la capa a la que añadirá los botones.
4. Añada otra capa sobre la capa buttons y asígnele el nombre **actions**. Ésta será la capa en la que añadirá el código ActionScript para la aplicación.

## Creación y adición de botones

A continuación hay que crear y colocar los botones que forman el centro de la aplicación interactiva.

### Para crear y añadir botones al archivo FLA:

1. Utilice las herramientas de dibujo para crear el aspecto visual del primer botón (el botón “play”) en la capa buttons. Por ejemplo, puede dibujar un óvalo horizontal con texto encima.
2. Con la herramienta Selección, seleccione todos los elementos gráficos del botón individual.
3. En el menú principal, elija Modificar > Convertir en símbolo.
4. En el cuadro de diálogo, elija Botón como tipo de símbolo, asigne un nombre al símbolo y haga clic en Aceptar.

5. Con el botón seleccionado, asigne al botón el nombre de instancia `playButton` en el inspector de propiedades.
6. Repita los pasos 1 a 5 para crear el botón que llevará al usuario a la página principal del autor. Asigne a este botón el nombre `homeButton`.

## Escritura del código

El código ActionScript para esta aplicación puede dividirse en tres grupos de funcionalidad, aunque se escribirá todo en el mismo lugar. Las tres tareas que el código debe realizar son:

- Detener la cabeza lectora en cuanto se cargue el archivo SWF (cuando la cabeza lectora llegue al Fotograma 1).
- Detectar un evento para iniciar la reproducción del archivo SWF cuando el usuario haga clic en el botón `play`.
- Detectar un evento para enviar el navegador al URL apropiado cuando el usuario haga clic en el botón vinculado a la página de inicio del autor.

### Para crear el código necesario para detener la cabeza lectora cuando llegue al Fotograma 1:

1. Seleccione el fotograma clave en el Fotograma 1 de la capa `actions`.
2. Para abrir el panel Acciones, en el menú principal, elija `Ventana > Acciones`.
3. En el panel Script, escriba el código siguiente:

```
stop();
```

### Para escribir código para iniciar la animación cuando se haga clic en el botón `play`:

1. Al final del código escrito en los pasos anteriores, añada dos líneas vacías.
2. Escriba el código siguiente al final del script:

```
function startMovie(event:MouseEvent):void  
{  
    this.play();  
}
```

Este código define una función denominada `startMovie()`. Cuando se llama a `startMovie()`, hace que se inicie la reproducción de la línea de tiempo principal.

3. En la línea que sigue al código añadido en el paso anterior, escriba esta línea de código:

```
playButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, startMovie);
```

Esta línea de código registra la función `startMovie()` como un detector del evento `click` de `playButton`. Es decir, hace que siempre que se haga clic en el botón `playButton`, se llame a la función `startMovie()`.

## Para escribir código que envíe el navegador a una dirección URL cuando se haga clic en el botón vinculado a la página principal:

1. Al final del código escrito en los pasos anteriores, añada dos líneas vacías.
2. Escriba el código siguiente al final del script:

```
function gotoAuthorPage(event:MouseEvent):void
{
    var targetURL:URLRequest = new URLRequest("http://example.com/");
    navigateToURL(targetURL);
}
```

Este código define una función denominada `gotoAuthorPage()`. Esta función crea primero una instancia de `URLRequest` que representa el URL `http://example.com/` y, a continuación, pasa el URL a la función `navigateToURL()`, lo que hace que el navegador del usuario abra dicho URL.

3. En la línea que sigue al código añadido en el paso anterior, escriba esta línea de código:

```
homeButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, gotoAuthorPage);
```

Esta línea de código registra la función `gotoAuthorPage()` como un detector del evento `click` de `homeButton`. Es decir, hace que siempre que se haga clic en el botón `homeButton`, se llame a la función `gotoAuthorPage()`.

## Probar la aplicación

Al llegar a este punto, la aplicación ya debe ser completamente funcional. Pruébela.

### Para probar la aplicación:

1. En el menú principal, elija **Control > Probar película**. Flash crea el archivo SWF y lo abre en una ventana de Flash Player.
2. Pruebe ambos botones para asegurarse de que funcionan correctamente.
3. Si los botones no funcionan, puede comprobar lo siguiente:
  - ¿Tienen los botones nombres de instancia distintos?
  - ¿Las llamadas al método `addEventListener()` utilizan los mismos nombres que los nombres de instancia de los botones?
  - ¿Se utilizan los nombres de evento correctos en las llamadas al método `addEventListener()`?
  - ¿Se ha especificado el parámetro correcto para cada una de las funciones? (Ambos deben tener un solo parámetro con el tipo de datos `MouseEvent`.)

Estos errores, y otros errores posibles, deben producir un mensaje de error cuando se elija el comando **Probar película** o cuando se haga clic en el botón. Vea si hay errores de compilador en el panel **Errores del compilador** (los que se producen al elegir **Probar película**) y si hay errores de tiempo de ejecución en el panel **Salida** (errores que se producen durante la reproducción del archivo SWF, como al hacer clic en un botón).

# Creación de aplicaciones con ActionScript

El proceso de escritura de ActionScript para crear una aplicación implica algo más que el simple conocimiento de la sintaxis y los nombres de las clases que se van a utilizar. Aunque la mayor parte de la información de este manual se centra en estos dos temas (sintaxis y uso de las clases de ActionScript), también deseará obtener información sobre qué programas se pueden utilizar para programar en ActionScript, maneras de organizar código de ActionScript e incluirlo en una aplicación y los pasos que hay que seguir para desarrollar una aplicación con ActionScript.

## Opciones para organizar el código

Se puede utilizar código ActionScript 3.0 para crear desde sencillas animaciones gráficas hasta complejos sistemas de procesamiento de transacciones cliente-servidor. En función del tipo de aplicación que vaya a crear, puede preferir utilizar una o más de estas maneras de incluir código ActionScript en un proyecto.

## Almacenamiento de código en fotogramas de una línea de tiempo de Flash

En el entorno de edición de Flash, es posible añadir código ActionScript a cualquier fotograma de una línea de tiempo. Este código se ejecutará mientras se reproduce la película, cuando la cabeza lectora alcance dicho fotograma.

La colocación del código ActionScript en fotogramas es una forma sencilla de añadir comportamientos a las aplicaciones incorporadas en la herramienta de edición de Flash. Se puede añadir código a cualquier fotograma de la línea de tiempo principal o a cualquier fotograma de la línea de tiempo de cualquier símbolo MovieClip. No obstante, esta flexibilidad tiene un coste. Cuando se crean aplicaciones de mayor tamaño, es fácil perder el rastro de los scripts contenidos en cada fotograma. Con el tiempo, esto puede dificultar el mantenimiento de la aplicación.

Muchos desarrolladores, para simplificar la organización de su código ActionScript en el entorno de edición de Flash, incluyen código únicamente en el primer fotograma de una línea de tiempo o en una capa específica del documento de Flash. De esta forma resulta más sencillo localizar y mantener el código en los archivos FLA de Flash. Sin embargo, para utilizar el mismo código en otro proyecto de Flash, es necesario copiar y pegar el código en el nuevo archivo.

Si desea poder reutilizar el código ActionScript en futuros proyectos de Flash, es recomendable almacenar el código en archivos de ActionScript externos (archivos de texto con la extensión .as).

## Almacenamiento de código en archivos de ActionScript

Si el proyecto contiene una cantidad importante de código ActionScript, la mejor forma de organizar el código es en archivos de código fuente ActionScript independientes (archivos de texto con la extensión .as). Un archivo de ActionScript puede estructurarse de una o dos formas, dependiendo del uso que se le quiera dar en la aplicación.

- **Código ActionScript no estructurado:** líneas de código ActionScript, incluidas sentencias o definiciones de funciones, escritas como si se introdujeran directamente en un script de la línea de tiempo, un archivo MXML, etc.

Para acceder al código ActionScript escrito de este modo, es preciso utilizar la sentencia `include` en ActionScript o la etiqueta `<mx:Script>` en Adobe MXML de Flex. La sentencia `include` de ActionScript hace que el contenido de un archivo de ActionScript externo se inserte en una ubicación específica y en un ámbito determinado de un script, como si se introdujera allí directamente. En el lenguaje MXML de Flex, la etiqueta `<mx:Script>` permite especificar un atributo de origen que identifica un archivo de ActionScript externo que se cargará en ese punto de la aplicación. Por ejemplo, la siguiente etiqueta cargará un archivo de ActionScript externo denominado `Box.as`:

```
<mx:Script source="Box.as" />
```

- **Definición de clase de ActionScript:** definición de una clase de ActionScript, incluidas sus definiciones de métodos y propiedades.

Cuando se define una clase, para obtener acceso al código ActionScript de la clase, se puede crear una instancia de la clase y utilizar sus propiedades, métodos y eventos, tal y como se haría con cualquiera de las clases de ActionScript incorporadas. Esto se realiza en dos partes:

- Utilizar la sentencia `import` para especificar el nombre completo de la clase, de modo que el compilador de ActionScript sepa dónde encontrarlo. Por ejemplo, si se desea utilizar la clase `MovieClip` en ActionScript, primero se debe importar esa clase con su nombre completo, incluido el paquete y la clase:

```
import flash.display.MovieClip;
```

Como alternativa, se puede importar el paquete que contiene la clase `MovieClip`, que equivale a escribir sentencias `import` independientes para cada clase del paquete:

```
import flash.display.*;
```

Las únicas excepciones a la regla que dicta que una clase debe importarse si se hace referencia a ella en el código son las clases de nivel superior, que no se definen en un paquete.

NOTA

En Flash, las clases incorporadas (en los paquetes `flash.*`) se importan automáticamente en los scripts adjuntos a fotogramas de la línea de tiempo. Sin embargo, cuando se escriben clases propias o si se trabaja con los componentes de edición de Flash (los paquetes `fl.*`) o se trabaja en Flex, será necesario importar de forma explícita cualquier clase para poder escribir código que cree instancias de dicha clase.

- Escribir código referido específicamente al nombre de clase (normalmente declarando una variable con esa clase como tipo de datos y creando una instancia de la clase para almacenarla en la variable). Al hacer referencia a otro nombre de clase en el código ActionScript, se indica al compilador que cargue la definición de dicha clase. Si se toma como ejemplo una clase externa denominada Box, esta sentencia provoca la creación de una nueva instancia de la clase Box:

```
var smallBox:Box = new Box(10,20);
```

Cuando el compilador se encuentra con la referencia a la clase Box por primera vez, busca el código fuente cargado para localizar la definición de la clase Box.

## Selección de la herramienta adecuada

En función de las necesidades del proyecto y de los recursos disponibles, se utilizará una de varias herramientas (o varias herramientas) para escribir y editar el código ActionScript.

## Herramienta de edición de Flash

Además de las capacidades de creación de animación y gráficos, Adobe Flash CS3 Professional incluye herramientas para trabajar con código ActionScript, ya sea asociado a los elementos de un archivo FLA como a archivos externos que sólo contienen código ActionScript. La herramienta de edición de Flash es ideal para los proyectos que contienen una cantidad importante de animación o vídeo, o los proyectos donde el usuario desea crear la mayoría de los activos gráficos, concretamente los proyectos con una mínima interacción del usuario o funcionalidad que requiera ActionScript. Otro motivo para elegir la herramienta de edición de Flash para desarrollar los proyectos de ActionScript es que se prefiera crear activos visuales y escribir código en la misma aplicación. Quizá también se prefiera usar la herramienta de edición de Flash si se van a utilizar componentes de interfaz de usuario creados previamente, pero las prioridades básicas del proyecto son reducir el tamaño de los archivos SWF o facilitar la aplicación de aspectos visuales.

Adobe Flash CS3 Professional incluye dos herramientas para escribir código ActionScript:

- Panel Acciones: este panel, disponible cuando se trabaja en un archivo FLA, permite escribir código ActionScript asociado a los fotogramas de una línea de tiempo.
- Ventana Script: la ventana Script es un editor de texto dedicado para trabajar con archivos de código ActionScript (.as).

## Flex Builder

Adobe Flex Builder es la principal herramienta para crear proyectos con la arquitectura Flex. Además de sus herramientas de edición de MXML y diseño visual, Flex Builder incluye un editor de ActionScript completo, de modo que puede usarse para crear proyectos de Flex o sólo de ActionScript. Las aplicaciones Flex presentan varias ventajas, como un amplio conjunto de controles de interfaz de usuario predefinidos, controles de diseño dinámicos y flexibles, y mecanismos incorporados para trabajar con orígenes de datos externos y vincular datos externos con elementos de interfaz de usuario. Sin embargo, debido al código adicional necesario para proporcionar estas funciones, las aplicaciones Flex generan archivos SWF de mayor tamaño y presentan una mayor dificultad que sus equivalentes de Flash a la hora de cambiar completamente los aspectos aplicados.

Se recomienda usar Flex Builder para crear con Flex complejas y completas aplicaciones para Internet basadas en datos, y para editar código ActionScript, editar código MXML y diseñar visualmente la aplicación con una sola herramienta.

## Editor de ActionScript de terceros

Dado que los archivos ActionScript (.as) se almacenan como archivos de texto sencillo, cualquier programa que sea capaz de editar archivos de texto simple se puede usar para escribir archivos ActionScript. Además de los productos ActionScript de Adobe, se han creado varios programas de edición de texto de terceros con funciones específicas de ActionScript. Se pueden escribir archivos MXML o clases de ActionScript con cualquier programa editor de texto. A partir de estos archivos, se puede crear una aplicación SWF (ya sea una aplicación Flex o sólo de ActionScript) con la ayuda del SDK de Flex, que incluye las clases de la arquitectura Flex además del compilador Flex. Como alternativa, muchos desarrolladores utilizan un editor de ActionScript de terceros para escribir las clases de ActionScript y la herramienta de edición de Flash para crear el contenido gráfico.

El usuario puede optar por utilizar un editor de ActionScript de terceros si:

- Prefiere escribir código ActionScript en un programa independiente y diseñar los elementos visuales en Flash.
- Utiliza una aplicación para programar con un lenguaje distinto de ActionScript (por ejemplo, para crear páginas HTML o aplicaciones en otro lenguaje de programación) y desea usar la misma aplicación para el código ActionScript.
- Desea crear proyectos de Flex o sólo de ActionScript con el SDK de Flex, sin tener que utilizar Flash o Flex Builder.

Entre los editores de código que proporcionan funciones específicas de ActionScript, cabe destacar:

- [Adobe Dreamweaver® CS3](#)
- [ASDT](#)
- [FDT](#)
- [FlashDevelop](#)
- [PrimalScript](#)
- [SE|PY](#)
- [XCode](#) (con [archivos de sugerencias para el código y plantillas](#) de ActionScript)

## Proceso de desarrollo de ActionScript

Independientemente del tamaño del proyecto de ActionScript, la utilización de un proceso para diseñar y desarrollar la aplicación permitirá trabajar con mayor eficacia. En los siguientes pasos se describe un proceso de desarrollo básico para crear una aplicación con ActionScript 3.0:

1. Diseñe la aplicación.  
Debe describir la aplicación de alguna forma antes de empezar a crearla.
2. Escriba el código ActionScript 3.0.  
Puede crear código ActionScript con Flash, Flex Builder, Dreamweaver o un editor de texto.
3. Cree un archivo de aplicación Flash o Flex para ejecutar el código.  
En la herramienta de edición de Flash, esto implica crear un nuevo archivo FLA, establecer la configuración de publicación, añadir componentes de interfaz de usuario a la aplicación y hacer referencia al código ActionScript. En el entorno de desarrollo de Flex, la creación de un nuevo archivo de aplicación implica definir la aplicación, añadir componentes de interfaz de usuario con MXML y hacer referencia al código ActionScript.
4. Publique y pruebe la aplicación ActionScript.  
Esto implica ejecutar la aplicación desde la herramienta de edición de Flash o el entorno de desarrollo de Flex, y comprobar que realiza todo lo previsto.

Debe tenerse en cuenta que estos pasos no tienen por qué seguir este orden necesariamente y que tampoco es necesario finalizar completamente uno de los pasos antes de poder trabajar en otro. Por ejemplo, se puede diseñar una pantalla de la aplicación (paso 1) y luego crear los gráficos, botones y otros elementos (paso 3) antes de escribir el código ActionScript (paso 2) y probarlo (paso 4). O bien, se puede realizar parte del diseño y luego añadir un botón o elemento de interfaz en un momento dado, escribir código ActionScript para cada uno de estos elementos y probarlos. Aunque resulta útil recordar estas cuatro fases del proceso de desarrollo, en una situación real suele ser más eficaz ir pasando de una fase a otra según convenga.

# Creación de clases personalizadas

El proceso de creación de clases para usarlas en los proyectos puede parecer desalentador. Sin embargo, la tarea más difícil de la creación de una clase es su diseño, es decir, la identificación de los métodos, propiedades y eventos que va a incluir.

## Estrategias de diseño de una clase

El tema del diseño orientado a objetos es complejo; algunas personas han dedicado toda su carrera al estudio académico y la práctica profesional de esta disciplina. Sin embargo, a continuación se sugieren algunos enfoques que pueden ayudarle a comenzar.

1. Piense en la función que desempeñarán las instancias de esta clase en la aplicación. Normalmente, los objetos desempeñan una de estas tres funciones:
  - Objeto de valor: estos objetos actúan principalmente como contenedores de datos, es decir, que es probable que tengan varias propiedades y pocos métodos (o algunas veces ninguno). Normalmente son representaciones de código de elementos claramente definidos, como una clase `Song` (que representa una sola canción real) o una clase `Playlist` (que representa un grupo conceptual de canciones) en una aplicación de reproductor de música.
  - Objeto de visualización: son objetos que aparecen realmente en la pantalla. Por ejemplo, elementos de interfaz de usuario como una lista desplegable o una lectura de estado, o elementos gráficos como las criaturas de un videojuego, etc.
  - Estructura de la aplicación: estos objetos desempeñan una amplia gama de funciones auxiliares en la lógica o el procesamiento llevado a cabo por las aplicaciones. Algunos ejemplos son: un objeto que realice determinados cálculos en una simulación biológica, un objeto responsable de sincronizar valores entre un control de dial y una lectura de volumen en una aplicación de reproductor de música, uno que administre las reglas de un videojuego u otro que cargue una imagen guardada en una aplicación de dibujo.
2. Decida la funcionalidad específica que necesitará la clase. Los distintos tipos de funcionalidad suelen convertirse en los métodos de la clase.
3. Si se prevé que la clase actúe como un objeto de valor, decida los datos que incluirán las instancias. Estos elementos son buenos candidatos para las propiedades.

4. Dado que la clase se diseña específicamente para el proyecto, lo más importante es proporcionar la funcionalidad que necesita la aplicación. Quizá le sirva de ayuda formularse estas preguntas:
  - ¿Qué elementos de información almacenará, rastreará y manipulará la aplicación? Esta decisión le ayudará a identificar los posibles objetos de valor y las propiedades.
  - ¿Qué conjuntos de acciones deberán realizarse, por ejemplo, al cargar la aplicación por primera vez, al hacer clic en un botón concreto o al detener la reproducción de una película? Estos serán buenos candidatos para los métodos (o propiedades, si las “acciones” implican simplemente cambiar valores individuales).
  - En cualquier acción determinada, ¿qué información necesitará saber la clase para realizar dicha acción? Estos elementos de información se convierten en los parámetros del método.
  - Mientras la aplicación lleva a cabo su trabajo, ¿qué cambiará en la clase que deba ser conocido por las demás partes de la aplicación? Éstos son buenos candidatos para los eventos.
5. Si ya existe un objeto similar al que necesita, a no ser que carezca de alguna funcionalidad adicional que desee añadir, considere la posibilidad de crear una subclase (una clase que se basa en la funcionalidad de una clase existente, en lugar de definir toda su propia funcionalidad). Por ejemplo, si desea crear una clase que sea un objeto visual en la pantalla, deseará usar el comportamiento de uno de los objetos de visualización existentes (por ejemplo, Sprite o MovieClip) como base de la clase. En ese caso, MovieClip (o Sprite) sería la *clase base* y su clase sería una ampliación de dicha clase. Para más información sobre cómo crear una subclase, consulte [“Herencia” en la página 167](#).

## Escritura del código de una clase

Cuando ya tenga un plan de diseño para la clase, o al menos alguna idea de la información de la que deberá hacer un seguimiento y de las acciones que necesitará realizar, la sintaxis de escritura de una clase es bastante directa.

A continuación se describen los pasos mínimos para crear su propia clase de ActionScript:

1. Abra un nuevo documento de texto en un programa específico de ActionScript como Flex Builder o Flash, en una herramienta de programación general como Dreamweaver o en cualquier programa que permita trabajar con documentos de texto simple.

2. Introduzca una sentencia `class` para definir el nombre de la clase. Para ello, introduzca las palabras `public class` y, a continuación, el nombre de la clase, seguido de llaves de apertura y cierre que rodearán el contenido de la clase (las definiciones de métodos y propiedades). Por ejemplo:

```
public class MyClass
{
}
```

La palabra `public` indica que es posible acceder a la clase desde cualquier otro código. Para ver otras alternativas, consulte [“Atributos del espacio de nombres de control de acceso” en la página 148](#).

3. Escriba una sentencia `package` para indicar el nombre del paquete en el que se encontrará el paquete. La sintaxis es la palabra `package`, seguida del nombre completo del paquete, seguido de llaves de apertura y cierre (que rodearán el bloque de sentencias `class`). Por ejemplo, se cambiaría el código del paso anterior por el siguiente:

```
package mypackage
{
    public class MyClass
    {
    }
}
```

4. Defina cada propiedad de la clase con la sentencia `var` en el cuerpo de la clase; la sintaxis es la misma que se usa para declarar cualquier variable (añadiendo el modificador `public`). Por ejemplo, si se añaden estas líneas entre los paréntesis de apertura y cierre de la definición de clase, se crearán las propiedades `textVariable`, `numericVariable` y `dateVariable`:

```
public var textVariable:String = "some default value";
public var numericVariable:Number = 17;
public var dateVariable:Date;
```

5. Defina cada método de la clase con la misma sintaxis empleada para definir una función. Por ejemplo:

- Para crear un método `myMethod()`, introduzca:

```
public function myMethod(param1:String, param2:Number):void
{
    // hacer algo con los parámetros
}
```

- Para crear un constructor (el método especial al que se llama como parte del proceso de creación de una instancia de una clase), cree un método cuyo nombre coincida exactamente con el nombre de la clase:

```
public function MyClass()  
{  
    // hacer algo para establecer los valores iniciales de  
    // las propiedades y, si no es así, configurar el objeto  
    textVariable = "Hello there!";  
    dateVariable = new Date(2001, 5, 11);  
}
```

Si no incluye un método constructor en la clase, el compilador creará automáticamente un constructor vacío (sin parámetros ni sentencias) en la clase.

Hay algunos otros elementos de la clase que pueden definirse y que son más complicados.

- Los *descriptores de acceso* son un cruce especial entre un método y una propiedad. Cuando se escribe el código para definir la clase, el descriptor de acceso se escribe como un método, de forma que es posible realizar varias acciones, en lugar de simplemente leer o asignar un valor, que es todo lo que puede hacerse cuando se define una propiedad. Sin embargo, cuando se crea una instancia de la clase, se trata al descriptor de acceso como una propiedad y sólo se utiliza el nombre para leer o asignar el valor. Para más información, consulte [“Métodos descriptores de acceso \(captador y definidor\)” en la página 157](#).
- En `ActionScript`, los eventos no se definen con una sintaxis específica. En lugar de eso, los eventos de la clase se definen con la funcionalidad de la clase `EventDispatcher` para realizar un seguimiento de los detectores de eventos y notificarles los eventos. Para más información sobre la creación de eventos en sus propias clases, consulte el [Capítulo 10, “Gestión de eventos”, en la página 325](#).

## Sugerencias para organizar las clases

A diferencia de las versiones anteriores de `ActionScript`, `ActionScript 3.0` no tiene la restricción de un archivo, una clase que limita el uso de una sola clase por archivo. Con `ActionScript 3.0`, se puede guardar el código fuente de más de una clase en un solo archivo `.as`. En algunos casos, puede parecer más conveniente empaquetar varias clases en un solo archivo de código fuente pero, en general, esto se considera una práctica de programación poco recomendable por dos motivos:

- Es difícil reutilizar clases individuales si se empaquetan en un solo archivo grande.
- Es difícil localizar el código fuente de una clase específica cuando el nombre de archivo no se corresponde con el nombre de la clase.

Por estos motivos, Adobe recomienda guardar siempre el código fuente de cada clase individual en su propio archivo y asignar al archivo el mismo nombre que a la clase.

# Ejemplo: creación de una aplicación básica

Es posible crear archivos de código fuente ActionScript externos con una extensión .as utilizando Flash, Flex Builder, Dreamweaver o cualquier editor de texto.

ActionScript 3.0 puede utilizarse en varios entornos de desarrollo de aplicaciones, como las herramientas de edición de Flash y Flex Builder.

En esta sección se indican los pasos necesarios para crear y mejorar una sencilla aplicación ActionScript 3.0 con la herramienta de edición de Flash o la herramienta Flex Builder 2. La aplicación que se va a crear presenta un patrón sencillo de utilización de archivos de clases de ActionScript 3.0 externos en aplicaciones Flash y Flex. Dicho patrón se utilizará en todas las demás aplicaciones de ejemplo de este manual.

## Diseño de una aplicación ActionScript

Debería tener alguna idea de la aplicación que desea crear antes de empezar a crearla.

La representación del diseño puede ser tan sencilla como el nombre de la aplicación y una breve declaración del propósito de la misma o tan complicada como un conjunto de documentos de requisitos con numerosos diagramas de Lenguaje de modelado unificado (UML). Aunque este manual no trata con detalle el tema del diseño de software, es importante recordar que el diseño de la aplicación es un paso fundamental del desarrollo de las aplicaciones ActionScript.

El primer ejemplo de una aplicación ActionScript es una aplicación “Hello World” estándar, de modo que su diseño es muy sencillo:

- La aplicación se denominará HelloWorld.
- Mostrará un solo campo de texto con las palabras “Hello World!”.
- Para poder reutilizarla fácilmente, utilizará una sola clase orientada a objetos, denominada Greeter, que puede usarse desde un documento de Flash o una aplicación Flex.
- Después de crear una versión básica de la aplicación, deberá añadir funcionalidad para que haga que el usuario introduzca un nombre de usuario y que la aplicación compruebe el nombre en una lista de usuarios conocidos.

Teniendo en cuenta esta definición concisa, ya puede empezar a crear la aplicación.

## Creación del proyecto HelloWorld y de la clase Greeter

Según el propósito del diseño de la aplicación Hello World, el código debería poder reutilizarse fácilmente. Teniendo esto en cuenta, la aplicación utiliza una sola clase orientada a objetos, denominada Greeter, que se usa desde una aplicación creada en Flex Builder o la herramienta de edición de Flash.

### Para crear la clase Greeter en la herramienta de edición de Flash:

1. En la herramienta de edición de Flash, seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione Archivo ActionScript y haga clic en Aceptar.  
Aparecerá una nueva ventana de edición de ActionScript.
3. Seleccione Archivo > Guardar. Seleccione la carpeta en la que desea almacenar la aplicación, asigne el nombre **Greeter.as** al archivo ActionScript y haga clic en Aceptar.  
Continúe con [“Adición de código a la clase Greeter” en la página 58.](#)

## Adición de código a la clase Greeter

La clase Greeter define un objeto, Greeter, que podrá utilizar en la aplicación HelloWorld.

### Para añadir código a la clase Greeter:

1. Introduzca el código siguiente en el nuevo archivo:

```
package
{
    public class Greeter
    {
        public function sayHello():String
        {
            var greeting:String;
            greeting = "Hello World!";
            return greeting;
        }
    }
}
```

La clase Greeter incluye un solo método `sayHello()`, que devuelve una cadena que envía “Hello” al nombre de usuario que recibe.

2. Seleccione Archivo > Guardar para guardar este archivo de ActionScript.

La clase Greeter ya puede utilizarse en una aplicación Flash o Flex.

# Creación de una aplicación que utilice el código ActionScript

La clase Greeter que ha creado define un conjunto de funciones de software con contenido propio, pero no representa una aplicación completa. Para utilizar la clase, necesita crear un documento de Flash o una aplicación Flex.

La aplicación HelloWorld crea una nueva instancia de la clase Greeter. A continuación se explica cómo asociar la clase Greeter a la aplicación.

## Para crear una aplicación ActionScript mediante la herramienta de edición de Flash:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione Documento de Flash y haga clic en Aceptar.  
Aparece una nueva ventana de Flash.
3. Seleccione Archivo > Guardar. Seleccione la misma carpeta que contiene el archivo de clase Greeter.as, asigne al documento de Flash el nombre **HelloWorld.fla** y haga clic en Aceptar.
4. En la paleta Herramientas de Flash, seleccione la herramienta Texto y arrastre el cursor por el escenario para definir un nuevo campo de texto, con una anchura de aproximadamente 300 píxeles y una altura de unos 100 píxeles.
5. En la ventana Propiedades, con el campo de texto aún seleccionado en el escenario, escriba `mainText` como nombre de la instancia del campo de texto.
6. Haga clic en el primer fotograma de la línea de tiempo principal.
7. En el panel Acciones, escriba el siguiente script:

```
var myGreeter:Greeter = new Greeter();
mainText.text = myGreeter.sayHello("Bob");
```
8. Guarde el archivo.

Continúe con [“Publicación y prueba de la aplicación ActionScript”](#) en la página 60.

## Publicación y prueba de la aplicación ActionScript

El desarrollo de software es un proceso repetitivo. Se escribe código, se intenta compilar y se edita hasta que se compile sin problemas. Se ejecuta la aplicación compilada, se prueba para ver si cumple con el diseño previsto y, si no es así, se edita de nuevo el código hasta que lo cumple. Los entornos de desarrollo de Flash y Flex Builder ofrecen diversas formas de publicar, probar y depurar las aplicaciones.

A continuación se explican los pasos básicos para probar la aplicación HelloWorld en cada entorno.

### **Para publicar y probar una aplicación ActionScript mediante la herramienta de edición de Flash:**

1. Publique la aplicación y vea si aparecen errores de compilación. En la herramienta de edición de Flash, seleccione Control > Probar película para compilar el código ActionScript y ejecute la aplicación HelloWorld.
2. Si aparecen errores o advertencias en la ventana Salida al probar la aplicación, corrija las causas de estos errores en el archivo HelloWorld fla o HelloWorld.as y pruebe de nuevo la aplicación.
3. Si no se producen errores de compilación, verá una ventana de Flash Player en la que se mostrará la aplicación Hello World. Se muestra el texto “Hello, Bob”.

Acaba de crear una aplicación orientada a objetos simple pero completa con ActionScript 3.0. Continúe con [“Mejora de la aplicación HelloWorld” en la página 60](#).

## Mejora de la aplicación HelloWorld

Para hacer la aplicación un poco más interesante, hará que pida y valide un nombre de usuario en una lista predefinida de nombres.

En primer lugar, deberá actualizar la clase Greeter para añadir funcionalidad nueva. A continuación, actualizará la aplicación Flex o Flash para utilizar la nueva funcionalidad.

### **Para actualizar el archivo Greeter.as:**

1. Abra el archivo Greeter.as.

2. Cambie el contenido del archivo por lo siguiente (las líneas nuevas y cambiadas se muestran en **negrita**):

```
package
{
    public class Greeter
    {
        /**
         * Defines the names that should receive a proper greeting.
         */
        public static var validNames:Array = ["Sammy", "Frank", "Dean"];

        /**
         * Builds a greeting string using the given name.
         */
        public function sayHello(userName:String = ""):String
        {
            var greeting:String;
            if (userName == "")
            {
                greeting = "Hello. Please type your user name, and then press
the Enter key.";
            }
            else if (validName(userName))
            {
                greeting = "Hello, " + userName + ".";
            }
            else
            {
                greeting = "Sorry, " + userName + ", you are not on the list.";
            }
            return greeting;
        }

        /**
         * Checks whether a name is in the validNames list.
         */
        public static function validName(inputName:String = ""):Boolean
        {
            if (validNames.indexOf(inputName) > -1)
            {
                return true;
            }
            else
            {
                return false;
            }
        }
    }
}
```

La clase Greeter tiene ahora varias funciones nuevas:

- La matriz `validNames` enumera los nombres de usuario válidos. La matriz se inicializa como una lista de tres nombres cuando se carga la clase Greeter.
- El método `sayHello()` acepta ahora un nombre de usuario y cambia el saludo en función de algunas condiciones. Si `userName` es una cadena vacía (""), la propiedad `greeting` se define de forma que pida un nombre al usuario. Si el nombre de usuario es válido, el saludo se convierte en "Hello, *userName*". Finalmente, si no se cumple alguna de estas dos condiciones, la variable `greeting` se define como "Sorry, *userName*, you are not on the list".
- El método `validName()` devuelve `true` si `inputName` se encuentra en la matriz `validNames` y `false` si no se encuentra. La sentencia `validNames.indexOf(inputName)` comprueba cada una de las cadenas de la matriz `validNames` con respecto a la cadena `inputName`. El método `Array.indexOf()` devuelve la posición de índice de la primera instancia de un objeto en una matriz o el valor -1 si el objeto no se encuentra en la matriz.

A continuación editará el archivo de Flash o Flex que hace referencia a esta clase de `ActionScript`.

### Para modificar la aplicación `ActionScript` mediante la herramienta de edición de Flash:

1. Abra el archivo `HelloWorld.fla`.
2. Modifique el script en el Fotograma 1 de forma que se pase una cadena vacía ("") al método `sayHello()` de la clase Greeter:

```
var myGreeter:Greeter = new Greeter();
mainText.text = myGreeter.sayHello("");
```
3. Seleccione la herramienta Texto en la paleta Herramientas y cree dos nuevos campos de texto en el escenario, uno junto al otro, y debajo del campo de texto `mainText` existente.
4. En el primer campo de texto nuevo, escriba **User Name:** como etiqueta.
5. Seleccione el otro campo de texto nuevo y, en el inspector de propiedades, seleccione `InputText` como tipo del campo de texto. Escriba `textIn` como nombre de instancia.
6. Haga clic en el primer fotograma de la línea de tiempo principal.

**7.** En el panel Acciones, añada las líneas siguientes al final del script existente:

```
mainText.border = true;
textIn.border = true;

textIn.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_UP, keyPressed);

function keyPressed(event:Event):void
{
    if (event.keyCode == Keyboard.ENTER)
    {
        mainText.text = myGreeter.sayHello(textIn.text);
    }
}
```

El código nuevo añade la siguiente funcionalidad:

- Las dos primeras líneas sólo definen los bordes de dos campos de texto.
- Un campo de texto de entrada, como el campo `textIn`, tiene un conjunto de eventos que puede distribuir. El método `addEventListener()` permite definir una función que se ejecuta cuando se produce un tipo de evento. En este caso, el evento es presionar la tecla Intro del teclado.
- La función personalizada `keyPressed()` llama al método `sayHello()` del objeto `myGreeter` y le pasa el texto del campo de texto `textIn` como parámetro. El método devuelve una cadena de saludo basada en el valor pasado. Después se asigna la cadena devuelta a la propiedad `text` del campo de texto `mainText`.

A continuación se muestra el script completo para el Fotograma 1:

```
mainText.border = true;
textIn.border = true;

var myGreeter:Greeter = new Greeter();
mainText.text = myGreeter.sayHello("");

textIn.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_UP, keyPressed);

function keyPressed(event:Event):void
{
    if (event.keyCode == Keyboard.ENTER)
    {
        mainText.text = myGreeter.sayHello(textIn.text);
    }
}
```

**8.** Guarde el archivo.

**9.** Seleccione Control > Probar película para ejecutar la aplicación.

Cuando ejecute la aplicación se le pedirá que escriba un nombre de usuario. Si es válido (Sammy, Frank o Dean), la aplicación mostrará el mensaje de confirmación “hello”.

# Ejecución de ejemplos posteriores

Después de desarrollar y ejecutar la aplicación “Hello World” de ActionScript 3.0, debería haber adquirido los conocimientos básicos que necesita para ejecutar los demás ejemplos de código presentados en este manual.

## Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo

A medida que avance en el manual, deseará probar los listados de código de ejemplo con los que se ilustran los distintos temas. Para probarlos puede tener que mostrar el valor de las variables en determinados puntos del programa o bien ver el contenido mostrado en pantalla o interactuar con él. Para las pruebas de contenido visual o de interacción, los elementos necesarios se describirán antes (o dentro) del listado de código; sólo tendrá que crear un documento con los elementos descritos por orden para probar el código. En caso de que desee ver el valor de una variable en un punto determinado del programa, puede hacerlo de varias maneras distintas. Una manera es utilizar un depurador, como los integrados en Flex Builder y en Flash. Sin embargo, para las pruebas sencillas puede ser más fácil simplemente imprimir los valores de las variables en algún lugar en que pueda verlas.

Los pasos siguientes le ayudarán a crear un documento de Flash con el que podrá probar un listado de código y ver valores de las variables:

### **Para crear un documento de Flash a fin de probar los ejemplos del capítulo:**

1. Cree un nuevo documento de Flash y guárdelo en el disco duro.
2. Para mostrar valores de prueba en un campo de texto en el escenario, active la herramienta Texto y cree un nuevo campo de texto dinámico en el escenario. Le resultará útil tener un campo de texto ancho y alto, con el tipo de línea establecido en Multilínea. En el inspector de propiedades, asigne al campo de texto un nombre de instancia (por ejemplo, “outputText”). Para poder escribir valores en el campo de texto hay que añadir al ejemplo código que llame al método `appendText()` (descrito a continuación).
3. Como alternativa, se puede añadir una llamada a función `trace()` al listado de código (como se indica más abajo) para ver los resultados del ejemplo.
4. Para probar un ejemplo determinado, copie el listado de código en el panel Acciones; si es necesario, añada una llamada a la función `trace()` o añada un valor al campo de texto utilizando su método `appendText()`.
5. En el menú principal, elija Control > Probar película para crear un archivo SWF y ver los resultados.

Como este enfoque es para ver valores de variables, hay dos maneras de ver fácilmente los valores de variables al probar los ejemplos: escribir valores en una instancia de campo de texto en el escenario o utilizar la función `trace()` para imprimir valores en el panel Salida.

- La función `trace()`: La función `trace()` de `ActionScript` escribe los valores de los parámetros que recibe (ya sean variables o expresiones literales) en el panel Salida. Muchos de los listados de ejemplo de este manual ya incluyen una llamada a la función `trace()`, así que para esos listados sólo tendrá que copiar el código en el documento y probar el proyecto. Si desea utilizar `trace()` para probar el valor de una variable en un listado de código que no la incluye, sólo tiene que añadir una llamada a `trace()` al listado de código y pasarle la variable como parámetro. Por ejemplo, si encuentra un listado de código como el de este capítulo,

```
var albumName:String = "Three for the money";
```

puede copiar el código en el panel Acciones y añadir una llamada a la función `trace()` como ésta para probar el resultado del listado de código:

```
var albumName:String = "Three for the money";  
trace("albumName =", albumName);
```

Si ejecuta el programa, se imprimirá esta línea:

```
albumName = Three for the money
```

Cada llamada a la función `trace()` puede incluir varios parámetros, que se encadenan como una sola línea impresa. Al final de cada llamada a la función `trace()` se añade un salto de línea, por lo que distintas llamadas a la función `trace()` se imprimirán en líneas distintas.

- Un campo de texto en el escenario: Si prefiere no utilizar la función `trace()`, puede añadir un campo de texto dinámico al escenario mediante la herramienta Texto y escribir valores en dicho campo para ver los resultados de un listado de código. Se puede utilizar el método `appendText()` de la clase `TextField` para añadir un valor `String` al final del contenido del campo de texto. Para acceder al campo de texto mediante código `ActionScript`, debe asignarle un nombre de instancia en el inspector de propiedades. Por ejemplo, si el campo de texto tiene el nombre de instancia `outputText`, se puede utilizar el código siguiente para comprobar el valor de la variable `albumName`:

```
var albumName:String = "Three for the money";  
outputText.appendText("albumName = ");  
outputText.appendText(albumName);
```

Este código escribirá el texto siguiente en el campo de texto denominado `outputText`:

```
albumName = Three for the money
```

Como muestra el ejemplo, el método `appendText()` añadirá el texto a la misma línea que el contenido anterior, por lo que se pueden añadir varias líneas a la misma línea de texto mediante varias llamadas a `appendText()`. Para forzar que el texto pase a la siguiente línea, puede añadir un carácter de nueva línea ("`\n`");

```
outputText.appendText("\n"); // adds a line break to the text field
```

A diferencia de la función `trace()`, el método `appendText()` sólo acepta un valor como parámetro. Dicho valor debe ser una cadena (una instancia de `String` o un literal de cadena). Para imprimir el valor de una variable que no sea de tipo cadena, primero debe convertir el valor en una cadena. La forma más sencilla de hacer esto es llamar al método `toString()` del objeto:

```
var albumYear:int = 1999;
outputText.appendText("albumYear = ");
outputText.appendText(albumYear.toString());
```

## Ejemplos de final de capítulo

Al igual que este capítulo, la mayoría de los capítulos incluyen un ejemplo ilustrativo de fin de capítulo que relaciona muchos de los conceptos descritos. Sin embargo, a diferencia del ejemplo Hello World de este capítulo, los ejemplos no se presentarán en un formato de tutorial paso a paso. Se resaltarán y explicará el código `ActionScript 3.0` relevante de cada ejemplo, pero no se ofrecerán instrucciones para ejecutar los ejemplos en entornos de desarrollo específicos. Sin embargo, los archivos de ejemplo distribuidos con este manual incluirán todos los archivos necesarios para compilar fácilmente los ejemplos en el entorno de desarrollo elegido.

# El lenguaje ActionScript y su sintaxis

ActionScript 3.0 consta del lenguaje ActionScript y la interfaz de programación de aplicaciones (API) de Adobe Flash Player. El lenguaje en sí es la parte de ActionScript que implementa el borrador de la especificación del lenguaje ECMAScript (ECMA-262), edición 4. La API de Flash Player proporciona acceso a Flash Player desde programas.

Este capítulo ofrece una breve introducción al lenguaje ActionScript y su sintaxis. Su lectura proporciona conocimientos básicos sobre cómo trabajar con tipos de datos y variables, utilizar la sintaxis correcta y controlar el flujo de datos de un programa.

## Contenido

Información general sobre el lenguaje .....	67
Objetos y clases .....	69
Paquetes y espacios de nombres .....	70
Variables .....	84
Tipos de datos .....	88
Sintaxis .....	105
Operadores .....	111
Condicionales .....	120
Bucles .....	122
Funciones .....	125

## Información general sobre el lenguaje

Los objetos constituyen la base del lenguaje ActionScript 3.0. Son sus componentes esenciales. Cada variable que se declare, cada función que se escriba y cada instancia de clase que se cree es un objeto. Se puede considerar que un programa ActionScript 3.0 es un grupo de objetos que realizan tareas, responden a eventos y se comunican entre sí.

Para los programadores familiarizados con la programación orientada a objetos en Java o C++, los objetos son como módulos con dos tipos de miembros: datos almacenados en variables o propiedades miembro, y comportamiento accesible a través de métodos. El borrador de ECMAScript edición 4, el estándar en el que se basa ActionScript 3.0, define los objetos de manera similar, aunque con pequeñas diferencias. En el borrador de ECMAScript, los objetos no son más que colecciones de propiedades. Estas propiedades son contenedores que pueden contener no sólo datos, sino también funciones u otros objetos. Si se asocia una función a un objeto de esta manera, la función se denomina método.

Aunque la definición del borrador de ECMAScript puede parecer extraña a los programadores con experiencia en programación con Java o C++, en la práctica, la definición de tipos de objetos con clases de ActionScript 3.0 es muy similar a la manera de definir clases en Java o C++. La distinción entre las dos definiciones de objeto es importante al describir el modelo de objetos de ActionScript y otros temas avanzados, pero en la mayoría de las demás situaciones, el término *propiedades* se refiere a variables miembro de clase, no a métodos. En la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*, por ejemplo, se usa el término *propiedades* para designar variables o propiedades de captador/definidor. El término *métodos* se utiliza para designar funciones que forman parte de una clase.

Una diferencia sutil entre las clases de ActionScript y las clases de Java o C++ es que, en ActionScript, las clases no son sólo entidades abstractas. Las clases de ActionScript se representan mediante *objetos de clase* que almacenan las propiedades y los métodos de la clase. Esto permite utilizar técnicas que pueden parecer extrañas a los programadores de Java y C++, como incluir sentencias o código ejecutable en el nivel superior de una clase o un paquete.

Otra diferencia entre las clases de ActionScript y las clases de Java o C++ es que cada clase de ActionScript tiene algo denominado *objeto prototipo*. En versiones anteriores de ActionScript, los objetos prototipo, vinculados entre sí en *cadena de prototipos*, constituían en conjunto la base de toda la jerarquía de herencia de clases. Sin embargo, en ActionScript 3.0 los objetos prototipo desempeñan una función poco importante en el sistema de herencia. Pero el objeto prototipo puede ser útil como alternativa a las propiedades y los métodos estáticos si se desea compartir una propiedad y su valor entre todas las instancias de una clase.

En el pasado, los programadores expertos de ActionScript podían manipular directamente la cadena de prototipos con elementos especiales incorporados en el lenguaje. Ahora que el lenguaje proporciona una implementación más madura de una interfaz de programación basada en clases, muchos de estos elementos del lenguaje especiales, como `__proto__` y `__resolve`, ya no forman parte del lenguaje. Además, las optimizaciones del mecanismo de herencia interno, que proporcionan importantes mejoras de rendimiento de Flash Player, impiden el acceso directo al mecanismo de herencia.

# Objetos y clases

En ActionScript 3.0, cada objeto se define mediante una clase. Una clase puede considerarse como una plantilla o un modelo para un tipo de objeto. Las definiciones de clase pueden incluir variables y constantes, que contienen valores de datos y métodos, que son funciones que encapsulan el comportamiento asociado a la clase. Los valores almacenados en propiedades pueden ser *valores simples* u otros objetos. Los valores simples son números, cadenas o valores booleanos.

ActionScript contiene diversas clases incorporadas que forman parte del núcleo del lenguaje. Algunas de estas clases incorporadas, como Number, Boolean y String, representan los valores simples disponibles en ActionScript. Otras clases, como Array, Math y XML, definen objetos más complejos que forman parte del estándar ECMAScript.

Todas las clases, tanto las incorporadas como las definidas por el usuario, se derivan de la clase Object. Para los programadores con experiencia previa en ActionScript, es importante tener en cuenta que el tipo de datos Object ya no es el tipo de datos predeterminado, aunque todas las demás clases se deriven de él. En ActionScript 2.0, las dos líneas de código siguientes eran equivalentes, ya que la ausencia de una anotación de tipo significaba que una variable era de tipo Object:

```
var someObj:Object;  
var someObj;
```

En ActionScript 3.0 se introduce el concepto de variables sin tipo, que pueden designarse de las dos maneras siguientes:

```
var someObj:*;  
var someObj;
```

Una variable sin tipo no es lo mismo que una variable de tipo Object. La principal diferencia es que las variables sin tipo pueden contener el valor especial `undefined`, mientras que una variable de tipo Object no puede contener ese valor.

Un programador puede definir sus propias clases mediante la palabra clave `class`. Las propiedades de clase se pueden declarar de tres maneras distintas: se pueden definir constantes con la palabra clave `const`, las variables se definen con la palabra clave `var` y las propiedades de captador/definidor se definen con los atributos `get` y `set` en una declaración de método. Los métodos se declaran con la palabra clave `function`.

Para crear una instancia de una clase hay que utilizar el operador `new`. En el ejemplo siguiente se crea una instancia de la clase `Date` denominada `myBirthday`.

```
var myBirthday:Date = new Date();
```

# Paquetes y espacios de nombres

Los conceptos de paquete y espacio de nombres están relacionados. Los paquetes permiten agrupar definiciones de clase de una manera que permite compartir código fácilmente y minimiza los conflictos de nomenclatura. Los espacios de nombres permiten controlar la visibilidad de los identificadores, como los nombres de propiedades y métodos, y pueden aplicarse a código tanto dentro como fuera de un paquete. Los paquetes permiten organizar los archivos de clase y los espacios de nombres permiten administrar la visibilidad de propiedades y métodos individuales.

## Paquetes

En ActionScript 3.0 los paquetes se implementan con espacios de nombres, pero son un concepto distinto. Al declarar un paquete, se crea implícitamente un tipo especial de espacio de nombres que se conoce en tiempo de compilación. Si los espacios de nombres se crean explícitamente, no se conocerán necesariamente en tiempo de compilación.

En el ejemplo siguiente se utiliza la directiva `package` para crear un paquete sencillo que contiene una clase:

```
package samples
{
    public class SampleCode
    {
        public var sampleGreeting:String;
        public function sampleFunction()
        {
            trace(sampleGreeting + " from sampleFunction()");
        }
    }
}
```

El nombre de la clase de este ejemplo es `SampleCode`. Como la clase está en el paquete `samples`, el compilador califica automáticamente el nombre de la clase en tiempo de compilación con su nombre completo: `samples.SampleCode`. El compilador también califica los nombres de propiedades y métodos, de forma que `sampleGreeting` y `sampleFunction()` se convierten en `samples.SampleCode.sampleGreeting` y `samples.SampleCode.sampleFunction()`, respectivamente.

Muchos desarrolladores, especialmente los que tienen experiencia en programación con Java, pueden elegir colocar únicamente clases en el nivel superior de un paquete. Sin embargo, ActionScript 3.0 no sólo admite clases en el nivel superior de un paquete, sino también variables, funciones e incluso sentencias. Un uso avanzado de esta característica consiste en definir un espacio de nombres en el nivel superior de un paquete de forma que esté disponible para todas las clases del paquete. Sin embargo, hay que tener en cuenta que sólo se admiten dos especificadores de acceso, `public` y `internal`, en el nivel superior de un paquete. A diferencia de Java, que permite declarar clases anidadas como privadas, ActionScript 3.0 no admite clases anidadas privadas ni anidadas.

Sin embargo, en muchos otros aspectos los paquetes de ActionScript 3.0 son similares a los paquetes del lenguaje de programación Java. Como se puede ver en el ejemplo anterior, las referencias de nombre completo a paquetes se expresan con el operador punto (`.`), igual que en Java. Se pueden utilizar paquetes para organizar el código en una estructura jerárquica intuitiva que puedan usar otros programadores. Esto permite compartir código fácilmente, ya que ofrece una manera de crear un paquete para compartirlo con otros y de utilizar en el código paquetes creados por otros.

El uso de paquetes también ayuda a garantizar que los nombres de los identificadores utilizados son únicos y no entran en conflicto con otros nombres de identificador. De hecho, se podría decir que ésta es la ventaja principal de los paquetes. Por ejemplo, dos programadores que desean compartir código pueden haber creado una clase denominada `SampleCode`. Sin los paquetes, esto crearía un conflicto de nombres y la única resolución sería cambiar el nombre de una de las clases. Sin embargo, con los paquetes el conflicto de nombres se evita fácilmente colocando una de las clases (o las dos, preferiblemente) en paquetes con nombres únicos.

También se pueden incluir puntos incorporados en el nombre de paquete para crear paquetes anidados. Esto permite crear una organización jerárquica de paquetes. Un buen ejemplo de esto es el paquete `flash.xml` proporcionado por la API de Flash Player. El paquete `flash.xml` está anidado dentro del paquete `flash`.

El paquete `flash.xml` contiene el analizador de XML antiguo, que se usaba en versiones anteriores de ActionScript. Una de las razones por las que ahora está en el paquete `flash.xml` es que hay un conflicto entre el nombre de la clase XML antigua y el nombre de la nueva clase XML que implementa la funcionalidad de la especificación de XML para ECMAScript (E4X) disponible en ActionScript 3.0.

Aunque pasar de la clase XML antigua a un paquete es un buen primer paso, la mayoría de los usuarios de las clases XML antiguas importarán el paquete `flash.xml`, lo que generará el mismo conflicto de nombres, a menos que recuerden que siempre deben utilizar el nombre completo de la clase XML antigua (`flash.xml.XML`). Para evitar esta situación, la clase XML antigua ahora se denomina `XMLDocument`, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
package flash.xml
{
    class XMLDocument {}
    class XMLNode {}
    class XMLSocket {}
}
```

La mayor parte de la API de Flash Player está organizada bajo el paquete `flash`. Por ejemplo, el paquete `flash.display` contiene la API de la lista de visualización y el paquete `flash.events` contiene el nuevo modelo de eventos.

## Creación de paquetes

ActionScript 3.0 proporciona una gran flexibilidad para organizar los paquetes, las clases y los archivos de código fuente. Las versiones anteriores de ActionScript sólo permitían una clase por archivo de código fuente y requerían que el nombre del archivo coincidiera con el nombre de la clase. ActionScript 3.0 permite incluir varias clases en un archivo de código fuente, pero sólo puede estar disponible una clase de cada archivo para el código externo a ese archivo. Es decir, sólo se puede declarar una clase de cada archivo en una declaración de paquete. Hay que declarar las clases adicionales fuera de la definición de paquete, lo que hace que estas clases sean invisibles para el código externo a ese archivo de código fuente. El nombre de clase declarado en la definición de paquete debe coincidir con el nombre del archivo de código fuente.

ActionScript 3.0 también proporciona más flexibilidad para la declaración de paquetes. En versiones anteriores de ActionScript, los paquetes sólo representaban directorios en los que se colocaban archivos de código fuente y no se declaraban con la sentencia `package`, sino que se incluía el nombre de paquete como parte del nombre completo de clase en la declaración de clase. Aunque los paquetes siguen representando directorios en ActionScript 3.0, pueden contener algo más que clases. En ActionScript 3.0 se utiliza la sentencia `package` para declarar un paquete, lo que significa que también se pueden declarar variables, funciones y espacios de nombres en el nivel superior de un paquete. Incluso se pueden incluir sentencias ejecutables en el nivel superior de un paquete. Si se declaran variables, funciones o espacios de nombres en el nivel superior de un paquete, los únicos atributos disponibles en ese nivel son `public` e `internal`, y sólo una declaración de nivel de paquete por archivo puede utilizar el atributo `public`, independientemente de que la declaración sea una clase, una variable, una función o un espacio de nombres.

Los paquetes son útiles para organizar el código y para evitar conflictos de nombres. No se debe confundir el concepto de paquete con el concepto de herencia de clases, que no está relacionado con el anterior. Dos clases que residen en el mismo paquete tendrán un espacio de nombres común, pero no estarán necesariamente relacionadas entre sí de ninguna otra manera. Asimismo, un paquete anidado puede no tener ninguna relación semántica con su paquete principal.

## Importación de paquetes

Si se desea utilizar una clase que está dentro un paquete, se debe importar el paquete o la clase específica. Esto varía con respecto a ActionScript 2.0, donde la importación de clases era opcional.

Por ejemplo, considérese el ejemplo de la clase `SampleCode` mencionado antes en este capítulo. Si la clase reside en un paquete denominado `samples`, hay que utilizar una de las siguientes sentencias de importación antes de utilizar la clase `SampleCode`:

```
import samples.*;
```

o

```
import samples.SampleCode;
```

En general, la sentencias `import` deben ser lo más específicas posible. Si se pretende utilizar la clase `SampleCode` desde el paquete `samples`, hay que importar únicamente la clase `SampleCode`, no todo el paquete al que pertenece. La importación de paquetes completos puede producir conflictos de nombres inesperados.

También se debe colocar el código fuente que define el paquete o la clase en la *ruta de clases*. La ruta de clases es una lista de rutas de directorio locales definida por el usuario que determina dónde buscará el compilador los paquetes y las clases importados. La ruta de clases se denomina a veces *ruta de compilación* o *ruta de código fuente*.

Tras importar correctamente la clase o el paquete, se puede utilizar el nombre completo de la clase (`samples.SampleCode`) o simplemente el nombre de clase (`SampleCode`).

Los nombres completos son útiles cuando hay ambigüedad en el código a causa de clases, métodos o propiedades con nombre idénticos, pero pueden ser difíciles de administrar si se usan para todos los identificadores. Por ejemplo, la utilización del nombre completo produce código demasiado extenso al crear una instancia de la clase `SampleCode`:

```
var mySample:samples.SampleCode = new samples.SampleCode();
```

A medida que aumentan los niveles de paquetes anidados, la legibilidad del código disminuye. En las situaciones en las que se esté seguro de que los identificadores ambiguos no constituirán un problema, se puede hacer el código más legible utilizando identificadores sencillos. Por ejemplo, al crear una nueva instancia de la clase `SampleCode`, el resultado será mucho menos extenso si se utiliza sólo el identificador de clase:

```
var mySample:SampleCode = new SampleCode();
```

Si se intenta utilizar nombres de identificador sin importar primero el paquete o la clase apropiados, el compilador no podrá encontrar las definiciones de clase. Por otra parte, si se importa un paquete o una clase, cualquier intento de definir un nombre que entre en conflicto con un nombre importado generará un error.

Cuando se crea un paquete, el especificador de acceso predeterminado para todos los miembros del paquete es `internal`, lo que significa que, de manera predeterminada, los miembros del paquete sólo estarán visibles para los otros miembros del paquete. Si se desea que una clase esté disponible para código externo al paquete, se debe declarar la clase como `public`. Por ejemplo, el siguiente paquete contiene dos clases, `SampleCode` y `CodeFormatter`:

```
// Archivo SampleCode.as
package samples
{
    public class SampleCode {}
}

// Archivo CodeFormatter.as
package samples
{
    class CodeFormatter {}
}
```

La clase `SampleCode` está visible fuera del paquete porque se ha declarado como una clase `public`. Sin embargo, la clase `CodeFormatter` sólo está visible dentro del mismo paquete `samples`. Si se intenta acceder la clase `CodeFormatter` fuera del paquete `samples`, se generará un error, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
import samples.SampleCode;
import samples.CodeFormatter;
var mySample:SampleCode = new SampleCode(); // correcto, clase pública
var myFormatter:CodeFormatter = new CodeFormatter(); // error
```

Si se desea que ambas clases estén disponibles para código externo al paquete, se deben declarar las dos como `public`. No se puede aplicar el atributo `public` a la declaración del paquete.

Los nombres completos son útiles para resolver conflictos de nombres que pueden producirse al utilizar paquetes. Este escenario puede surgir si se importan dos paquetes que definen clases con el mismo identificador. Por ejemplo, considérese el siguiente paquete, que también tiene una clase denominada `SampleCode`:

```
package langref.samples
{
    public class SampleCode {}
}
```

Si se importan ambas clases de la manera siguiente, se producirá un conflicto de nombres al hacer referencia a la clase `SampleCode`:

```
import samples.SampleCode;
import langref.samples.SampleCode;
var mySample:SampleCode = new SampleCode(); // conflicto de nombres
```

El compilador no sabe qué clase `SampleCode` debe utilizar. Para resolver este conflicto, hay que utilizar el nombre completo de cada clase, de la manera siguiente:

```
var sample1:samples.SampleCode = new samples.SampleCode();
var sample2:langref.samples.SampleCode = new langref.samples.SampleCode();
```

NOTA

Los programadores con experiencia en C++ suelen confundir la sentencia `import` con `#include`. La directiva `#include` es necesaria en C++ porque los compiladores de C++ procesan un archivo cada vez y no buscan definiciones de clases en otros archivos, a menos que se incluya explícitamente un archivo de encabezado. ActionScript 3.0 tiene una directiva `include`, pero no está diseñada para importar clases y paquetes. Para importar clases o paquetes en ActionScript 3.0, hay que usar la sentencia `import` y colocar el archivo de código fuente que contiene el paquete en la ruta de clases.

## Espacios de nombres

Los espacios de nombres ofrecen control sobre la visibilidad de las propiedades y los métodos que se creen. Los especificadores de control de acceso `public`, `private`, `protected` e `internal` son espacios de nombres incorporados. Si estos especificadores de control de acceso predefinidos no se adaptan a las necesidades del programador, es posible crear espacios de nombres personalizados.

Para los que programadores que estén familiarizados con los espacios de nombres XML, gran parte de lo que se va a explicar no resultará nuevo, aunque la sintaxis y los detalles de la implementación de ActionScript son ligeramente distintos de los de XML. Si nunca se ha trabajado con espacios de nombres, el concepto en sí es sencillo, pero hay que aprender la terminología específica de la implementación.

Para entender cómo funcionan los espacios de nombres, es útil recordar que el nombre de una propiedad o un método siempre contiene dos partes: un identificador y un espacio de nombres. El identificador es lo que generalmente se considera un nombre. Por ejemplo, los identificadores de la siguiente definición de clase son `sampleGreeting` y `sampleFunction()`:

```
class SampleCode
{
    var sampleGreeting:String;
    function sampleFunction () {
        trace(sampleGreeting + " from sampleFunction()");
    }
}
```

Siempre que las definiciones no estén precedidas por un atributo de espacio de nombres, sus nombres se califican mediante el espacio de nombres `internal` predeterminado, lo que significa que sólo estarán visibles para los orígenes de llamada del mismo paquete. Si el compilador está configurado en modo estricto, emite una advertencia para indicar que el espacio de nombres `internal` se aplica a cualquier identificador que no tenga un atributo de espacio de nombres. Para asegurarse de que un identificador esté disponible en todas partes, hay que usar específicamente el atributo `public` como prefijo del nombre de identificador. En el ejemplo de código anterior, `sampleGreeting` y `sampleFunction()` tienen `internal` como valor de espacio de nombres.

Se deben seguir tres pasos básicos al utilizar espacios de nombres. En primer lugar, hay que definir el espacio de nombres con la palabra clave `namespace`. Por ejemplo, el código siguiente define el espacio de nombres `version1`:

```
namespace version1;
```

En segundo lugar, se aplica el espacio de nombres utilizándolo en lugar de utilizar un especificador de control de acceso en una declaración de propiedad o método. El ejemplo siguiente coloca una función denominada `myFunction()` en el espacio de nombres `version1`:

```
version1 function myFunction() {}
```

En tercer lugar, tras aplicar el espacio de nombres, se puede hacer referencia al mismo con la directiva `use` o calificando el nombre de un identificador con un espacio de nombres. En el ejemplo siguiente se hace referencia a la función `myFunction()` mediante la directiva `use`:

```
use namespace version1;
myFunction();
```

También se puede utilizar un nombre completo para hacer referencia a la función `myFunction()`, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
version1::myFunction();
```

## Definición de espacios de nombres

Los espacios de nombres contienen un valor, el Identificador uniforme de recurso (URI), que a veces se denomina *nombre del espacio de nombres*. El URI permite asegurarse de que la definición del espacio de nombres es única.

Para crear un espacio de nombres se declara una definición de espacio de nombres de una de las dos maneras siguientes. Se puede definir un espacio de nombres con un URI explícito, de la misma manera que se define un espacio de nombres XML, o se puede omitir el URI. En el siguiente ejemplo se muestra la manera de definir un espacio de nombres mediante un URI:

```
namespace flash_proxy = "http://www.adobe.com/flash/proxy";
```

El URI constituye una cadena de identificación única para ese espacio de nombres. Si se omite el URI, como en el siguiente ejemplo, el compilador creará una cadena de identificación interna única en lugar del URI. El usuario no tiene acceso a esta cadena de identificación interna.

```
namespace flash_proxy;
```

Una vez definido un espacio de nombres, con o sin URI, ese espacio de nombres no podrá definirse de nuevo en el mismo ámbito. Si se intenta definir un espacio de nombres definido previamente en el mismo ámbito, se producirá un error del compilador.

Si se define un espacio de nombres dentro de un paquete o una clase, el espacio de nombres puede no estar visible para código externo al paquete o la clase, a menos que se use el especificador de control de acceso apropiado. Por ejemplo, el código siguiente muestra el espacio de nombres `flash_proxy` definido en el paquete `flash.utils`. En el siguiente ejemplo, la falta de un especificador de control de acceso significa que el espacio de nombres `flash_proxy` sólo estará visible para el código del paquete `flash.utils` y no estará visible para el código externo al paquete:

```
package flash.utils
{
    namespace flash_proxy;
}
```

El código siguiente utiliza el atributo `public` para hacer que el espacio de nombres `flash_proxy` esté visible para el código externo al paquete:

```
package flash.utils
{
    public namespace flash_proxy;
}
```

## Aplicación de espacios de nombres

Aplicar un espacio de nombres significa colocar una definición en un espacio de nombres. Entre las definiciones que se puede colocar en espacios de nombres se incluyen funciones, variables y constantes (no se puede colocar una clase en un espacio de nombres personalizado).

Considérese, por ejemplo, una función declarada con el espacio de nombres de control de acceso `public`. Al utilizar el atributo `public` en una definición de función se coloca la función en el espacio de nombres `public`, lo que hace que esté disponible para todo el código. Una vez definido un espacio de nombres, se puede utilizar el espacio de nombres definido de la misma manera que se utilizaría el atributo `public` y la definición estará disponible para el código que puede hacer referencia al espacio de nombres personalizado. Por ejemplo, si se define un espacio de nombres `example1`, se puede añadir un método denominado `myFunction()` utilizando `example1` como un atributo, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
namespace example1;
class someClass
{
    example1 myFunction() {}
}
```

Si se declara el método `myFunction()` con el espacio de nombres `example1` como un atributo, significa que el método pertenece al espacio de nombres `example1`.

Se debe tener en cuenta lo siguiente al aplicar espacios de nombres:

- Sólo se puede aplicar un espacio de nombres a cada declaración.
- No hay manera de aplicar un atributo de espacio de nombres a más de una definición simultáneamente. Es decir, si se desea aplicar el espacio de nombres a diez funciones distintas, se debe añadir el espacio de nombres como un atributo a cada una de las diez definiciones de función.
- Si se aplica un espacio de nombres, no se puede especificar también un especificador de control de acceso, ya que los espacios de nombres y los especificadores de control de acceso son mutuamente excluyentes. Es decir, no se puede declarar una función o propiedad como `public`, `private`, `protected` o `internal` y aplicar también el espacio de nombres.

## Referencia a un espacio de nombres

No es necesario hacer referencia explícita a un espacio de nombres al usar un método o una propiedad declarados con alguno de los espacios de nombres de control de acceso, como `public`, `private`, `protected` e `internal`. Esto se debe a que el acceso a estos espacios de nombres especiales se controla por el contexto. Por ejemplo, las definiciones colocadas en el espacio de nombres `private` estarán disponibles automáticamente para el código de la misma clase. Sin embargo, para los espacios de nombres personalizados que se definan no existirá este control mediante el contexto. Para poder utilizar un método o una propiedad que se ha colocado en un espacio de nombres personalizado, se debe hacer referencia al espacio de nombres.

Se puede hacer referencia a espacios de nombres con la directiva `use namespace` o se puede calificar el nombre con el espacio de nombres mediante el signo calificador de nombre (`::`). Al hacer referencia a un espacio de nombres con la directiva `use namespace` “se abre” el espacio de nombres, de forma que se puede aplicar a cualquier identificador que no esté calificado. Por ejemplo, si se define el espacio de nombres `example1`, se puede acceder a nombres de ese espacio de nombres mediante `use namespace example1`:

```
use namespace example1;
myFunction();
```

Es posible abrir más de un espacio de nombres simultáneamente. Cuando se abre un espacio de nombres con `use namespace`, permanece abierto para todo el bloque de código en el que se abrió. No hay forma de cerrar un espacio de nombres explícitamente.

Sin embargo, si hay más de un espacio de nombres abierto, aumenta la probabilidad de que se produzcan conflictos de nombres. Si se prefiere no abrir un espacio de nombres, se puede evitar la directiva `use namespace` calificando el nombre del método o la propiedad con el espacio de nombres y el signo calificador de nombre. Por ejemplo, el código siguiente muestra la manera de calificar el nombre `myFunction()` con el espacio de nombres `example1`:

```
example1::myFunction();
```

## Utilización de espacios de nombres

La clase `flash.utils.Proxy`, que forma parte de la API de Flash Player, incluye un ejemplo del mundo real de la utilización de un espacio de nombres para evitar conflictos de nombres.

La clase `Proxy`, que sustituye a la propiedad `Object.__resolve` de ActionScript 2.0, permite interceptar referencias a propiedades o métodos sin definir antes de que se produzca un error. Todos los métodos de la clase `Proxy` residen en el espacio de nombres `flash_proxy` para evitar conflictos de nombres.

Para entender mejor cómo se utiliza el espacio de nombres `flash_proxy`, hay que entender cómo se utiliza la clase `Proxy`. La funcionalidad de la clase `Proxy` sólo está disponible para las clases que heredan de ella. Es decir, si se desea utilizar los métodos de la clase `Proxy` en un objeto, la definición de clase del objeto debe ampliar la clase `Proxy`. Por ejemplo, si desea se interceptar intentos de llamar a un método no definido, se debe ampliar la clase `Proxy` y después reemplazar el método `callProperty()` de la clase `Proxy`.

La implementación de espacios de nombres es generalmente un proceso en tres pasos consistente en definir y aplicar un espacio de nombres, y después hacer referencia al mismo. Sin embargo, como nunca se llama explícitamente a ninguno de los métodos de la clase `Proxy`, sólo se define y aplica el espacio de nombres `flash_proxy`, pero nunca se hace referencia al mismo. La API de Flash Player define el espacio de nombres `flash_proxy` y lo aplica en la clase `Proxy`. El código sólo tiene que aplicar el espacio de nombres `flash_proxy` a las clases que amplían la clase `Proxy`.

El espacio de nombres `flash_proxy` se define en el paquete `flash.utils` de una manera similar a la siguiente:

```
package flash.utils
{
    public namespace flash_proxy;
}
```

El espacio de nombres se aplica a los métodos de la clase `Proxy`, como se indica en el siguiente fragmento de dicha clase:

```
public class Proxy
{
    flash_proxy function callProperty(name:*, ... rest):*
    flash_proxy function deleteProperty(name:*) : Boolean
    ...
}
```

Como se indica en el código siguiente, se debe importar primero la clase `Proxy` y el espacio de nombres `flash_proxy`. A continuación se debe declarar la clase de forma que amplíe la clase `Proxy` (también se debe añadir el atributo `dynamic` si se compila en modo estricto). Al sustituir el método `callProperty()`, se debe utilizar el espacio de nombres `flash_proxy`.

```
package
{
    import flash.utils.Proxy;
    import flash.utils.flash_proxy;

    dynamic class MyProxy extends Proxy
    {
        flash_proxy override function callProperty(name:*, ...rest):*
        {
            trace("method call intercepted: " + name);
        }
    }
}
```

Si se crea una instancia de la clase `MyProxy` y se llama a un método no definido, como el método `testing()` llamado en el ejemplo siguiente, el objeto `Proxy` intercepta la llamada al método y ejecuta las sentencias del método `callProperty()` sustituido (en este caso, una simple sentencia `trace()`).

```
var mySample:MyProxy = new MyProxy();
mySample.testing(); // llamada a método interceptada: probar
```

Tener los métodos de la clase `Proxy` dentro del espacio de nombres `flash_proxy` ofrece dos ventajas. En primer lugar, tener un espacio de nombres independiente reduce el desorden en la interfaz pública de cualquier clase que amplíe la clase `Proxy`. (Hay aproximadamente una docena de métodos en la clase `Proxy` que se pueden sustituir; todos ellos han sido diseñados para no ser llamados directamente. Colocarlos todos en el espacio de nombres `public` podría provocar confusiones.) En segundo lugar, el uso del espacio de nombres `flash_proxy` evita los conflictos de nombres en caso de que la subclase de `Proxy` contenga métodos de instancia con nombres que coincidan con los de los métodos de la clase `Proxy`. Por ejemplo, supongamos que un programador desea asignar a uno de sus métodos el nombre `callProperty()`. El código siguiente es aceptable porque su versión del método `callProperty()` está en un espacio de nombres distinto:

```
dynamic class MyProxy extends Proxy
{
    public function callProperty() {}
    flash_proxy override function callProperty(name:*, ...rest):*
    {
        trace("method call intercepted: " + name);
    }
}
```

Los espacios de nombres también pueden ser útiles cuando se desea proporcionar acceso a métodos o propiedades de una manera que se no puede realizar con los cuatro especificadores de control de acceso (`public`, `private`, `internal` y `protected`). Por ejemplo, un programador puede tener algunos métodos de utilidad repartidos por varios paquetes. Desea que estos métodos estén disponibles para todos los paquetes, pero no quiere que sean públicos. Para ello, se puede crear un nuevo espacio de nombres y utilizarlo como un especificador de control de acceso especial.

En el ejemplo siguiente se utiliza un espacio de nombres definido por el usuario para agrupar dos funciones que residen en paquetes distintos. Al agruparlos en el mismo espacio de nombres, se puede hacer que ambas funciones estén visibles para una clase o un paquete mediante una única sentencia `use namespace`.

En este ejemplo se utilizan cuatro archivos para ilustrar la técnica. Todos los archivos deben estar en la ruta de clases. El primer archivo, `myInternal.as`, se utiliza para definir el espacio de nombres `myInternal`. Como el archivo está en un paquete denominado `example`, se debe colocar en una carpeta denominada `example`. El espacio de nombres se marca como `public` de forma que se pueda importar en otros paquetes.

```
// myInternal.as en la carpeta example
package example
{
    public namespace myInternal = "http://www.adobe.com/2006/actionsript/
    examples";
}
```

Los archivos `Utility.as` y `Helper.as` definen las clases que contienen los métodos que deben estar disponibles para otros paquetes. La clase `Utility` está en el paquete `example.alpha`, lo que significa que se debe colocar el archivo dentro de una subcarpeta de la carpeta `example` denominada `alpha`. La clase `Helper` está en el paquete `example.beta`, por lo que se debe colocar el archivo dentro de otra subcarpeta de la carpeta `example` denominada `beta`. Ambos paquetes, `example.alpha` y `example.beta`, deben importar el espacio de nombres antes de utilizarlo.

```
// Utility.as en la carpeta example/alpha
package example.alpha
{
    import example.myInternal;

    public class Utility
    {
        private static var _taskCounter:int = 0;

        public static function someTask()
        {
            _taskCounter++;
        }

        myInternal static function get taskCounter():int
        {
            return _taskCounter;
        }
    }
}
```

```
// Helper.as en la carpeta example/beta
package example.beta
{
    import example.myInternal;

    public class Helper
    {
        private static var _timeStamp:Date;
```

```

    public static function someTask()
    {
        _timeStamp = new Date();
    }

    myInternal static function get lastCalled():Date
    {
        return _timeStamp;
    }
}
}

```

El cuarto archivo, `NamespaceUseCase.as`, es la clase principal de la aplicación, y debe estar en el mismo nivel que la carpeta `example`. En Adobe Flash CS3 Professional, esta clase se utilizaría como la clase de documento para el archivo FLA. La clase `NamespaceUseCase` también importa el espacio de nombres `myInternal` y lo utiliza para llamar a los dos métodos estáticos que residen en los otros paquetes. El ejemplo utiliza métodos estáticos sólo para simplificar el código. Se pueden colocar tanto métodos estáticos como métodos de instancia en el espacio de nombres `myInternal`.

```

// NamespaceUseCase.as
package
{
    import flash.display.MovieClip;
    import example.myInternal; // importar espacio de nombres
    import example.alpha.Utility; // importar clase Utility
    import example.beta.Helper; // importar clase Helper

    public class NamespaceUseCase extends MovieClip
    {
        public function NamespaceUseCase()
        {
            use namespace myInternal;

            Utility.someTask();
            Utility.someTask();
            trace(Utility.taskCounter); // 2

            Helper.someTask();
            trace(Helper.lastCalled); // [hora a la que se llamó a someTask()
            // por última vez]
        }
    }
}

```

# Variables

Las variables permiten almacenar los valores que se utilizan en el programa. Para declarar una variable se debe utilizar la sentencia `var` con el nombre de variable. En ActionScript 2.0, el uso de la sentencia `var` sólo es necesario si se usan anotaciones de tipo de datos. En ActionScript 3.0, el uso de la sentencia `var` es siempre obligatorio. Por ejemplo, la línea siguiente de código ActionScript declara una variable denominada `i`:

```
var i;
```

Si se omite la sentencia `var` al declarar una variable, se producirá un error del compilador en modo estricto y un error en tiempo de ejecución en modo estándar. Por ejemplo, la siguiente línea de código producirá un error si la variable `i` no se ha definido previamente:

```
i; // error si no se ha definido previamente
```

La asociación de una variable con un tipo de datos, debe realizarse al declarar la variable.

Es posible declarar una variable sin designar su tipo, pero esto generará una advertencia del compilador en modo estricto. Para designar el tipo de una variable se añade el nombre de la variable con un signo de dos puntos (:), seguido del tipo de la variable. Por ejemplo, el código siguiente declara una variable `i` de tipo `int`:

```
var i:int;
```

Se puede asignar un valor a una variable mediante el operador de asignación (`=`). Por ejemplo, el código siguiente declara una variable `i` y le asigna el valor 20:

```
var i:int;  
i = 20;
```

Puede ser más cómodo asignar un valor a una variable a la vez que se declara la variable, como en el siguiente ejemplo:

```
var i:int = 20;
```

La técnica de asignar un valor a una variable en el momento de declararla se suele utilizar no sólo al asignar valores simples, como enteros y cadenas, sino también al crear una matriz o una instancia de una clase. En el siguiente ejemplo se muestra una matriz que se declara y recibe un valor en una línea de código.

```
var numArray:Array = ["zero", "one", "two"];
```

Para crear una instancia de una clase hay que utilizar el operador `new`. En el ejemplo siguiente se crea una instancia de una clase denominada `CustomClass` y se asigna una referencia a la instancia de clase recién creada a la variable denominada `customItem`:

```
var customItem:CustomClass = new CustomClass();
```

Si hubiera que declarar más de una variable, se pueden declarar todas en una línea de código utilizando el operador coma (,) para separar las variables. Por ejemplo, el código siguiente declara tres variables en una línea de código:

```
var a:int, b:int, c:int;
```

También se puede asignar valores a cada una de las variables en la misma línea de código. Por ejemplo, el código siguiente declara tres variables (a, b y c) y asigna un valor a cada una de ellas:

```
var a:int = 10, b:int = 20, c:int = 30;
```

Aunque se puede utilizar el operador coma para agrupar declaraciones de variables en una sentencia, al hacerlo el código será menos legible.

## Aspectos básicos del ámbito de variables

El *ámbito* de una variable es el área del código en la que se puede acceder a la variable mediante una referencia léxica. Una variable *global* está definida en todas las áreas del código, mientras que una variable *local* sólo está definida en una parte del código. En ActionScript 3.0, las variables siempre se asignan al ámbito de la función o la clase en la que se han declarado. Una variable global es una variable que se define fuera de una definición de función o clase. Por ejemplo, el código siguiente crea una variable global `strGlobal` declarándola fuera de las funciones. El ejemplo muestra que una variable global está disponible tanto dentro como fuera de una definición de función.

```
var strGlobal:String = "Global";
function scopeTest()
{
    trace(strGlobal); // Global
}
scopeTest();
trace(strGlobal); // Global
```

Las variables locales se declaran dentro de una definición de función. La parte más pequeña de código para la que se puede definir una variable local es una definición de función. Una variable local declarada en una función sólo existirá en esa función. Por ejemplo, si se declara una variable denominada `str2` dentro de una función denominada `localScope()`, dicha variable no estará disponible fuera de la función.

```
function localScope()
{
    var strLocal:String = "local";
}
localScope();
trace(strLocal); // error debido a que strLocal no está definida globalmente
```

Si el nombre de la variable que utiliza para la variable local ya se ha declarado como variable global, la definición local oculta (o reemplaza) la definición global mientras la variable local se encuentre dentro del ámbito. La variable global continuará existiendo fuera de la función. Por ejemplo, el siguiente fragmento de código crea una variable de cadena global denominada `str1` y a continuación crea una variable local con el mismo nombre dentro de la función `scopeTest()`. La sentencia `trace` de la función devuelve el valor local de la variable, pero la sentencia `trace` situada fuera de la función devuelve el valor global de la variable.

```
var str1:String = "Global";
function scopeTest ()
{
    var str1:String = "Local";
    trace(str1); // Local
}
scopeTest();
trace(str1); // Global
```

Las variables de `ActionScript`, a diferencia de las variables de `C++` y `Java`, no tienen ámbito a nivel de bloque. Un bloque de código es un grupo de sentencias entre una llave inicial ( `{` ) y una llave final ( `}` ). En algunos lenguajes de programación, como `C++` y `Java`, las variables declaradas dentro de un bloque de código no están disponibles fuera de ese bloque de código. Esta restricción de ámbito se denomina ámbito a nivel de bloque y no existe en `ActionScript`. Si se declara una variable dentro de un bloque de código, dicha variable no sólo estará disponible en ese bloque de código, sino también en cualquier otra parte de la función a la que pertenece el bloque de código. Por ejemplo, la siguiente función contiene variables definidas en varios ámbitos de bloque. Todas las variables están disponibles en toda la función.

```
function blockTest (testArray:Array)
{
    var numElements:int = testArray.length;
    if (numElements > 0)
    {
        var elemStr:String = "Element #";
        for (var i:int = 0; i < numElements; i++)
        {
            var valueStr:String = i + ": " + testArray[i];
            trace(elemStr + valueStr);
        }
        trace(elemStr, valueStr, i); // todas siguen definidas
    }
    trace(elemStr, valueStr, i); // todas definidas si numElements > 0
}

blockTest(["Earth", "Moon", "Sun"]);
```

Una consecuencia interesante de la falta de ámbito a nivel de bloque es que se puede leer el valor de una variable o escribir en ella antes de que se declare, con tal de que se declare antes del final de la función. Esto se debe a una técnica denominada *hoisting*, que consiste en que el compilador mueve todas las declaraciones de variables al principio de la función. Por ejemplo, el código siguiente se compila aunque la función `trace()` inicial para la variable `num` está antes de la declaración de la variable `num`:

```
trace(num); // NaN
var num:Number = 10;
trace(num); // 10
```

Sin embargo, el compilador no mueve ninguna sentencia de asignación al principio. Esto explica por qué la función `trace()` inicial de `num` devuelve `NaN` (no es un número), que es el valor predeterminado para variables con tipo de datos `Number`. Así, es posible asignar valores a variables incluso antes de declararlas, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
num = 5;
trace(num); // 5
var num:Number = 10;
trace(num); // 10
```

## Valores predeterminados

Un *valor predeterminado* es el valor que contiene una variable antes de que se establezca su valor. Una variable se *inicializa* al establecer su valor por primera vez. Si se declara una variable pero no establece su valor, dicha variable estará *sin inicializar*. El valor de una variable no inicializada depende del tipo de datos que tenga. En la tabla siguiente se describen los valores predeterminados de las variables, clasificados por tipo de datos:

Tipo de datos	Valor predeterminado
Boolean	false
int	0
Number	NaN
Object	null
String	null
uint	0
No declarada (equivalente a anotación de tipo *)	undefined
Todas las demás clases, incluidas las clases definidas por el usuario.	null

Para variables de tipo `Number`, el valor predeterminado es `NaN` (no es un número), que es un valor especial definido por la norma IEEE-754 para designar un valor que no representa un número.

Si se declara una variable pero no se declara su tipo de datos, se aplica el tipo de datos predeterminado, `*`, que en realidad indica que la variable no tiene tipo. Si tampoco se inicializa una variable sin tipo con un valor, su valor predeterminado será `undefined`.

Para tipos de datos distintos de `Boolean`, `Number`, `int` y `uint`, el valor predeterminado de cualquier variable no inicializada es `null`. Esto se aplica a todas las clases definidas por la API de Flash Player, así como a las clases personalizadas que se creen.

El valor `null` no es válido para variables de tipo `Boolean`, `Number`, `int` o `uint`. Si se intenta asignar el valor `null` a una variable de este tipo, dicho valor se convierte en el valor predeterminado para ese tipo de datos. A las variables de tipo `Object` se les puede asignar un valor `null`. Si se intenta asignar el valor `undefined` a una variable de tipo `Object`, dicho valor se convierte en `null`.

Para variables de tipo `Number`, hay una función especial de nivel superior denominada `isNaN()` que devuelve el valor booleano `true` si la variable no es un número, y `false` en caso contrario.

## Tipos de datos

Un *tipo de datos* define un conjunto de valores. Por ejemplo, el tipo de datos `Boolean` es un conjunto de dos valores: `true` y `false`. Además del tipo de datos `Boolean`, ActionScript 3.0 define varios tipos de datos utilizados con frecuencia, como `String`, `Number` y `Array`. Un programador puede definir sus propios tipos de datos utilizando clases o interfaces para definir un conjunto de valores personalizado. En ActionScript 3.0 todos los valores, tanto simples como complejos, son objetos.

Un *valor simple* es un valor que pertenece a uno de los siguientes tipos de datos: `Boolean`, `int`, `Number`, `String` y `uint`. Trabajar con valores simples suele ser más rápido que trabajar con valores complejos, ya que ActionScript almacena los valores simples de una manera especial que permite optimizar la velocidad y el uso de la memoria.

NOTA

Para los interesados en los detalles técnicos, ActionScript almacena internamente los valores simples como objetos inmutables. El hecho de que se almacenen como objetos inmutables significa que pasar por referencia es en realidad lo mismo que pasar por valor. Esto reduce el uso de memoria y aumenta la velocidad de ejecución, ya que las referencias ocupan normalmente bastante menos que los valores en sí.

Un *valor complejo* es un valor que no es un valor simple. Entre los tipos de datos que definen conjuntos de valores complejos se encuentran `Array`, `Date`, `Error`, `Function`, `RegExp`, `XML` y `XMLList`.

Muchos lenguajes de programación distinguen entre los valores simples y los objetos que los contienen. Java, por ejemplo, tiene un valor simple `int` y la clase `java.lang.Integer` que lo contiene. Los valores simples de Java no son objetos, pero los objetos que los contienen sí, lo que hace que los valores simples sean útiles para algunas operaciones y los objetos contenedores sean más adecuados para otras operaciones. En ActionScript 3.0, los valores simples y sus objetos contenedores son, para fines prácticos, indistinguibles. Todos los valores, incluso los valores simples, son objetos. Flash Player trata a estos tipos de datos simples como casos especiales que se comportan como objetos pero no requieren la sobrecarga que conlleva normalmente la creación de objetos. Esto significa que las dos líneas de código siguientes son equivalentes:

```
var someInt:int = 3;
var someInt:int = new int(3);
```

Todos los tipos de datos simples y complejos antes descritos se definen en las clases principales de ActionScript 3.0. Las clases principales permiten crear objetos utilizando valores literales en lugar de utilizar el operador `new`. Por ejemplo, se puede crear una matriz utilizando un valor literal o el constructor de la clase `Array`, de la manera siguiente:

```
var someArray:Array = [1, 2, 3]; // valor literal
var someArray:Array = new Array(1,2,3); // Constructor de Array
```

## Verificación de tipos

La verificación de tipos puede tener lugar al compilar o en tiempo de ejecución. Los lenguajes con tipos estáticos, como C++ y Java, realizan la verificación de tipos en tiempo de compilación. Los lenguajes con tipos dinámicos, como Smalltalk y Python, realizan la verificación de tipos en tiempo de ejecución. Al ser un lenguaje con tipos dinámicos, ActionScript 3.0 ofrece verificación de tipos en tiempo de ejecución, pero también admite verificación de tipos en tiempo de compilación con un modo de compilador especial denominado *modo estricto*. En modo estricto, la verificación de tipos se realiza en tiempo de compilación y en tiempo de ejecución; en cambio, en modo estándar la verificación de tipos sólo se realiza en tiempo de ejecución.

Los lenguajes con tipos dinámicos ofrecen una gran flexibilidad para estructurar el código, pero a costa de permitir que se produzcan errores de tipo en tiempo de ejecución. Los lenguajes con tipos estáticos notifican los errores de tipo en tiempo de compilación, pero a cambio deben conocer la información de tipos en tiempo de compilación.

## Verificación de tipos en tiempo de compilación

La verificación de tipos en tiempo de compilación se suele favorecer en los proyectos grandes ya que, a medida que el tamaño de un proyecto crece, la flexibilidad de los tipos de datos suele ser menos importante que detectar los errores de tipo lo antes posible. Ésta es la razón por la que, de manera predeterminada, el compilador de ActionScript de Adobe Flash CS3 Professional y Adobe Flex Builder 2 está configurado para ejecutarse en modo estricto.

Para poder proporcionar verificación de tipos en tiempo de compilación, el compilador necesita saber cuáles son los tipos de datos de las variables o las expresiones del código. Para declarar explícitamente un tipo de datos para una variable, se debe añadir el operador dos puntos (:) seguido del tipo de datos como sufijo del nombre de la variable. Para asociar un tipo de datos a un parámetro, se debe utilizar el operador dos puntos seguido del tipo de datos. Por ejemplo, el código siguiente añade la información de tipo de datos al parámetro `xParam` y declara una variable `myParam` con un tipo de datos explícito:

```
function runtimeTest(xParam:String)
{
    trace(xParam);
}
var myParam:String = "hello";
runtimeTest(myParam);
```

En modo estricto, el compilador de ActionScript notifica los tipos no coincidentes como errores de compilación. Por ejemplo, el código siguiente declara un parámetro de función `xParam`, de tipo `Object`, pero después intenta asignar valores de tipo `String` y `Number` a ese parámetro. Esto produce un error del compilador en modo estricto.

```
function dynamicTest(xParam:Object)
{
    if (xParam is String)
    {
        var myStr:String = xParam; // error de compilación en modo estricto
        trace("String: " + myStr);
    }
    else if (xParam is Number)
    {
        var myNum:Number = xParam; // error de compilación en modo estricto
        trace("Number: " + myNum);
    }
}
```

Sin embargo, incluso en modo estricto se puede evitar selectivamente la verificación de tipos en tiempo de compilación dejando sin tipo el lado derecho de una sentencia de asignación. También se puede marcar una variable o expresión como variable o expresión sin tipo, omitiendo una anotación de tipo o utilizando la anotación de tipo asterisco (\*). Por ejemplo, si se modifica el parámetro `xParam` del ejemplo anterior de forma que ya no tenga una anotación de tipo, el código se compilará en modo estricto:

```
function dynamicTest(xParam)
{
    if (xParam is String)
    {
        var myStr:String = xParam;
        trace("String: " + myStr);
    }
    else if (xParam is Number)
    {
        var myNum:Number = xParam;
        trace("Number: " + myNum);
    }
}
dynamicTest(100)
dynamicTest("one hundred");
```

## Verificación de tipos en tiempo de ejecución

ActionScript 3.0 realiza la verificación de tipos en tiempo de ejecución tanto si se compila en modo estricto como si se compila en modo estándar. Considérese una situación en la que se pasa el valor `3` como argumento a una función que espera una matriz. En modo estricto, el compilador generará un error, ya que el valor `3` no es compatible con el tipo de datos `Array`. Si se desactiva el modo estricto y se ejecuta en modo estándar, el compilador no se quejará al detectar tipos no coincidentes, pero la verificación de tipos en tiempo de ejecución de Flash Player producirá un error en tiempo de ejecución.

En el siguiente ejemplo se muestra una función denominada `typeTest()` que espera un argumento de tipo `Array` pero recibe el valor `3`. Esto provoca un error en tiempo de ejecución en modo estándar, ya que el valor `3` no es un miembro del tipo de datos (`Array`) declarado para el parámetro.

```
function typeTest(xParam:Array)
{
    trace(xParam);
}
var myNum:Number = 3;
typeTest(myNum);
// error en tiempo de ejecución en el modo estándar de ActionScript 3.0
```

También puede haber situaciones en las que se produzca un error de tipo en tiempo de ejecución aunque se opere en modo estricto. Esto puede suceder si se usa el modo estricto pero se elige no verificar tipos en tiempo de compilación utilizando una variable sin tipo. Si se utiliza una variable sin tipo, no se elimina la verificación de tipos, sino que se aplaza hasta el tiempo de ejecución. Por ejemplo, si la variable `myNum` del ejemplo anterior no tiene un tipo de datos declarado, el compilador no puede detectar la discordancia de tipos, pero Flash Player generará un error en tiempo de ejecución porque compara el valor en tiempo de ejecución de `myNum`, que está establecido en 3 como resultado de la sentencia de asignación, con el tipo de `xParam`, que está establecido en el tipo de datos `Array`.

```
function typeTest(xParam:Array)
{
    trace(xParam);
}
var myNum = 3;
typeTest(myNum);
// error en tiempo de ejecución en ActionScript 3.0
```

La verificación de tipos en tiempo de ejecución también permite un uso más flexible de la herencia que la verificación en tiempo de compilación. Al aplazar la verificación de tipos al tiempo de ejecución, el modo estándar permite hacer referencia a propiedades de una subclase aunque se realice una *conversión hacia arriba*. Una conversión hacia arriba se produce si se utiliza una clase base para declarar el tipo de una instancia de la clase y una subclase para crear la instancia. Por ejemplo, se puede crear una clase denominada `ClassBase` ampliable (las clases con el atributo `final` no se pueden ampliar):

```
class ClassBase
{
}
```

Posteriormente se puede crear una subclase de `ClassBase` denominada `ClassExtender`, con una propiedad denominada `someString`, como se indica a continuación:

```
class ClassExtender extends ClassBase
{
    var someString:String;
}
```

Se pueden usar ambas clases para crear una instancia de clase que se declara con el tipo de datos de `ClassBase`, pero se crea con el constructor de `ClassExtender`. Una conversión hacia arriba se considera una operación segura porque la clase base no contiene ninguna propiedad o método que no esté en la subclase.

```
var myClass:ClassBase = new ClassExtender();
```

No obstante, una subclase contiene propiedades o métodos que la clase base no contiene. Por ejemplo, la clase `ClassExtender` contiene la propiedad `someString`, que no existe en la clase `ClassBase`. En el modo estándar de ActionScript 3.0 se puede hacer referencia a esta propiedad mediante la instancia de `myClass` sin generar un error de tiempo de compilación, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var myClass:ClassBase = new ClassExtender();
myClass.someString = "hello";
// ningún error en el modo estándar de ActionScript 3.0
```

## El operador `is`

El operador `is`, una de las novedades de ActionScript 3.0, permite comprobar si una variable o expresión es un miembro de un tipo de datos determinado. En versiones anteriores de ActionScript el operador `instanceof` proporcionaba esta funcionalidad, pero en ActionScript 3.0 no se debe utilizar el operador `instanceof` para comprobar la pertenencia a un tipo de datos. Para la verificación manual de tipos se debe utilizar el operador `is` en lugar del operador `instanceof`, ya que la expresión `x instanceof y` simplemente comprueba en la cadena de prototipos de `x` si existe `y` (y en ActionScript 3.0, la cadena de prototipos no proporciona una imagen completa de la jerarquía de herencia).

El operador `is` examina la jerarquía de herencia adecuada y se puede utilizar no sólo para verificar si un objeto es una instancia de una clase específica, sino también en el caso de que un objeto sea una instancia de una clase que implementa una interfaz determinada. En el siguiente ejemplo se crea una instancia de la clase `Sprite` denominada `mySprite` y se utiliza el operador `is` para comprobar si `mySprite` es una instancia de las clases `Sprite` y `DisplayObject`, y si implementa la interfaz `IEventDispatcher`.

```
var mySprite:Sprite = new Sprite();
trace(mySprite is Sprite);           // true
trace(mySprite is DisplayObject);   // true
trace(mySprite is IEventDispatcher); // true
```

El operador `is` comprueba la jerarquía de herencia y notifica que `mySprite` es compatible con las clases `Sprite` y `DisplayObject` (la clase `Sprite` es una subclase de la clase `DisplayObject`).

También comprueba si `mySprite` hereda de las clases que implementan la interfaz `IEventDispatcher`. Como la clase `Sprite` hereda de la clase `EventDispatcher`, que implementa la interfaz `IEventDispatcher`, el operador `is` notifica correctamente que `mySprite` implementa la misma interfaz.

En el siguiente ejemplo se muestran las mismas pruebas del ejemplo anterior, pero con `instanceof` en lugar del operador `is`. El operador `instanceof` identifica correctamente que `mySprite` es una instancia de `Sprite` o `DisplayObject`, pero devuelve `false` cuando se usa para comprobar si `mySprite` implementa la interfaz `IEventDispatcher`.

```
trace(mySprite instanceof Sprite);           // true
trace(mySprite instanceof DisplayObject);    // true
trace(mySprite instanceof IEventDispatcher); // false
```

## El operador `as`

El operador `as`, una de las novedades de ActionScript 3.0, también permite comprobar si una expresión es un miembro de un tipo de datos determinado. Sin embargo, a diferencia del operador `is`, el operador `as` no devuelve un valor booleano. El operador `as` devuelve el valor de la expresión en lugar de `true` y `null` en lugar de `false`. En el siguiente ejemplo se muestran los resultados de utilizar el operador `as` en lugar del operador `is` en el caso sencillo de comprobar si una instancia de `Sprite` es un miembro de los tipos de datos `DisplayObject`, `IEventDispatcher` y `Number`.

```
var mySprite:Sprite = new Sprite();
trace(mySprite as Sprite); // [object Sprite]
trace(mySprite as DisplayObject); // [object Sprite]
trace(mySprite as IEventDispatcher); // [object Sprite]
trace(mySprite as Number); // null
```

Al utilizar el operador `as`, el operando de la derecha debe ser un tipo de datos. Si se intenta utilizar una expresión que no sea un tipo de datos como operando de la derecha se producirá un error.

## Clases dinámicas

Una clase *dinámica* define un objeto que se puede modificar en tiempo de ejecución añadiendo o modificando propiedades y métodos. Una clase que no es dinámica, como la clase `String`, es una clase *cerrada*. No es posible añadir propiedades o métodos a una clase cerrada en tiempo de ejecución.

Para crear clases dinámicas se utiliza el atributo `dynamic` al declarar una clase. Por ejemplo, el código siguiente crea una clase dinámica denominada `Protean`:

```
dynamic class Protean
{
    private var privateGreeting:String = "hi";
    public var publicGreeting:String = "hello";
    function Protean()
    {
        trace("Protean instance created");
    }
}
```

Si posteriormente se crea una instancia de la clase `Protean`, se pueden añadir propiedades o métodos fuera de la definición de clase. Por ejemplo, el código siguiente crea una instancia de la clase `Protean` y añade una propiedad denominada `aString` y otra propiedad denominada `aNumber` a la instancia:

```
var myProtean:Protean = new Protean();
myProtean.aString = "testing";
myProtean.aNumber = 3;
trace(myProtean.aString, myProtean.aNumber); // prueba 3
```

Las propiedades que se añaden a una instancia de una clase dinámica son entidades de tiempo de ejecución, por lo que no se realiza ninguna verificación de tipos en tiempo de ejecución. No se puede añadir una anotación de tipo a una propiedad añadida de esta manera.

También se puede añadir un método a la instancia de `myProtean` definiendo una función y asociando la función a una propiedad de la instancia de `myProtean`. El código siguiente mueve la sentencia `trace` a un método denominado `traceProtean()`:

```
var myProtean:Protean = new Protean();
myProtean.aString = "testing";
myProtean.aNumber = 3;
myProtean.traceProtean = function ()
{
    trace(this.aString, this.aNumber);
};
myProtean.traceProtean(); // prueba 3
```

Sin embargo, los métodos creados de esta manera no tienen acceso a ninguna propiedad o método privado de la clase `Protean`. Además, incluso las referencias a las propiedades o métodos públicos de la clase `Protean` deben calificarse con la palabra clave `this` o el nombre de la clase. En el siguiente ejemplo se muestra el intento de acceso del método `traceProtean()` a las variables privadas y las variables públicas de la clase `Protean`.

```
myProtean.traceProtean = function ()
{
    trace(myProtean.privateGreeting); // undefined
    trace(myProtean.publicGreeting); // hello
};
myProtean.traceProtean();
```

## Descripción de los tipos de datos

Los tipos de datos simples son Boolean, int, Null, Number, String, uint y void. Las clases principales de ActionScript también definen los siguientes tipos de datos complejos: Object, Array, Date, Error, Function, RegExp, XML y XMLList.

### Tipo de datos Boolean (booleano)

El tipo de datos Boolean (booleano) consta de dos valores: `true` y `false`. Ningún otro valor es válido para variables de tipo Boolean. El valor predeterminado de una variable booleana declarada pero no inicializada es `false`.

### Tipo de datos int (entero)

El tipo de datos int se almacena internamente como un entero de 32 bits y consta del conjunto de enteros entre

$-2.147.483.648$  ( $-2^{31}$ ) a  $2.147.483.647$  ( $2^{31} - 1$ ), ambos incluidos. Las versiones anteriores de ActionScript sólo ofrecían el tipo de datos Number, que se usaba tanto para enteros como para números de coma flotante. En ActionScript 3.0 se tiene acceso a tipos de bajo nivel para enteros de 32 bits con o sin signo. Si la variable no va a usar números de coma flotante, es más rápido y eficaz utilizar el tipo de datos int en lugar del tipo de datos Number.

Para valores enteros que estén fuera del rango de los valores enteros mínimo y máximo, hay que utilizar el tipo de datos Number, que admite valores entre los valores positivo y negativo de  $9.007.199.254.740.992$  (valores enteros de 53 bits). El valor predeterminado para variables con tipo de datos int es 0.

### Tipo de datos Null (nulo)

El tipo de datos Null (nulo) tiene un único valor: `null`. Éste es el valor predeterminado para el tipo de datos String y para todas las clases que definen tipos de datos complejos, incluida la clase Object. Ninguno de los demás tipos de datos simples, como Boolean, Number, int y uint, contienen el valor `null`. Flash Player convertirá el valor `null` en el valor predeterminado apropiado si se intenta asignar `null` a variables de tipo Boolean, Number, int o uint. Este tipo de datos no se puede utilizar como una anotación de tipo.

## Tipo de datos Number (número)

En ActionScript 3.0, el tipo de datos Number representa enteros, enteros sin signo y números de coma flotante. Sin embargo, para maximizar el rendimiento se recomienda utilizar el tipo de datos Number únicamente para valores enteros que ocupen más que los 32 bits que pueden almacenar los tipos de datos `int` y `uint` o para números de coma flotante. Para almacenar un número de coma flotante se debe incluir una coma decimal en el número. Si se omite un separador decimal, el número se almacenará como un entero.

El tipo de datos Number utiliza el formato de doble precisión de 64 bits especificado en la norma IEEE para aritmética binaria de coma flotante (IEEE-754). Esta norma especifica cómo se almacenan los números de coma flotante utilizando los 64 bits disponibles. Se utiliza un bit para designar si el número es positivo o negativo. El exponente, que se almacena como un número de base 2, utiliza once bits. Los 52 bits restantes se utilizan para almacenar la *cifra significativa* (también denominada *mantisa*), que es el número que se eleva a la potencia indicada por el exponente.

Al utilizar parte de los bits para almacenar un exponente, el tipo de datos Number puede almacenar números de coma flotante considerablemente más grandes que si se utilizaran todos los bits para la mantisa. Por ejemplo, si el tipo de datos Number utilizara los 64 bits para almacenar la mantisa, podría almacenar números hasta  $2^{65} - 1$ . Al utilizar 11 bits para almacenar un exponente, el tipo de datos Number puede elevar la mantisa a una potencia de  $2^{1023}$ .

Los valores máximo y mínimo que el tipo Number puede representar se almacenan en propiedades estáticas de la clase Number denominadas `Number.MAX_VALUE` y `Number.MIN_VALUE`.

```
Number.MAX_VALUE == 1.79769313486231e+308  
Number.MIN_VALUE == 4.940656458412467e-324
```

Aunque este rango de números es enorme, se pierde en precisión. El tipo de datos Number utiliza 52 bits para almacenar la mantisa y, como consecuencia, los números que requieren más de 52 bits para una representación precisa, como la fracción  $1/3$ , son sólo aproximaciones. Si la aplicación requiere precisión absoluta con números decimales, hay que utilizar software que implemente aritmética decimal de coma flotante en lugar de aritmética binaria de coma flotante.

Al almacenar valores enteros con el tipo de datos Number, sólo se utilizarán los 52 bits de la mantisa. El tipo de datos Number utiliza estos 52 bits y un bit oculto especial para representar enteros entre  $-9.007.199.254.740.992 (-2^{53})$  y  $9.007.199.254.740.992 (2^{53})$ .

Flash Player utiliza el valor NaN no sólo como el valor predeterminado para variables de tipo Number, sino también como el resultado de cualquier operación que deba devolver un número y no lo haga. Por ejemplo, si se intenta calcular la raíz cuadrada de un número negativo, el resultado será NaN. Otros valores especiales de Number son *infinito positivo* e *infinito negativo*.

NOTA

El resultado de la división por 0 sólo es NaN si el divisor también es 0. La división por 0 produce *infinity* cuando el dividendo es positivo o *-infinity* cuando el dividendo es negativo.

## Tipo de datos String (cadena)

El tipo de datos String representa una secuencia de caracteres de 16 bits. Las cadenas se almacenan internamente como caracteres Unicode empleando el formato UTF-16. Las cadenas son valores inmutables, igual que en el lenguaje de programación Java. Una operación sobre un valor de cadena (String) devuelve una nueva instancia de la cadena. El valor predeterminado de una variable declarada con el tipo de datos String es `null`. El valor `null` no es lo mismo que la cadena vacía (""), aunque ambos representan la ausencia de caracteres.

## Tipo de datos uint (enteros sin signo)

El tipo de datos uint se almacena internamente como un entero sin signo de 32 bits y consta del conjunto de enteros entre 0 y 4.294.967.295 ( $2^{32} - 1$ ), ambos incluidos. El tipo de datos uint debe utilizarse en circunstancias especiales que requieran enteros no negativos. Por ejemplo, se debe utilizar el tipo de datos uint para representar valores de colores de píxeles, ya que el tipo de datos int tiene un bit de signo interno que no es apropiado para procesar valores de colores. Para valores enteros más grandes que el valor uint máximo, se debe utilizar el tipo de datos Number, que puede procesar valores enteros de 53 bits. El valor predeterminado para variables con tipo de datos uint es 0.

## Tipo de datos void (vacío)

El tipo de datos void tiene un único valor: `undefined`. En las versiones anteriores de ActionScript, `undefined` era el valor predeterminado de las instancias de la clase Object. En ActionScript 3.0, el valor predeterminado de las instancias de Object es `null`. Si se intenta asignar el valor `undefined` a una instancia de la clase Object, Flash Player convertirá el valor a `null`. Sólo se puede asignar un valor `undefined` a variables que no tienen tipo. Las variables sin tipo son variables que no tienen anotación de tipo o utilizan el símbolo de asterisco (\*) como anotación de tipo. Sólo se puede usar `void` como anotación de tipo devuelto.

## Tipo de datos Object (objeto)

El tipo de datos Object se define mediante la clase Object. La clase Object constituye la clase base para todas las definiciones de clase en ActionScript. La versión del tipo de datos Object en ActionScript 3.0 difiere de la de versiones anteriores en tres aspectos. En primer lugar, el tipo de datos Object ya no es el tipo de datos predeterminado que se asigna a las variables sin anotación de tipo. En segundo lugar, el tipo de datos Object ya no incluye el valor `undefined` que se utilizaba como valor predeterminado de las instancias de Object. Por último, en ActionScript 3.0, el valor predeterminado de las instancias de la clase Object es `null`.

En versiones anteriores de ActionScript, a una variable sin anotación de tipo se le asignaba automáticamente el tipo de datos Object. Esto ya no es así en ActionScript 3.0, que incluye el concepto de variable sin tipo. Ahora se considera que las variables sin anotación de tipo no tienen tipo. Si se prefiere dejar claro a los lectores del código que la intención es dejar una variable sin tipo, se puede utilizar el nuevo símbolo de asterisco (\*) para la anotación de tipo, que equivale a omitir una anotación de tipo. En el siguiente ejemplo se muestran dos sentencias equivalentes que declaran una variable sin tipo `x`:

```
var x
var x:*
```

Sólo las variables sin tipo pueden contener el valor `undefined`. Si se intenta asignar el valor `undefined` a una variable que tiene tipo de datos, Flash Player convertirá el valor `undefined` en el valor predeterminado de ese tipo de datos. Para instancias del tipo de datos Object, el valor predeterminado es `null`, lo que significa que Flash Player convertirá el valor `undefined` en `null` si se intenta asignar `undefined` a una instancia de Object.

## Conversiones de tipos

Se dice que se produce una conversión de tipo cuando se transforma un valor en otro valor con un tipo de datos distinto. Las conversiones de tipo pueden ser *implícitas* o *explícitas*. A veces Flash Player realiza una conversión implícita, también denominada *coerción*, en tiempo de ejecución. Por ejemplo, si se asigna el valor `2` a una variable de tipo Boolean, Flash Player convertirá el valor `2` en el valor booleano `true` antes de asignar el valor a la variable. La conversión explícita, también denominada *conversión*, se produce cuando el código ordena al compilador que trate una variable de un tipo de datos como si perteneciera a un tipo de datos distinto. Si se usan valores simples, la conversión convierte realmente los valores de un tipo de datos a otro. Para convertir un objeto a otro tipo, hay que incluir el nombre del objeto entre paréntesis y anteponerle el nombre del nuevo tipo. Por ejemplo, el siguiente código recibe un valor booleano y lo convierte en un entero:

```
var myBoolean:Boolean = true;
var myINT:int = int(myBoolean);
trace(myINT); // 1
```

## Conversiones implícitas

Las conversiones implícitas se realizan en tiempo de ejecución en algunos contextos:

- En sentencias de asignación
- Cuando se pasan valores como argumentos de función
- Cuando se devuelven valores desde funciones
- En expresiones que utilizan determinados operadores, como el operador suma (+)

Para tipos definidos por el usuario, las conversiones implícitas se realizan correctamente cuando el valor que se va a convertir es una instancia de la clase de destino o una clase derivada de la clase de destino. Si una conversión implícita no se realiza correctamente, se producirá un error. Por ejemplo, el código siguiente contiene una conversión implícita correcta y otra incorrecta:

```
class A {}  
class B extends A {}
```

```
var objA:A = new A();  
var objB:B = new B();  
var arr:Array = new Array();
```

```
objA = objB; // La conversión se realiza correctamente.  
objB = arr; // La conversión no se realiza correctamente.
```

Para tipos simples, las conversiones implícitas se realizan llamando a los mismos algoritmos internos de conversión que utilizan las funciones de conversión explícita. En las secciones siguientes se describen en mayor detalle estas conversiones de tipos simples.

## Conversiones explícitas

Resulta útil usar conversiones explícitas cuando se compila en modo estricto, ya que a veces no se desea que una discordancia de tipos genere un error en tiempo de compilación. Esto puede ocurrir, por ejemplo, cuando se sabe que la coerción convertirá los valores correctamente en tiempo de ejecución. Por ejemplo, al trabajar con datos recibidos desde un formulario, puede ser interesante basarse en la coerción para convertir determinados valores de cadena en valores numéricos. El código siguiente genera un error de tiempo de compilación aunque se ejecuta correctamente en modo estándar:

```
var quantityField:String = "3";  
var quantity:int = quantityField; // error en tiempo de compilación en  
// modo estricto
```

Si se desea seguir utilizando el modo estricto pero se quiere convertir la cadena en un entero, se puede utilizar la conversión explícita de la manera siguiente:

```
var quantityField:String = "3";  
var quantity:int = int(quantityField); // La conversión explícita se  
// realiza correctamente.
```

## Conversión a int, uint y Number

Se puede convertir cualquier tipo de datos a uno de los tres tipos numéricos: int, uint y Number. Si Flash Player no puede convertir el número por alguna razón, se asigna el valor predeterminado 0 para los tipos de datos int y uint, y el valor predeterminado NaN para el tipo de datos Number. Si se convierte un valor booleano a un número, true se convierte en el valor 1 y false se convierte en el valor 0.

```
var myBoolean:Boolean = true;
var myUINT:uint = uint(myBoolean);
var myINT:int = int(myBoolean);
var myNum:Number = Number(myBoolean);
trace(myUINT, myINT, myNum); // 1 1 1
myBoolean = false;
myUINT = uint(myBoolean);
myINT = int(myBoolean);
myNum = Number(myBoolean);
trace(myUINT, myINT, myNum); // 0 0 0
```

Los valores de cadena que sólo contienen dígitos pueden convertirse correctamente en uno de los tipos numéricos. Los tipos numéricos también pueden convertir cadenas que parecen números negativos o cadenas que representan un valor hexadecimal (por ejemplo, 0x1A). El proceso de conversión omite los caracteres de espacio en blanco iniciales y finales del valor de cadena. También se puede convertir cadenas que parecen números de coma flotante mediante Number(). La inclusión de un separador decimal hace que uint() e int() devuelvan un entero, truncando el separador decimal y los caracteres que siguen. Por ejemplo, los siguientes valores de cadena pueden convertirse en números:

```
trace(uint("5")); // 5
trace(uint("-5")); // 4294967291. Empieza desde el principio a partir
// de MAX_VALUE
trace(uint(" 27 ")); // 27
trace(uint("3.7")); // 3
trace(int("3.7")); // 3
trace(int("0x1A")); // 26
trace(Number("3.7")); // 3.7
```

Los valores de cadena que contienen caracteres no numéricos devuelven 0 cuando se convierten con int() o uint(), y NaN cuando se convierten con Number(). El proceso de conversión omite el espacio en blanco inicial y final, pero devuelve 0 o NaN si una cadena contiene espacio en blanco separando dos números.

```
trace(uint("5a")); // 0
trace(uint("ten")); // 0
trace(uint("17 63")); // 0
```

En ActionScript 3.0 la función `Number()` ya no admite números octales (de base 8). Si se suministra una cadena con un cero inicial a la función `Number()` de ActionScript 2.0, el número se interpreta como un número octal y se convierte en su equivalente decimal. Esto no es así con la función `Number()` de ActionScript 3.0, que omite el cero inicial. Por ejemplo, el código siguiente genera resultados distintos cuando se compila con versiones distintas de ActionScript:

```
trace(Number("044"));
// ActionScript 3.0 44
// ActionScript 2.0 36
```

La conversión no es necesaria cuando se asigna un valor de un tipo numérico a una variable de un tipo numérico distinto. Incluso en modo estricto, los tipos numéricos se convierten implícitamente a los otros tipos numéricos. Esto significa que en algunos casos pueden producirse valores inesperados cuando se supera el rango de un tipo. Todos los ejemplos siguientes se compilan en modo estricto, aunque algunos generarán valores inesperados:

```
var myUInt:uint = -3; // Asignar valor de tipo int/Number a variable
                    // de tipo uint
trace(myUInt); // 4294967293

var myNum:Number = sampleUINT; // Asignar valor de tipo int/uint a variable
                               // de tipo Number
trace(myNum) // 4294967293

var myInt:int = uint.MAX_VALUE + 1; // Asignar valor de tipo Number
                                   // a variable de tipo uint
trace(myInt); // 0

myInt = int.MAX_VALUE + 1; // Asignar valor de tipo uint/Number a variable
                          // de tipo int
trace(myInt); // -2147483648
```

En la tabla siguiente se resumen los resultados de convertir a los tipos de datos `Number`, `int` o `uint` desde otros tipos de datos.

Tipo de datos o valor	Resultado de la conversión a <code>Number</code> , <code>int</code> o <code>uint</code>
<code>Boolean</code>	Si el valor es <code>true</code> , 1; de lo contrario, 0.
<code>Date</code>	Representación interna del objeto <code>Date</code> , que es el número de milisegundos transcurridos desde la medianoche del 1 de enero de 1970, hora universal.
<code>null</code>	0
<code>Object</code>	Si la instancia es <code>null</code> y se convierte a <code>Number</code> , <code>NaN</code> ; de lo contrario, 0.

Tipo de datos o valor	Resultado de la conversión a Number, int o uint
String	Un número si Flash Player puede convertir la cadena a un número; de lo contrario, NaN si se convierte a Number o 0 si se convierte a int o uint.
undefined	Si se convierte a Number, NaN; si se convierte a int o uint, 0.

## Conversión a Boolean

La conversión a Boolean desde cualquiera de los tipos de datos numéricos (uint, int y Number) produce `false` si el valor numérico es 0 y `true` en caso contrario. Para el tipo de datos Number, el valor NaN también produce `false`. En el siguiente ejemplo se muestran los resultados de convertir los números -1, 0 y 1:

```
var myNum:Number;
for (myNum = -1; myNum<2; myNum++)
{
    trace("Boolean(" + myNum + ") is " + Boolean(myNum));
}
```

El resultado del ejemplo muestra que de los tres números, sólo 0 devuelve un valor `false`:

```
Boolean(-1) is true
Boolean(0) is false
Boolean(1) is true
```

La conversión a Boolean desde un valor String devuelve `false` si la cadena es null o una cadena vacía (""). De lo contrario, devuelve `true`.

```
var str1:String; // La cadena no inicializada es null.
trace(Boolean(str1)); // false

var str2:String = ""; // cadena vacía
trace(Boolean(str2)); // false

var str3:String = " "; // sólo espacio en blanco
trace(Boolean(str3)); // true
```

La conversión a Boolean desde una instancia de la clase Object devuelve `false` si la instancia es null y `true` en caso contrario:

```
var myObj:Object; // El objeto no inicializado es null.
trace(Boolean(myObj)); // false

myObj = new Object(); // crear instancia
trace(Boolean(myObj)); // true
```

En modo estricto, las variables Boolean reciben un tratamiento especial en el sentido de que se puede asignar valores de cualquier tipo de datos a una variable Boolean sin realizar una conversión. La coerción implícita desde todos los tipos de datos al tipo de datos Boolean se produce incluso en modo estricto. Es decir, a diferencia de lo que ocurre para casi todos los demás tipos de datos, la conversión a Boolean no es necesaria para evitar errores en modo estricto. Todos los ejemplos siguientes se compilan en modo estricto y se comportan de la manera esperada en tiempo de ejecución:

```
var myObj:Object = new Object(); // crear instancia
var bool:Boolean = myObj;
trace(bool); // true
bool = "random string";
trace(bool); // true
bool = new Array();
trace(bool); // true
bool = NaN;
trace(bool); // false
```

En la tabla siguiente se resumen los resultados de convertir al tipo de datos Boolean desde otros tipos de datos:

Tipo de datos o valor	Resultado de la conversión a Boolean
String	false si el valor es null o la cadena vacía (""); true en caso contrario.
null	false
Number, int o uint	false si el valor es NaN o 0; true en caso contrario.
Object	false si la instancia es null; true en caso contrario.

## Conversión a String

La conversión al tipo de datos String desde cualquiera de los tipos de datos numéricos devuelve una representación del número como una cadena. La conversión al tipo de datos String desde un valor booleano devuelve la cadena "true" si el valor es true y devuelve la cadena "false" si el valor es false.

La conversión al tipo de datos String desde una instancia de la clase Object devuelve la cadena "null" si la instancia es null. De lo contrario, la conversión al tipo String de la clase Object devuelve la cadena "[object Object]".

La conversión a String desde una instancia de la clase Array devuelve una cadena que consta de una lista delimitada por comas de todos los elementos de la matriz. Por ejemplo, la siguiente conversión al tipo de datos String devuelve una cadena que contiene los tres elementos de la matriz:

```
var myArray:Array = ["primary", "secondary", "tertiary"];
trace(String(myArray)); // principal, secundario, terciario
```

La conversión a String desde una instancia de la clase Date devuelve una representación de cadena de la fecha que contiene la instancia. Por ejemplo, el ejemplo siguiente devuelve una representación de cadena de la instancia de la clase Date (la salida muestra el resultado para el horario de verano de la costa del Pacífico de EE.UU.):

```
var myDate:Date = new Date(2005,6,1);
trace(String(myDate)); // Fri Jul 1 00:00:00 GMT-0700 2005
```

En la tabla siguiente se resumen los resultados de convertir al tipo de datos String desde otros tipos de datos.

Tipo de datos o valor	Resultado de la conversión a String
Array	Una cadena que consta de todos los elementos de matriz.
Boolean	"true" o "false"
Date	Una representación de cadena del objeto Date.
null	"null"
Number, int o uint	Una representación de cadena del número.
Object	Si la instancia es null, "null"; de lo contrario, "[object Object]".

## Sintaxis

La sintaxis de un lenguaje define un conjunto de reglas que deben cumplirse al escribir código ejecutable.

## Distinción entre mayúsculas y minúsculas

El lenguaje ActionScript 3.0 distingue mayúsculas de minúsculas. Los identificadores que sólo se diferencian en mayúsculas o minúsculas se considerarán identificadores distintos. Por ejemplo, el código siguiente crea dos variables distintas:

```
var num1:int;
var Num1:int;
```

## Sintaxis con punto

El operador punto (.) proporciona una manera de acceder a las propiedades y métodos de un objeto. La sintaxis con punto permite hacer referencia a una propiedad o un método de clase mediante un nombre de instancia, seguido del operador punto y el nombre de la propiedad o el método. Por ejemplo, considere la siguiente definición de clase:

```
class DotExample
{
    public var prop1:String;
    public function method1():void {}
}
```

La sintaxis con punto permite acceder a la propiedad `prop1` y al método `method1()` utilizando el nombre de la instancia creada en el código siguiente:

```
var myDotEx:DotExample = new DotExample();
myDotEx.prop1 = "hello";
myDotEx.method1();
```

Se puede utilizar la sintaxis con punto al definir paquetes. El operador punto se utiliza para hacer referencia a paquetes anidados. Por ejemplo, la clase `EventDispatcher` reside en un paquete denominado `events` que está anidado dentro del paquete denominado `flash`. Se puede hacer referencia al paquete `events` mediante la siguiente expresión:

```
flash.events
```

También se puede hacer referencia a la clase `EventDispatcher` mediante esta expresión:

```
flash.events.EventDispatcher
```

## Sintaxis con barras diagonales

ActionScript 3.0 no admite la sintaxis con barras. Esta sintaxis se utilizaba en versiones anteriores de ActionScript para indicar la ruta de un clip de película o de una variable.

## Literales

Un *literal* es un valor que aparece directamente en el código. Todos los ejemplos siguientes son literales:

```
17
"hello"
-3
9.4
null
undefined
true
false
```

Los literales también pueden agruparse para formar literales compuestos. Los literales de matrices se escriben entre corchetes ([]) y utilizan la coma para separar los elementos de matriz.

Un literal de matriz puede utilizarse para inicializar una matriz. En los siguientes ejemplos se muestran dos matrices que se inicializan mediante literales de matriz. Se puede utilizar la sentencia `new` y pasar el literal compuesto como parámetro al constructor de la clase `Array`, pero no se puede asignar valores literales directamente al crear instancias de las siguientes clases principales de `ActionScript`. `Object`, `Array`, `String`, `Number`, `int`, `uint`, `XML`, `XMLList` y `Boolean`.

```
// Utilizar sentencia new.  
var myStrings:Array = new Array(["alpha", "beta", "gamma"]);  
var myNums:Array = new Array([1,2,3,5,8]);
```

```
// Asignar literal directamente.  
var myStrings:Array = ["alpha", "beta", "gamma"];  
var myNums:Array = [1,2,3,5,8];
```

Los literales también se pueden utilizar para inicializar un objeto genérico. Un objeto genérico es una instancia de la clase `Object`. Los literales de objetos se escriben entre llaves ({} ) y utilizan la coma para separar las propiedades del objeto. Cada propiedad se declara mediante el signo de dos puntos (:), que separa el nombre de la propiedad del valor de la propiedad.

Se puede crear un objeto genérico utilizando la sentencia `new` y pasar el literal de objeto como parámetro al constructor de la clase `Object`, o bien asignar el literal de objeto directamente a la instancia que se está declarando. En el siguiente ejemplo se crea un nuevo objeto genérico y se inicializa el objeto con tres propiedades (`propA`, `propB` y `propC`) establecidas en los valores 1, 2 y 3 respectivamente:

```
// Utilizar sentencia new.  
var myObject:Object = new Object({propA:1, propB:2, propC:3});
```

```
// Asignar literal directamente.  
var myObject:Object = {propA:1, propB:2, propC:3};
```

Para más información, consulte [“Fundamentos de la utilización de cadenas”](#) en la página 210, [“Fundamentos de la utilización de expresiones regulares”](#) en la página 296 y [“Inicialización de variables XML”](#) en la página 368.

## Signos de punto y coma

Se puede utilizar el signo de punto y coma (;) para finalizar una sentencia. Como alternativa, si se omite el signo de punto y coma, el compilador dará por hecho que cada línea de código representa a una sentencia independiente. Como muchos programadores están acostumbrados a utilizar el signo de punto y coma para indicar el final de una sentencia, el código puede ser más legible si se usan siempre signos de punto y coma para finalizar las sentencias.

El uso del punto y coma para terminar una sentencia permite colocar más de una sentencia en una misma línea, pero esto hará que el código resulte más difícil de leer.

## Paréntesis

Se pueden utilizar paréntesis (()) de tres maneras en ActionScript 3.0. En primer lugar, se pueden utilizar paréntesis para cambiar el orden de las operaciones en una expresión. Las operaciones agrupadas entre paréntesis siempre se ejecutan primero. Por ejemplo, se utilizan paréntesis para modificar el orden de las operaciones en el código siguiente:

```
trace(2 + 3 * 4); // 14
trace((2 + 3) * 4); // 20
```

En segundo lugar, se pueden utilizar paréntesis con el operador coma (,) para evaluar una serie de expresiones y devolver el resultado de la expresión final, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var a:int = 2;
var b:int = 3;
trace((a++, b++, a+b)); // 7
```

Por último, se pueden utilizar paréntesis para pasar uno o más parámetros a funciones o métodos, como se indica en el siguiente ejemplo, que pasa un valor String a la función

```
trace():
trace("hello"); // hello
```

## Comentarios

El código ActionScript 3.0 admite dos tipos de comentarios: comentarios de una sola línea y comentarios multilínea. Estos mecanismos para escribir comentarios son similares a los equivalentes de C++ y Java. El compilador omitirá el texto marcado como un comentario.

Los comentarios de una sola línea empiezan por dos caracteres de barra diagonal (//) y continúan hasta el final de la línea. Por ejemplo, el código siguiente contiene un comentario de una sola línea:

```
var someNumber:Number = 3; // un comentario de una sola línea
```

Los comentarios multilínea empiezan con una barra diagonal y un asterisco (/\*) y terminan con un asterisco y una barra diagonal (\*/).

```
/* Esto es comentario multilínea que puede abarcar  
más de una línea de código. */
```

## Palabras clave y palabras reservadas

Las *palabras reservadas* son aquellas que no se pueden utilizar como identificadores en el código porque su uso está reservado para ActionScript. Incluyen las *palabras clave léxicas*, que son eliminadas del espacio de nombres del programa por el compilador. El compilador notificará un error si se utiliza una palabra clave léxica como un identificador. En la tabla siguiente se muestran las palabras clave léxicas de ActionScript 3.0.

---

as	break	case	catch
class	const	continue	default
delete	do	else	extends
false	finally	for	function
if	implements	import	in
instanceof	interface	internal	is
native	new	null	package
private	protected	public	return
super	switch	this	throw
to	true	try	typeof
use	var	void	while
with			

---

Hay un pequeño conjunto de palabras clave, denominadas *palabras clave sintácticas*, que se pueden utilizar como identificadores, pero que tienen un significado especial en determinados contextos. En la tabla siguiente se muestran las palabras clave sintácticas de ActionScript 3.0.

---

each	get	set	namespace
include	dynamic	final	native
override	static		

---

También hay varios identificadores que a veces se llaman *futuras palabras reservadas*. Estos identificadores no están reservados por ActionScript 3.0, aunque algunos de ellos pueden ser tratados como palabras clave en software que incorpore ActionScript 3.0. Se pueden utilizar muchos de estos identificadores en los programas, pero Adobe recomienda no hacerlo, ya que podrían aparecer como palabras clave en una versión posterior del lenguaje.

---

abstract	boolean	byte	cast
char	debugger	double	enum
export	float	goto	intrinsic
long	prototype	short	synchronized
throws	to	transient	type
virtual	volatile		

---

## Constantes

ActionScript 3.0 admite la sentencia `const`, que se puede utilizar para crear constantes. Las constantes son propiedades con un valor fijo que no se puede modificar. Se puede asignar un valor a una constante una sola vez y la asignación debe realizarse cerca de la declaración de la constante. Por ejemplo, si se declara una constante como un miembro de una clase, se puede asignar un valor a esa constante únicamente como parte de la declaración o dentro del constructor de la clase.

El código siguiente declara dos constantes. Se asigna un valor a la primera constante, `MINIMUM`, como parte de la sentencia de declaración. A la segunda constante, `MAXIMUM`, se le asigna un valor en el constructor.

```
class A
{
    public const MINIMUM:int = 0;
    public const MAXIMUM:int;

    public function A()
    {
        MAXIMUM = 10;
    }
}

var a:A = new A();
trace(a.MINIMUM); // 0
trace(a.MAXIMUM); // 10
```

Se producirá un error si se intenta asignar de otra manera un valor inicial a una constante. Por ejemplo, si se intenta establecer el valor inicial de `MAXIMUM` fuera de la clase, se producirá un error en tiempo de ejecución.

```
class A
{
    public const MINIMUM:int = 0;
    public const MAXIMUM:int;
}

var a:A = new A();
a["MAXIMUM"] = 10; // error en tiempo de ejecución
```

La API de Flash Player define un amplio rango de constantes que se pueden utilizar. Por convención, en `ActionScript` las constantes se escriben en mayúsculas y las palabras que las forman se separan mediante el carácter de subrayado (`_`). Por ejemplo, la definición de la clase `MouseEvent` utiliza esta convención de nomenclatura para sus constantes, cada una de las cuales representa un evento relacionado con una entrada del ratón:

```
package flash.events
{
    public class MouseEvent extends Event
    {
        public static const CLICK:String           = "click";
        public static const DOUBLE_CLICK:String    = "doubleClick";
        public static const MOUSE_DOWN:String      = "mouseDown";
        public static const MOUSE_MOVE:String     = "mouseMove";
        ...
    }
}
```

## Operadores

Los operadores son funciones especiales que se aplican a uno o más operandos y devuelven un valor. Un *operando* es un valor (generalmente un literal, una variable o una expresión) que se usa como entrada de un operador. Por ejemplo, en el código siguiente, los operadores de suma (+) y multiplicación (\*) se usan con tres operandos literales (2, 3 y 4) para devolver un valor. A continuación, el operador de asignación (=) usa este valor para asignar el valor devuelto, 14, a la variable `sumNumber`.

```
var sumNumber:uint = 2 + 3 * 4; // uint = 14
```

Los operadores pueden ser unarios, binarios o ternarios. Un operador *unario* se aplica a un operando. Por ejemplo, el operador de incremento (++) es un operador unario porque se aplica a un solo operando. Un operador *binario* se aplica a dos operandos. Por ejemplo, el operador división (/) se aplica a dos operandos. Un operador *ternario* se aplica a tres operandos. Por ejemplo, el operador condicional (?:) se aplica a tres operandos.

Algunos operadores están *sobrecargados*, lo que significa que se comportan de distinta manera en función del tipo o la cantidad de operandos que se les pase. El operador suma (+) es un ejemplo de un operador sobrecargado que se comporta de distinta manera en función del tipo de datos de los operandos. Si ambos operandos son números, el operador suma devuelve la suma de los valores. Si ambos operandos son cadenas, el operador suma devuelve la concatenación de los dos operandos. En el siguiente ejemplo de código se muestra cómo cambia el comportamiento del operador en función de los operandos:

```
trace(5 + 5); // 10
trace("5" + "5"); // 55
```

Los operadores también pueden comportarse de distintas maneras en función del número de operandos suministrados. El operador resta (-) es la vez un operador unario y un operador binario. Si se le suministra un solo operando, el operador resta devuelve como resultado la negación del operando. Si se le suministran dos operandos, el operador resta devuelve la diferencia de los operandos. En el siguiente ejemplo se muestra el operador resta usado primero como un operador unario y después como un operador binario.

```
trace(-3); // -3
trace(7-2); // 5
```

## Precedencia y asociatividad de operadores

La precedencia y asociatividad de los operadores determina el orden en que se procesan los operadores. Aunque para aquellos usuarios familiarizados con la programación aritmética puede parecer natural que el compilador procese el operador de multiplicación (\*) antes que el operador de suma (+), el compilador necesita instrucciones explícitas sobre qué operadores debe procesar primero. Dichas instrucciones se conocen colectivamente como *precedencia de operadores*. ActionScript establece una precedencia de operadores predeterminada que se puede modificar utilizando el operador paréntesis (). Por ejemplo, el código siguiente modifica la precedencia predeterminada del ejemplo anterior para forzar al compilador a procesar el operador suma antes que el operador producto:

```
var sumNumber:uint = (2 + 3) * 4; // uint == 20
```

Pueden darse situaciones en las que dos o más operadores con la misma precedencia aparezcan en la misma expresión. En estos casos, el compilador utiliza las reglas de *asociatividad* para determinar qué operador se procesa primero. Todos los operadores binarios, salvo los operadores de asignación, tienen *asociatividad desde la izquierda*, lo que significa que los operadores de la izquierda se procesan antes que los operadores de la derecha. Los operadores de asignación y el operador condicional (`?:`) tienen *asociatividad desde la derecha*, lo que significa que los operadores de la derecha se procesan antes que los operadores de la izquierda. Por ejemplo, los operadores menor que (`<`) y mayor que (`>`) tienen la misma precedencia. Si ambos operadores se utilizan en la misma expresión, el operador de la izquierda se procesará en primer lugar porque ambos operadores tienen asociatividad desde la izquierda. Esto significa que las dos sentencias siguientes generan el mismo resultado:

```
trace(3 > 2 < 1); // false
trace((3 > 2) < 1); // false
```

El operador mayor que se procesa primero, lo que devuelve un valor `true`, ya que el operando 3 es mayor que el operando 2. A continuación, se pasa el valor `true` al operador menor que, junto con el operando 1. El código siguiente representa este estado intermedio:

```
trace((true) < 1);
```

El operador menor que convierte el valor `true` en el valor numérico 1 y compara dicho valor numérico con el segundo operando 1 para devolver el valor `false` (el valor 1 no es menor que 1).

```
trace(1 < 1); // false
```

Se puede modificar la asociatividad predeterminada desde la izquierda con el operador paréntesis. Se puede ordenar al compilador que procese primero el operador menor que escribiendo dicho operador y sus operandos entre paréntesis. En el ejemplo siguiente se utiliza el operador paréntesis para producir un resultado diferente utilizando los mismos números que en el ejemplo anterior:

```
trace(3 > (2 < 1)); // true
```

El operador menor que se procesa primero, lo que devuelve un valor `false`, ya que el operando 2 no es menor que el operando 1. A continuación, se pasa el valor `false` al operador mayor que, junto con el operando 3. El código siguiente representa este estado intermedio:

```
trace(3 > (false));
```

El operador mayor que convierte el valor `false` en el valor numérico 0 y compara dicho valor numérico con el otro operando 3 para devolver el valor `true` (el valor 3 es mayor que 0).

```
trace(3 > 0); // true
```

En la tabla siguiente se muestran los operadores de ActionScript 3.0 por orden decreciente de precedencia. Cada fila de la tabla contiene operadores de la misma precedencia. Cada fila de operadores tiene precedencia superior a la fila que aparece debajo de ella en la tabla.

Grupo	Operadores
Primario	[] {x:y} () f(x) new x.y x[y] <></> @ :: ..
Sufijo	x++ x--
Unario	++x --x + - ~ ! delete typeof void
Multiplicativo	* / %
Aditivo	+ -
Desplazamiento en modo bit	<< >> >>>
Relacional	< > <= >= as in instanceof is
Igualdad	== != === !==
AND en modo bit	&
XOR en modo bit	^
OR en modo bit	
AND lógico	&&
OR lógico	
Condicional	?:
Asignación	= *= /= %= += -= <<= >>= >>>= &= ^=  =
Coma	,

## Operadores principales

Los operadores principales incluyen los que se utilizan para crear literales Array y Object, agrupar expresiones, llamar a funciones, crear instancias de clase y acceder a propiedades.

Todos los operadores principales, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia. Los operadores que forman parte de la especificación E4X se indican mediante la notación (E4X).

Operador	Operación realizada
[]	Inicializa una matriz
{x:y}	Inicializa un objeto
()	Agrupar expresiones

Operador	Operación realizada
f(x)	Llama a una función
new	Llama a un constructor
x.y x[y]	Accede a una propiedad
<></>	Inicializa un objeto XMLList (E4X)
@	Accede a un atributo (E4X)
::	Califica un nombre (E4X)
..	Accede a un elemento XML descendiente (E4X)

## Operadores de sufijo

Los operadores de sufijo se aplican a un operador para aumentar o reducir el valor. Aunque estos operadores son unarios, se clasifican por separado del resto de los operadores unarios debido a su mayor precedencia y a su comportamiento especial. Al utilizar un operador de sufijo como parte de una expresión mayor, el valor de la expresión se devuelve antes de que se procese el operador de sufijo. Por ejemplo, el siguiente código muestra cómo se devuelve el valor de la expresión `xNum++` antes de que se incremente el valor:

```
var xNum:Number = 0;
trace(xNum++); // 0
trace(xNum);   // 1
```

Todos los operadores de sufijo, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia:

Operador	Operación realizada
++	Incremento (sufijo)
--	Decremento (sufijo)

## Operadores unarios

Los operadores unarios se aplican a un operando. Los operadores de incremento (`++`) y decremento (`--`) de este grupo son *operadores de prefijo*, lo que significa que aparecen delante del operando en una expresión. Los operadores de prefijo difieren de los correspondientes operadores de sufijo en que la operación de incremento o decremento se realiza antes de que se devuelva el valor de la expresión global. Por ejemplo, el siguiente código muestra cómo se devuelve el valor de la expresión `++xNum` después de que se incremente el valor:

```
var xNum:Number = 0;
trace(++xNum); // 1
trace(xNum);   // 1
```

Todos los operadores unarios, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia:

<b>Operador</b>	<b>Operación realizada</b>
++	Incremento (prefijo)
--	Decremento (prefijo)
+	Unario +
-	Unario - (negación)
!	NOT lógico
~	NOT en modo bit
delete	Elimina una propiedad
typeof	Devuelve información de tipo
void	Devuelve un valor no definido

## Operadores multiplicativos

Los operadores multiplicativos se aplican a dos operandos para realizar cálculos de multiplicación, división o módulo.

Todos los operadores multiplicativos, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia:

<b>Operador</b>	<b>Operación realizada</b>
*	Multiplicación
/	División
%	Módulo

## Operadores aditivos

Los operadores aditivos se aplican a dos operandos y realizan cálculos de suma y resta. Todos los operadores aditivos, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia:

<b>Operador</b>	<b>Operación realizada</b>
+	Suma
-	Resta

## Operadores de desplazamiento en modo bit

Los operadores de desplazamiento en modo bit se aplican a dos operandos y desplazan los bits del primer operando según lo especificado por el segundo operando. Todos los operadores de desplazamiento en modo de bit, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia:

Operador	Operación realizada
<<	Desplazamiento a la izquierda en modo bit
>>	Desplazamiento a la derecha en modo bit
>>>	Desplazamiento a la derecha en modo bit sin signo

## Operadores relacionales

Los operadores relacionales se aplican a dos operandos, comparan sus valores y devuelven un valor booleano. Todos los operadores relacionales, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia:

Operador	Operación realizada
<	Menor que
>	Mayor que
<=	Menor o igual que
>=	Mayor o igual que
as	Comprueba el tipo de datos
in	Comprueba las propiedades de objetos
instanceof	Comprueba una cadena de prototipos
is	Comprueba el tipo de datos

## Operadores de igualdad

Los operadores de igualdad se aplican a dos operandos, comparan sus valores y devuelven un valor booleano. Todos los operadores de igualdad, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia:

Operador	Operación realizada
==	Igualdad
!=	Desigualdad

---

<b>Operador</b>	<b>Operación realizada</b>
===	Igualdad estricta
!==	Desigualdad estricta

---

## Operadores lógicos en modo bit

Los operadores lógicos en modo bit se aplican a dos operandos y realizan operaciones lógicas a nivel de bits. Estos operadores, que tienen una precedencia diferente, se enumeran en la tabla siguiente por orden decreciente de precedencia:

---

<b>Operador</b>	<b>Operación realizada</b>
&	AND en modo bit
^	XOR en modo bit
	OR en modo bit

---

## Operadores lógicos

Los operadores lógicos se aplican a dos operandos y devuelven un resultado booleano. Estos operadores, que tienen distintas precedencias, se enumeran en la tabla siguiente por orden decreciente de precedencia:

---

<b>Operador</b>	<b>Operación realizada</b>
&&	AND lógico
	OR lógico

---

## Operador condicional

El operador condicional es un operador ternario, lo que significa que se aplica a tres operandos. Es un método abreviado para aplicar la sentencia condicional `if..else`.

---

<b>Operador</b>	<b>Operación realizada</b>
?:	Condicional

---

## Operadores de asignación

Los operadores de asignación se aplican a dos operandos y asignan un valor a un operando en función del valor del otro operando. Todos los operadores de asignación, indicados en la tabla siguiente, tienen la misma precedencia:

Operador	Operación realizada
=	Asignación
*=	Asignación de multiplicación
/=	Asignación de división
%=	Asignación de módulo
+=	Asignación de suma
-=	Asignación de resta
<<=	Asignación de desplazamiento a la izquierda en modo bit
>>=	Asignación de desplazamiento a la derecha en modo bit
>>>=	Asignación de desplazamiento a la derecha en modo bit sin signo
&=	Asignación de AND en modo bit
^=	Asignación de XOR en modo bit
=	Asignación de OR en modo bit

# Condicionales

ActionScript 3.0 proporciona tres sentencias condicionales básicas que se pueden usar para controlar el flujo del programa.

## if..else

La sentencia condicional `if..else` permite comprobar una condición y ejecutar un bloque de código si dicha condición existe, o ejecutar un bloque de código alternativo si la condición no existe. Por ejemplo, el siguiente fragmento de código comprueba si el valor de `x` es superior a 20 y genera una función `trace()` en caso afirmativo o genera una función `trace()` diferente en caso negativo:

```
if (x > 20)
{
    trace("x is > 20");
}
else
{
    trace("x is <= 20");
}
```

Si no desea ejecutar un bloque de código alternativo, se puede utilizar la sentencia `if` sin la sentencia `else`.

## if..else if

Para comprobar varias condiciones se puede utilizar la sentencia condicional `if..else if`. Por ejemplo, el siguiente fragmento de código no sólo comprueba si el valor de `x` es superior a 20, sino que también comprueba si el valor de `x` es negativo:

```
if (x > 20)
{
    trace("x is > 20");
}
else if (x < 0)
{
    trace("x is negative");
}
```

Si una sentencia `if` o `else` va seguida de una sola sentencia, no es necesario escribir dicha sentencia entre llaves. Por ejemplo, en el código siguiente no se usan llaves:

```
if (x > 0)
    trace("x is positive");
else if (x < 0)
    trace("x is negative");
else
    trace("x is 0");
```

No obstante, Adobe recomienda utilizar siempre llaves, ya que podría producirse un comportamiento inesperado si más adelante se añadieran sentencias a una sentencia condicional que no esté escrita entre llaves. Por ejemplo, en el código siguiente el valor de `positiveNums` aumenta en 1 independientemente de si la evaluación de la condición devuelve `true`:

```
var x:int;
var positiveNums:int = 0;

if (x > 0)
    trace("x is positive");
    positiveNums++;

trace(positiveNums); // 1
```

## switch

La sentencia `switch` resulta útil si hay varios hilos de ejecución que dependen de la misma expresión de condición. Proporciona funcionalidad similar a una larga serie de sentencias `if..else if`, pero es más fácil de leer. En lugar de probar una condición para un valor booleano, la sentencia `switch` evalúa una expresión y utiliza el resultado para determinar el bloque de código que debe ejecutarse. Los bloques de código empiezan por una sentencia `case` y terminan con una sentencia `break`. Por ejemplo, la siguiente sentencia `switch` imprime el día de la semana en función del número de día devuelto por el método

```
Date.getDay():
var someDate:Date = new Date();
var dayNum:uint = someDate.getDay();
switch(dayNum)
{
    case 0:
        trace("Sunday");
        break;
    case 1:
        trace("Monday");
        break;
    case 2:
        trace("Tuesday");
        break;
    case 3:
        trace("Wednesday");
        break;
    case 4:
        trace("Thursday");
        break;
```

```
case 5:
    trace("Friday");
    break;
case 6:
    trace("Saturday");
    break;
default:
    trace("Out of range");
    break;
}
```

## Bucles

Las sentencias de bucle permiten ejecutar un bloque específico de código repetidamente utilizando una serie de valores o variables. Adobe recomienda escribir siempre el bloque de código entre llaves (`{}`). Aunque se pueden omitir las llaves si el bloque de código contiene una sola sentencia, esta práctica no se recomienda por la misma razón por la que no se recomienda para los condicionales: aumenta la probabilidad de que las sentencias añadidas más adelante se excluyan accidentalmente del bloque de código. Si posteriormente se añade una sentencia que se desea incluir en el bloque de código, pero no se añaden las llaves necesarias, la sentencia no se ejecutará como parte del bucle.

### for

El bucle `for` permite repetir una variable para un rango de valores específico. Una sentencia `for` requiere tres expresiones: una variable que se establece con un valor inicial, una sentencia condicional que determina cuándo termina la reproducción en bucle y una expresión que cambia el valor de la variable con cada bucle. Por ejemplo, el siguiente código realiza cinco bucles. El valor de la variable `i` comienza en 0 y termina en 4, mientras que la salida son los números 0 a 4, cada uno de ellos en su propia línea.

```
var i:int;
for (i = 0; i < 5; i++)
{
    trace(i);
}
```

## for..in

El bucle `for..in` recorre las propiedades de un objeto o los elementos de una matriz. Por ejemplo, se puede utilizar un bucle `for..in` para repetir las propiedades de un objeto genérico (las propiedades de un objeto no se guardan en ningún orden concreto, por lo que pueden aparecer en un orden aparentemente impredecible):

```
var myObj:Object = {x:20, y:30};
for (var i:String in myObj)
{
    trace(i + ": " + myObj[i]);
}
// salida:
// x: 20
// y: 30
```

También se pueden recorrer los elementos de una matriz:

```
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
for (var i:String in myArray)
{
    trace(myArray[i]);
}
// salida:
// one
// two
// three
```

Lo que no se puede hacer es repetir las propiedades de un objeto si se trata de una instancia de una clase definida por el usuario, a no ser que la clase sea una clase dinámica. Incluso con instancias de clases dinámicas, sólo se pueden repetir las propiedades que se añadan dinámicamente.

## for each..in

El bucle `for each..in` recorre los elementos de una colección, que puede estar formada por las etiquetas de un objeto XML o `XMLList`, los valores de las propiedades de un objeto o los elementos de una matriz. Por ejemplo, como se indica en el siguiente fragmento, se puede utilizar un bucle `for each..in` para recorrer las propiedades de un objeto genérico, pero a diferencia del bucle `for..in`, la variable de iteración de un bucle `for each..in` contiene el valor de la propiedad en lugar del nombre de la propiedad:

```
var myObj:Object = {x:20, y:30};
for each (var num in myObj)
{
    trace(num);
}
// salida:
// 20
// 30
```

Se puede recorrer un objeto XML o XMLList, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var myXML:XML = <users>
    <fname>Jane</fname>
    <fname>Susan</fname>
    <fname>John</fname>
</users>;

for each (var item in myXML.fname)
{
    trace(item);
}
/* salida
Jane
Susan
John
*/
```

También se pueden recorrer los elementos de una matriz, como se indica en este ejemplo:

```
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
for each (var item in myArray)
{
    trace(item);
}
// salida:
// one
// two
// three
```

No se pueden recorrer las propiedades de un objeto si el objeto es una instancia de una clase cerrada. Tampoco se pueden recorrer las propiedades fijas (propiedades definidas como parte de una definición de clase), ni siquiera para las instancias de clases dinámicas.

## while

El bucle `while` es como una sentencia `if` que se repite con tal de que la condición sea `true`.

Por ejemplo, el código siguiente produce el mismo resultado que el ejemplo del bucle `for`:

```
var i:int = 0;
while (i < 5)
{
    trace(i);
    i++;
}
```

Una desventaja que presenta el uso de los bucles `while` frente a los bucles `for` es que es más probable escribir un bucle infinito con bucles `while`. El código de ejemplo de bucle `for` no compila si se omite la expresión que aumenta la variable de contador, mientras que el ejemplo de bucle `while` sí se compila si se omite dicho paso. Sin la expresión que incrementa `i`, el bucle se convierte en un bucle infinito.

## do..while

El bucle `do..while` es un bucle `while` que garantiza que el bloque de código se ejecuta al menos una vez, ya que la condición se comprueba después de que se ejecute el bloque de código. En el siguiente código se muestra un ejemplo sencillo de bucle `do..while` que genera un resultado aunque la condición no se cumpla:

```
var i:int = 5;
do
{
    trace(i);
    i++;
} while (i < 5);
// salida: 5
```

## Funciones

Las *funciones* son bloques de código que realizan tareas específicas y pueden reutilizarse en el programa. Existen dos tipos de funciones en ActionScript 3.0: los *métodos* y los *cierres de función*. Llamar a una función método o cierre de función depende del contexto en el que se define la función. Una función se denomina método si se define como parte de una definición de clase o se asocia a una instancia de un objeto. Y se denomina cierre de función si se define de cualquier otra manera.

Las funciones siempre han sido muy importantes en ActionScript. Por ejemplo, en ActionScript 1.0 la palabra clave `class` no existía, por lo que las “clases” se definían mediante funciones constructoras. Aunque la palabra clave `class` se añadió posteriormente al lenguaje, sigue siendo importante comprender a fondo las funciones para aprovechar al máximo las capacidades del lenguaje. Esto puede ser difícil de entender para los programadores que esperan que las funciones de ActionScript se comporten de forma similar a las funciones de lenguajes como C++ o Java. Aunque una definición básica de función e invocación no debe resultar difícil para los programadores con experiencia, algunas de las características más avanzadas de las funciones de ActionScript requieren una explicación.

# Fundamentos de la utilización de funciones

En esta sección se ofrece una definición básica de función y se describen las técnicas de invocación.

## Invocación de funciones

Para llamar a una función se utiliza su identificador seguido del operador paréntesis (`()`). Se puede utilizar el operador paréntesis para escribir los parámetros de función que se desea enviar a la función. Por ejemplo, la función `trace()`, que es una función de nivel superior de la API de Flash Player se usa por todo el manual:

```
trace("Use trace to help debug your script");
```

Si se llama a una función sin parámetros, hay que utilizar un par de paréntesis vacíos. Por ejemplo, se puede utilizar el método `Math.random()`, que no admite parámetros, para generar un número aleatorio:

```
var randomNum:Number = Math.random();
```

## Funciones definidas por el usuario

Hay dos maneras de definir una función en ActionScript 3.0: se puede utilizar una sentencia de función o una expresión de función. La técnica que se elija dependerá de si se prefiere un estilo de programación más estático o más dinámico. Si se prefiere la programación estática, o en modo estricto, se deben definir las funciones con sentencias de función. Las funciones deben definirse con expresiones de función si existe la necesidad específica de hacerlo. Las expresiones de función se suelen usar en programación dinámica (en modo estándar).

## Sentencias de función

Las sentencias de función son la técnica preferida para definir funciones en modo estricto. Una sentencia de función empieza con la palabra clave `function`, seguida de:

- El nombre de la función
- Los parámetros, en una lista delimitada por comas y escrita entre paréntesis
- El cuerpo de la función (es decir, el código ActionScript que debe ejecutarse cuando se invoca la función), escrito entre llaves

Por ejemplo, el código siguiente crea una función que define un parámetro y después invoca la función con la cadena "hello" como valor del parámetro:

```
function traceParameter(aParam:String)
{
    trace(aParam);
}

traceParameter("hello"); // hello
```

## Expresiones de función

La segunda manera de declarar una función es utilizar una sentencia de asignación con una expresión de función (también se suele llamar literal de función o función anónima). Éste es un método que requiere escribir más y que se usaba mucho en versiones anteriores de `ActionScript`.

Una sentencia de asignación con una expresión de función empieza por la palabra clave `var`, seguida de:

- El nombre de la función
- El operador dos puntos (`:`)
- La clase `Function` para indicar el tipo de datos
- El operador de asignación (`=`)
- La palabra clave `function`
- Los parámetros, en una lista delimitada por comas y escrita entre paréntesis
- El cuerpo de la función (es decir, el código `ActionScript` que debe ejecutarse cuando se invoca la función), escrito entre llaves

Por ejemplo, el código siguiente declara la función `traceParameter` mediante una expresión de función:

```
var traceParameter:Function = function (aParam:String)
{
    trace(aParam);
};
traceParameter("hello"); // hello
```

Tenga en cuenta que, a diferencia de lo que ocurre en una sentencia de función, no se especifica un nombre de función. Otra diferencia importante entre las expresiones de función y las sentencias de función es que una expresión de función es una expresión, no una sentencia. Esto significa que una expresión de función no es independiente, como una sentencia de función. Una expresión de función sólo se puede utilizar como una parte de una sentencia (normalmente una sentencia de asignación). En el siguiente ejemplo se muestra la asignación de una expresión de función a un elemento de matriz:

```
var traceArray:Array = new Array();
traceArray[0] = function (aParam:String)
{
    trace(aParam);
};
traceArray[0]("hello");
```

## Criterios para elegir entre sentencias y expresiones

Como regla general, se debe utilizar una sentencia de función a menos que circunstancias específicas requieran una expresión. Las sentencias de función son menos detalladas y proporcionan una experiencia más uniforme entre el modo estricto y el modo estándar que las expresiones de función.

También son más fáciles de leer que las sentencias de asignación que contienen expresiones de función. Por otra parte, las sentencias de función hacen que el código sea más conciso; son menos confusas que las expresiones de función, que requieren utilizar las palabras clave `var` y `function`.

Además, proporcionan una experiencia más uniforme entre los dos modos de compilador, ya que permiten utilizar la sintaxis con punto en modo estándar y en modo estricto para invocar un método declarado con una sentencia de función. Esto no es así necesariamente para los métodos declarados con una expresión de función. Por ejemplo, el código siguiente define una clase denominada `Example` con dos métodos: `methodExpression()`, que se declara con una expresión de función, y `methodStatement()`, que se declara con una sentencia de función. En modo estricto no se puede utilizar la sintaxis con punto para invocar el método `methodExpression()`.

```
class Example
{
    var methodExpression = function() {}
    function methodStatement() {}
}

var myEx:Example = new Example();
myEx.methodExpression(); // error en modo estricto; funciona correctamente
                        // en modo estándar
myEx.methodStatement(); // funciona correctamente en modo estricto y
                        // en modo estándar
```

Las expresiones de función se consideran más apropiadas para la programación centrada en el comportamiento dinámico (en tiempo de ejecución). Si se prefiere utilizar el modo estricto, pero también hay que llamar a un método declarado con una expresión de función, se puede utilizar cualquiera de las dos técnicas. En primer lugar, se puede llamar al método utilizando corchetes (`[]`) el lugar del operador punto (`.`). La siguiente llamada a método funciona correctamente tanto en modo estricto como en modo estándar:

```
myExample["methodLiteral"]();
```

En segundo lugar, se puede declarar toda la clase como una clase dinámica. Aunque esto permite llamar al método con el operador punto, la desventaja es que se sacrifica parte de la funcionalidad en modo estricto para todas las instancias de la clase. Por ejemplo, el compilador no genera un error si se intenta acceder a una propiedad no definida en una instancia de una clase dinámica.

Hay algunas circunstancias en las que las expresiones de función son útiles. Las expresiones de función se suelen utilizar para crear funciones que se utilizan una sola vez y después se descartan. Otro uso menos común es asociar una función a una propiedad de prototipo. Para más información, consulte [“El objeto prototipo” en la página 183](#).

Hay dos diferencias sutiles entre las sentencias de función y las expresiones de función que se deben tener en cuenta al elegir la técnica que se va a utilizar. La primera diferencia es que las expresiones de función no existen de forma independiente como objetos con respecto a la administración de la memoria y la eliminación de datos innecesarios. Es decir, cuando se asigna una expresión de función a otro objeto, como un elemento de matriz o una propiedad de objeto, se crea la única referencia a esa expresión de función en el código. Si la matriz o el objeto al que la expresión de función está asociada se salen del ámbito o deja de estar disponible, se dejará de tener acceso a la expresión de función. Si se elimina la matriz o el objeto, la memoria utilizada por la expresión de función quedará disponible para la eliminación de datos innecesarios, lo que significa que se podrá recuperar esa memoria y reutilizarla para otros propósitos.

En el siguiente ejemplo se muestra que, para una expresión de función, cuando se elimina la propiedad a la que está asignada la expresión, la función deja de estar disponible. La clase `Test` es dinámica, lo que significa que se puede añadir una propiedad denominada `functionExp` que contendrá una expresión de función. Se puede llamar a la función `functionExp()` con el operador punto, pero cuando se elimina la propiedad `functionExp`, la función deja de ser accesible.

```
dynamic class Test {}
var myTest:Test = new Test();

// expresión de función
myTest.functionExp = function () { trace("Function expression") };
myTest.functionExp(); // Expresión de función
delete myTest.functionExp;
myTest.functionExp(); // error
```

Si, por otra parte, la función se define primero con una sentencia de función, existe como su propio objeto y seguirá existiendo incluso después de que se elimine la propiedad a la que está asociada. El operador `delete` sólo funciona en propiedades de objetos, por lo que incluso una llamada para eliminar la función `stateFunc()` no funciona.

```

dynamic class Test {}
var myTest:Test = new Test();

// sentencia de función
function stateFunc() { trace("Function statement") }
myTest.stateFunc = stateFunc;
myTest.stateFunc(); // Sentencia de función
delete myTest.stateFunc;
delete stateFunc; // sin efecto
stateFunc(); // Sentencia de función
myTest.stateFunc(); // error

```

La segunda diferencia entre las sentencias de función y las expresiones de función es que las sentencias de función existen en todo el ámbito en que están definidas, incluso en sentencias que aparecen antes que la sentencia de función. En cambio, las expresiones de función sólo están definidas para las sentencias posteriores. Por ejemplo, el código siguiente llama correctamente a la función `scopeTest()` antes de que se defina:

```

statementTest(); // statementTest

function statementTest():void
{
    trace("statementTest");
}

```

Las expresiones de función no están disponibles antes de ser definidas, por lo que el código siguiente produce un error en tiempo de ejecución:

```

expressionTest(); // error en tiempo de ejecución

var expressionTest:Function = function ()
{
    trace("expressionTest");
}

```

## Devolución de valores de funciones

Para devolver un valor de la función se debe utilizar la sentencia `return` seguida de la expresión o el valor literal que se desea devolver. Por ejemplo, el código siguiente devuelve una expresión que representa al parámetro:

```

function doubleNum(baseNum:int):int
{
    return (baseNum * 2);
}

```

Tenga en cuenta que la sentencia `return` finaliza la función, por lo que las sentencias que estén por debajo de una sentencia `return` no se ejecutarán, como se indica a continuación:

```
function doubleNum(baseNum:int):int {
    return (baseNum * 2);
    trace("after return"); // Esta sentencia trace no se ejecutará.
}
```

En modo estricto se debe devolver un valor del tipo apropiado si se elige especificar un tipo devuelto. Por ejemplo, el código siguiente genera un error en modo estricto porque no devuelve un valor válido:

```
function doubleNum(baseNum:int):int
{
    trace("after return");
}
```

## Funciones anidadas

Es posible anidar funciones, lo que significa que pueden declararse funciones dentro de otras funciones. Una función anidada sólo está disponible dentro de su función principal, a menos que se pase una referencia a la función a código externo. Por ejemplo, el código siguiente declara dos funciones anidadas dentro de la función `getNameAndVersion()`:

```
function getNameAndVersion():String
{
    function getVersion():String
    {
        return "9";
    }
    function getProductName():String
    {
        return "Flash Player";
    }
    return (getProductName() + " " + getVersion());
}
trace(getNameAndVersion()); // Flash Player 9
```

Cuando se pasan funciones anidadas a código externo, se pasan como cierres de función, lo que significa que la función retiene todas las definiciones que hubiera en el ámbito cuando se definió la función. Para más información, consulte [“Cierres de función” en la página 139](#).

## Parámetros de función

ActionScript 3.0 proporciona funcionalidad para los parámetros de función que puede resultar novedosa para los programadores que empiecen a estudiar el lenguaje. Aunque la idea de pasar parámetros por valor o por referencia debe resultar familiar a la mayor parte de los programadores, el objeto `arguments` y el parámetro `...` (rest) serán nuevos para la mayoría.

### Pasar argumentos por valor o por referencia

En muchos lenguajes de programación, es importante comprender la diferencia entre pasar argumentos por valor o por referencia; esta diferencia puede afectar a la manera de diseñar el código.

Al pasar por valor, el valor del argumento se copia en una variable local para usarlo en la función. Al pasar por referencia, sólo se pasa una referencia al argumento, en lugar del valor real. No se realiza ninguna copia del argumento real. En su lugar, se crea una referencia a la variable pasada como argumento y se asigna dicha referencia a una variable local para usarla en la función. Como una referencia a una variable externa a la función, la variable local proporciona la capacidad de cambiar el valor de la variable original.

En ActionScript 3.0, todos los argumentos se pasan por referencia, ya que todos los valores se almacenan como objetos. No obstante, los objetos que pertenecen a los tipos de datos simples, como `Boolean`, `Number`, `int`, `uint` y `String`, tienen operadores especiales que hacen que se comporten como si se pasaran por valor. Por ejemplo, el código siguiente crea una función denominada `passPrimitives()` que define dos parámetros denominados `xParam` y `yParam`, ambos de tipo `int`. Estos parámetros son similares a variables locales declaradas en el cuerpo de la función `passPrimitives()`. Cuando se llama a la función con los argumentos `xValue` e `yValue`, los parámetros `xParam` e `yParam` se inicializan con referencias a los objetos `int` representados por `xValue` e `yValue`. Como los argumentos son valores simples, se comportan como si se pasaran por valor. Aunque `xParam` e `yParam` sólo contienen inicialmente referencias a los objetos `xValue` e `yValue`, los cambios realizados a las variables en el cuerpo de la función generan nuevas copias de los valores en la memoria.

```
function passPrimitives(xParam:int, yParam:int):void
{
    xParam++;
    yParam++;
    trace(xParam, yParam);
}

var xValue:int = 10;
var yValue:int = 15;
trace(xValue, yValue); // 10 15
passPrimitives(xValue, yValue); // 11 16
trace(xValue, yValue); // 10 15
```

En la función `passPrimitives()`, los valores de `xParam` e `yParam` se incrementan, pero esto no afecta a los valores de `xValue` e `yValue`, como se indica en la última sentencia `trace`. Esto es así aunque se asigne a los parámetros los mismos nombres que a las variables, `xValue` e `yValue`, ya que dentro de la función `xValue` e `yValue` señalarían nuevas ubicaciones de la memoria que existen por separado de las variables externas a la función que tienen el mismo nombre.

Todos los demás objetos (es decir, los objetos que no pertenecen a los tipos de datos simples) se pasan siempre por referencia, ya que esto ofrece la capacidad de cambiar el valor de la variable original. Por ejemplo, el código siguiente crea un objeto denominado `objVar` con dos propiedades, `x` e `y`. El objeto se pasa como un argumento a la función `passByRef()`. Como el objeto no es un tipo simple, no sólo se pasa por referencia, sino que también se mantiene como una referencia. Esto significa que los cambios realizados en los parámetros dentro de la función afectarán a las propiedades del objeto fuera de la función.

```
function passByRef(objParam:Object):void
{
    objParam.x++;
    objParam.y++;
    trace(objParam.x, objParam.y);
}
var objVar:Object = {x:10, y:15};
trace(objVar.x, objVar.y); // 10 15
passByRef(objVar);        // 11 16
trace(objVar.x, objVar.y); // 11 16
```

El parámetro `objParam` hace referencia al mismo objeto que la variable `objVar` global. Como se puede ver en las sentencias `trace` del ejemplo, los cambios realizados en las propiedades `x` e `y` del objeto `objParam` se reflejan en el objeto `objVar`.

## Valores predeterminados de los parámetros

En ActionScript 3.0 se incluye como novedad la capacidad de declarar *valores predeterminados de parámetros* para una función. Si una llamada a una función con valores predeterminados de parámetros omite un parámetro con valores predeterminados, se utiliza el valor especificado en la definición de la función para ese parámetro. Todos los parámetros con valores predeterminados deben colocarse al final de la lista de parámetros. Los valores asignados como valores predeterminados deben ser constantes de tiempo de compilación. La existencia de un valor predeterminado para un parámetro convierte de forma efectiva a ese parámetro en un *parámetro opcional*. Un parámetro sin un valor predeterminado se considera un *parámetro requerido*.

Por ejemplo, el código siguiente crea una función con tres parámetros, dos de los cuales tienen valores predeterminados. Cuando se llama a la función con un solo parámetro, se utilizan los valores predeterminados de los parámetros.

```
function defaultValues(x:int, y:int = 3, z:int = 5):void
{
    trace(x, y, z);
}
defaultValues(1); // 1 3 5
```

## El objeto arguments

Cuando se pasan parámetros a una función, se puede utilizar el objeto `arguments` para acceder a información sobre los parámetros pasados a la función. Algunos aspectos importantes del objeto `arguments` son:

- El objeto `arguments` es una matriz que incluye todos los parámetros pasados a la función.
- La propiedad `arguments.length` notifica el número de parámetros pasados a la función.
- La propiedad `arguments.callee` proporciona una referencia a la misma función, que resulta útil para llamadas recursivas a expresiones de función.

**NOTA**

El objeto `arguments` no estará disponible si algún parámetro tiene el nombre `arguments` o si se utiliza el parámetro `...` (`rest`).

ActionScript 3.0 permite que las llamadas a funciones incluyan más parámetros que los definidos en la definición de la función, pero generará un error del compilador en modo estricto si el número de parámetros es menor que el número de parámetros requeridos. Se puede utilizar la matriz `aspect` del objeto `arguments` para acceder a cualquier parámetro pasado a la función, independientemente de si ese parámetro está definido en la definición de la función. En el ejemplo siguiente se utiliza la matriz `arguments` junto con la propiedad `arguments.length` para hacer un seguimiento de todos los parámetros pasados a la función `traceArgArray()`:

```
function traceArgArray(x:int):void
{
    for (var i:uint = 0; i < arguments.length; i++)
    {
        trace(arguments[i]);
    }
}

traceArgArray(1, 2, 3);

// salida:
// 1
// 2
// 3
```

La propiedad `arguments.callee` se suele utilizar en funciones anónimas para crear recursión. Se puede utilizar para añadir flexibilidad al código. Si el nombre de una función recursiva cambia a lo largo del ciclo de desarrollo, no es necesario preocuparse de cambiar la llamada recursiva en el cuerpo de la función si se utiliza `arguments.callee` en lugar del nombre de la función. La propiedad `arguments.callee` se utiliza en la siguiente expresión de función para habilitar la recursión:

```
var factorial:Function = function (x:uint)
{
    if(x == 0)
    {
        return 1;
    }
    else
    {
        return (x * arguments.callee(x - 1));
    }
}
```

```
trace(factorial(5)); // 120
```

Si se utiliza el parámetro `...` (rest) en la declaración de la función, el objeto `arguments` no estará disponible. Hay que acceder a los parámetros a través de los nombres de parámetro declarados.

También hay que procurar no utilizar la cadena "arguments" como nombre de parámetro, ya que ocultará el objeto `arguments`. Por ejemplo, si se vuelve a escribir la función `traceArgArray()` de forma que se añade un parámetro `arguments`, las referencias a `arguments` en el cuerpo de la función hacen referencia al parámetro, en lugar de al objeto `arguments`. El siguiente código no produce ningún resultado:

```
function traceArgArray(x:int, arguments:int):void
{
    for (var i:uint = 0; i < arguments.length; i++)
    {
        trace(arguments[i]);
    }
}
```

```
traceArgArray(1, 2, 3);
```

```
// ningún resultado
```

El objeto `arguments` de versiones anteriores de `ActionScript` también contenía una propiedad denominada `caller`, que es una referencia a la función que llamó a la función actual. La propiedad `caller` no existe en `ActionScript 3.0`, pero si se necesita una referencia a la función que llama, se puede modificar dicha función de forma que pase un parámetro adicional que sea una referencia sí mismo.

## El parámetro ...(rest)

ActionScript 3.0 introduce una declaración de un parámetro nuevo que se llama ... (rest). Este parámetro permite especificar un parámetro de tipo matriz que acepta un número arbitrario de argumentos delimitados por comas. El parámetro puede tener cualquier nombre que no sea una palabra reservada. Este parámetro debe especificarse el último. El uso de este parámetro hace que el objeto `arguments` no esté disponible. Aunque el parámetro ... (rest) ofrece la misma funcionalidad que la matriz `arguments` y la propiedad `arguments.length`, no proporciona funcionalidad similar a la que ofrece `arguments.callee`. Hay que asegurarse de que no es necesario utilizar `arguments.callee` antes de utilizar el parámetro ... (rest).

En el ejemplo siguiente se reescribe la función `traceArgArray()` con el parámetro ... (rest) en lugar del objeto `arguments`:

```
function traceArgArray(... args):void
{
    for (var i:uint = 0; i < args.length; i++)
    {
        trace(args[i]);
    }
}
```

```
traceArgArray(1, 2, 3);
```

```
// salida:
// 1
// 2
// 3
```

El parámetro ... (rest) también puede utilizarse con otros parámetros, con tal de que sea el último parámetro de la lista. En el ejemplo siguiente se modifica la función `traceArgArray()` de forma que su primer parámetro, `x`, sea de tipo `int` y el segundo parámetro utilice el parámetro ... (rest). La salida omite el primer valor porque el primer parámetro ya no forma parte de la matriz creada por el parámetro ... (rest).

```
function traceArgArray(x: int, ... args)
{
    for (var i:uint = 0; i < args.length; i++)
    {
        trace(args[i]);
    }
}
```

```
traceArgArray(1, 2, 3);
```

```
// salida:
// 2
// 3
```

## Funciones como objetos

En ActionScript 3.0 las funciones son objetos. Al crear una función, se crea un objeto que no sólo se puede pasar como un parámetro a otra función, sino que además tiene propiedades y métodos asociados.

Las funciones pasadas como argumentos a otra función se pasan por referencia, no por valor. Al pasar una función como un argumento sólo se utiliza el identificador y no el operador paréntesis que se utiliza para llamar al método. Por ejemplo, el código siguiente pasa una función denominada `clickListener()` como un argumento al método

```
addEventListener():  
addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickListener);
```

El método `Array.sort()` también define un parámetro que acepta una función. Para ver un ejemplo de una función de ordenación personalizada que se utiliza como argumento de la función `Array.sort()`, consulte [“Ordenación de una matriz” en la página 236](#).

Aunque pueda parecer extraño a los programadores sin experiencia en ActionScript, las funciones pueden tener propiedades y métodos, igual que cualquier otro objeto. De hecho, cada función tiene una propiedad de sólo lectura denominada `length` que almacena el número de parámetros definidos para la función. Es distinta de la propiedad `arguments.length`, que notifica el número de argumentos enviados a la función. Debe recordarse que en ActionScript el número de argumentos enviados a una función pueden superar el número de parámetros definidos para dicha función. En el ejemplo siguiente, que sólo se compila en modo estándar porque el modo estricto requiere una coincidencia exacta entre el número de argumentos pasados y el número de parámetros definidos, se muestra la diferencia entre las dos propiedades:

```
function traceLength(x:uint, y:uint):void  
{  
    trace("arguments received: " + arguments.length);  
    trace("arguments expected: " + traceLength.length);  
}  
  
traceLength(3, 5, 7, 11);  
/* salida:  
argumentos recibidos: 4  
argumentos esperados: 2 */
```

El usuario puede definir sus propias propiedades de función fuera del cuerpo de la función. Las propiedades de función pueden servir como propiedades casi estáticas que permiten guardar el estado de una variable relacionada con la función. Por ejemplo, si se desea hacer un seguimiento del número de veces que se llama a una función determinada. Esta funcionalidad puede ser útil cuando se programa un juego y se desea hacer un seguimiento del número de veces que un usuario utiliza un comando específico, aunque también se podría utilizar una propiedad de clase estática para esto. El código siguiente crea una propiedad de función fuera de la declaración de la función e incrementa el valor de la propiedad cada vez que se llama a la función:

```
someFunction.counter = 0;

function someFunction():void
{
    someFunction.counter++;
}

someFunction();
someFunction();
trace(someFunction.counter); // 2
```

## Ámbito de una función

El ámbito de una función determina no sólo en qué partes de un programa se puede llamar a esa función, sino también a qué definiciones tiene acceso la función. Las mismas reglas de ámbito que se aplican a los identificadores de variable se aplican a los identificadores de función. Una función declarada en el ámbito global estará disponible en todo el código. Por ejemplo, ActionScript 3.0 contiene funciones globales, como `isNaN()` y `parseInt()`, que están disponibles desde cualquier punto del código. Una función anidada (una función declarada dentro de otra función) puede utilizarse en cualquier punto de la función en que se declaró.

## La cadena de ámbitos

Cuando se inicia la ejecución de una función, se crean diversos objetos y propiedades. En primer lugar, se crea un objeto especial denominado *objeto de activación* que almacena los parámetros y las variables o funciones locales declaradas en el cuerpo de la función. No se puede acceder al objeto de activación directamente, ya que es un mecanismo interno. En segundo lugar, se crea una *cadena de ámbitos* que contiene una lista ordenada de objetos en las que Flash Player comprueba las declaraciones de identificadores. Cada función que ejecuta tiene una cadena de ámbitos que se almacena en una propiedad interna. Para una función anidada, la cadena de ámbitos empieza en su propio objeto de activación, seguido del objeto de activación de la función principal. La cadena continúa de esta manera hasta que llega al objeto global. El objeto global se crea cuando se inicia un programa de ActionScript y contiene todas las variables y funciones globales.

## Cierres de función

Un *cierre de función* es un objeto que contiene una instantánea de una función y su *entorno léxico*. El entorno léxico de una función incluye todas las variables, propiedades, métodos y objetos de la cadena de ámbitos de la función, junto con sus valores. Los cierres de función se crean cada vez que una función se ejecuta aparte de un objeto o una clase. El hecho de que los cierres de función conserven el ámbito en que se definieron crea resultados interesantes cuando se pasa una función como un argumento o un valor devuelto en un ámbito diferente.

Por ejemplo, el código siguiente crea dos funciones: `foo()`, que devuelve una función anidada denominada `rectArea()` que calcula el área de un rectángulo y `bar()`, que llama a `foo()` y almacena el cierre de función devuelto en una variable denominada `myProduct`. Aunque la función `bar()` define su propia variable local `x` (con el valor 2), cuando se llama al cierre de función `myProduct()`, conserva la variable `x` (con el valor 40) definida en la función `foo()`. Por tanto, la función `bar()` devuelve el valor 160 en lugar de 8.

```
function foo():Function
{
    var x:int = 40;
    function rectArea(y:int):int // definición de cierre de función
    {
        return x * y
    }
    return rectArea;
}
function bar():void
{
    var x:int = 2;
    var y:int = 4;
    var myProduct:Function = foo();
    trace(myProduct(4)); // llamada a cierre de función
}
bar(); // 160
```

Los métodos se comportan de manera similar, ya que también conservan información sobre el entorno léxico en que se crearon. Esta característica se aprecia especialmente cuando se extrae un método de su instancia, lo que crea un método vinculado. La diferencia principal entre un cierre de función y un método vinculado es que el valor de la palabra clave `this` en un método vinculado siempre hace referencia a la instancia a la que estaba asociado originalmente, mientras que en un cierre de función el valor de la palabra clave `this` puede cambiar. Para más información, consulte [“Métodos vinculados” en la página 159](#).

# Programación orientada a objetos con ActionScript

# 4

En este capítulo se describen los elementos de ActionScript relacionados con la programación orientada a objetos. No se describen principios generales de la programación orientada a objetos, como el diseño de objetos, la abstracción, la encapsulación, la herencia y el polimorfismo.

El capítulo se centra en la manera de aplicar estos principios con ActionScript 3.0.

Como ActionScript fue originalmente un lenguaje de creación de scripts, en ActionScript 3.0 la compatibilidad con la programación orientada a objetos es opcional. Esto proporciona a los programadores la flexibilidad de elegir el mejor enfoque para proyectos de ámbito y complejidad variables. Para tareas pequeñas, es posible que sea suficiente con utilizar un paradigma de programación procedural. Para proyectos más grandes, los principios de la programación orientada a objetos pueden facilitar la comprensión, el mantenimiento y la ampliación del código.

## Contenido

Fundamentos de la programación orientada a objetos .....	142
Clases .....	144
Interfaces .....	163
Herencia .....	167
Temas avanzados .....	178
Ejemplo: GeometricShapes .....	187

# Fundamentos de la programación orientada a objetos

## Introducción a la programación orientada a objetos

La programación orientada a objetos es una forma de organizar el código de un programa agrupándolo en objetos, que son elementos individuales que contienen información (valores de datos) y funcionalidad. La utilización de un enfoque orientado a objetos para organizar un programa permite agrupar partes específicas de la información (por ejemplo, información de una canción como el título de álbum, el título de la pista o el nombre del artista) junto con funcionalidad o acciones comunes asociadas con dicha información (como “añadir pista a la lista de reproducción” o “reproducir todas las canciones de este artista”). Estos elementos se combinan en un solo elemento, denominado objeto (por ejemplo, un objeto “Album” o “MusicTrack”). Poder agrupar estos valores y funciones proporciona varias ventajas, como la capacidad de hacer un seguimiento de una sola variable en lugar de tener que controlar varias variables, agrupar funcionalidad relacionada y poder estructurar programas de maneras que reflejen mejor el mundo real.

## Tareas comunes de la programación orientada a objetos

En la práctica, la programación orientada a objetos consta de dos partes. Por un lado, las estrategias y técnicas para diseñar un programa (*diseño orientado a objetos*). Esto es un tema amplio que no se tratará en este capítulo. El otro aspecto de la programación orientada a objetos son las estructuras de programación que están disponibles en un lenguaje de programación determinado para crear un programa con un enfoque orientado a objetos. En este capítulo se describen las siguientes tareas comunes de la programación orientada a objetos:

- Definición de clases
- Crear propiedades, métodos y descriptores de acceso get y set (métodos descriptores de acceso)
- Controlar el acceso a clases, propiedades, métodos y descriptores de acceso
- Crear propiedades y métodos estáticos
- Crear estructuras de tipo enumeración
- Definir y utilizar interfaces
- Utilizar la herencia, incluida la sustitución de elementos de clase

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Atributo:** característica asignada a un elemento de clase (como una propiedad o un método) en la definición de clase. Los atributos se suelen utilizar para definir si la propiedad o el método serán accesibles para el código de otras partes del programa. Por ejemplo, `private` y `public` son atributos. Sólo se puede llamar a un método privado desde dentro de la clase; en cambio, se puede llamar a un método público desde cualquier parte del programa.
- **Clase:** definición de la estructura y el comportamiento de objetos de un tipo determinado (como una plantilla o un plano de los objetos de ese tipo de datos).
- **Jerarquía de clases:** la estructura de varias clases relacionadas, que especifica qué clases heredan funcionalidad de otras clases.
- **Constructor:** método especial que se puede definir en una clase y que se llama para crear una instancia de la clase. Se suele utilizar un constructor para especificar valores predeterminados o realizar operaciones de configuración del objeto.
- **Tipo de datos:** tipo de información que una variable concreta puede almacenar. En general, *tipo de datos* significa lo mismo que *clase*.
- **Operador punto:** signo de punto (`.`), que en ActionScript y en muchos otros lenguajes de programación se utiliza para indicar que un nombre hace referencia a un elemento secundario de un objeto (como una propiedad o un método). Por ejemplo, en la expresión `myObject.myProperty`, el operador punto indica que el término `myProperty` hace referencia a algún valor que es un elemento del objeto denominado `myObject`.
- **Enumeración:** conjunto de valores de constante relacionados, agrupados por comodidad como propiedades de una clase individual.
- **Herencia:** mecanismo de la programación orientada a objetos que permite a una definición de clase incluir toda la funcionalidad de una definición de clase distinta (y añadir nueva funcionalidad).
- **Instancia:** objeto creado en un programa.
- **Espacio de nombres:** esencialmente, un atributo personalizado que ofrece un control más preciso sobre el código al que puede acceder otro código.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como los listados de código de este capítulo se centran principalmente en definir y manipular tipos de datos, para probar los ejemplos hay que crear una instancia de la clase que se está definiendo, manipular esa instancia con sus propiedades o métodos y, a continuación, ver los valores de las propiedades de la instancia. Para ver esos valores hay que escribir valores en una instancia de campo de texto del escenario o utilizar la función `trace()` para imprimir valores en el panel Salida. Estas técnicas se describen de forma detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

## Clases

Una clase es una representación abstracta de un objeto. Una clase almacena información sobre los tipos de datos que un objeto puede contener y los comportamientos que un objeto puede exhibir. La utilidad de esta abstracción puede no ser apreciable al escribir scripts sencillos que sólo contienen unos pocos objetos que interactúan entre sí. Sin embargo, a medida que el ámbito de un programa crece y aumenta el número de objetos que hay que administrar, las clases pueden ayudar a obtener mayor control sobre la creación y la interacción mutua de los objetos.

Con ActionScript 1.0 los programadores podían utilizar objetos `Function` para crear construcciones similares a las clases. ActionScript 2.0 añadió formalmente la compatibilidad con las clases con palabras clave como `class` y `extends`. En ActionScript 3.0 no sólo se mantienen las palabras clave introducidas en ActionScript 2.0, sino que también se han añadido algunas capacidades nuevas, como el control de acceso mejorado con los atributos `protected` e `internal`, y mejor control de la herencia con las palabras clave `final` y `override`.

A los programadores con experiencia en la creación de clases con lenguajes de programación como Java, C++ o C#, el sistema de objetos de ActionScript les resultará familiar. ActionScript comparte muchas de las mismas palabras clave y nombres de atributo, como `class`, `extends` y `public`, que se describen en las siguientes secciones.

### NOTA

En este capítulo, el término *propiedad* designa cualquier miembro de un objeto o una clase, incluidas variables, constantes y métodos. Por otra parte, aunque los términos *class* y *static* se suelen utilizar como sinónimos, en este capítulo tienen un significado diferente. Por ejemplo, en este capítulo la frase *propiedades de clase* hace referencia a todos los miembros de una clase, no únicamente a los miembros estáticos.

## Definiciones de clase

En las definiciones de clase de ActionScript 3.0 se utiliza una sintaxis similar a la utilizada en las definiciones de clase de ActionScript 2.0. La sintaxis correcta de una definición de clase requiere la palabra clave `class` seguida del nombre de la clase. El cuerpo de la clase, que se escribe entre llaves (`{}`), sigue al nombre de la clase. Por ejemplo, el código siguiente crea una clase denominada `Shape` que contiene una variable denominada `visible`:

```
public class Shape
{
    var visible:Boolean = true;
}
```

Un cambio de sintaxis importante afecta a las definiciones de clase que están dentro de un paquete. En ActionScript 2.0, si una clase estaba dentro de un paquete, había que incluir el nombre de paquete en la declaración de la clase. En ActionScript 3.0 se incluye la sentencia `package` y hay que incluir el nombre del paquete en la declaración del paquete, no en la declaración de clase. Por ejemplo, las siguientes declaraciones de clase muestran la manera de definir la clase `BitmapData`, que forma parte del paquete `flash.display`, en ActionScript 2.0 y en ActionScript 3.0:

```
// ActionScript 2.0
class flash.display.BitmapData {}

// ActionScript 3.0
package flash.display
{
    public class BitmapData {}
}
```

## Atributos de clase

ActionScript 3.0 permite modificar las definiciones de clase mediante uno de los cuatro atributos siguientes:

Atributo	Definición
<code>dynamic</code>	Permite añadir propiedades a instancias en tiempo de ejecución.
<code>final</code>	No debe ser ampliada por otra clase.
<code>internal</code> (valor predeterminado)	Visible para referencias dentro del paquete actual.
<code>public</code>	Visible para referencias en todas partes.

Todos estos atributos, salvo `internal`, deben ser incluidos explícitamente para obtener el comportamiento asociado. Por ejemplo, si no se incluye el atributo `dynamic` al definir una clase, no se podrá añadir propiedades a una instancia de clase en tiempo de ejecución. Un atributo se asigna explícitamente colocándolo al principio de la definición de clase, como se muestra en el código siguiente:

```
dynamic class Shape {}
```

Hay que tener en cuenta que la lista no incluye un atributo denominado `abstract`. Esto se debe a que ActionScript 3.0 no admite clases abstractas. La lista tampoco incluye atributos denominados `private` y `protected`. Estos atributos sólo tienen significado dentro de una definición de clase y no se pueden aplicar a las mismas clases. Si no se desea que una clase sea visible públicamente fuera de un paquete, debe colocarse la clase dentro de un paquete y marcarse con el atributo `internal`. Como alternativa, se pueden omitir los atributos `internal` y `public`, y el compilador añadirá automáticamente el atributo `internal`. Si no se desea que una clase sea visible fuera del archivo de código fuente en el que está definida, se debe colocar al final del archivo de código fuente después de la llave final de la definición de paquete.

## Cuerpo de la clase

El cuerpo de la clase, que se escribe entre llaves, se usa para definir las variables, constantes y métodos de la clase. En el siguiente ejemplo se muestra la declaración para la clase `Accessibility` en la API de Adobe Flash Player:

```
public final class Accessibility
{
    public static function get active():Boolean;
    public static function updateProperties():void;
}
```

También se puede definir un espacio de nombres dentro de un cuerpo de clase. En el siguiente ejemplo se muestra cómo se puede definir un espacio de nombres en el cuerpo de una clase y utilizarse como atributo de un método en dicha clase:

```
public class SampleClass
{
    public namespace sampleNamespace;
    sampleNamespace function doSomething():void;
}
```

ActionScript 3.0 permite incluir en el cuerpo de una clase no sólo definiciones, sino también sentencias. Las sentencias que están dentro de un cuerpo de clase pero fuera de una definición de método se ejecutan una sola vez: cuando se encuentra por primera vez la definición de la clase y se crea el objeto de clase asociado. En el ejemplo siguiente se incluye una llamada a una función externa, `hello()`, y una sentencia `trace` que emite un mensaje de confirmación cuando se define la clase:

```
function hello():String
{
    trace("hola");
}
class SampleClass
{
    hello();
    trace("class created");
}
// se emite cuando se crea la clase
hola
class created
```

A diferencia de las versiones anteriores de ActionScript, en ActionScript 3.0 se permite definir en un mismo cuerpo de clase una propiedad estática y una propiedad de instancia con el mismo nombre. Por ejemplo, el código siguiente declara una variable estática denominada `message` y una variable de instancia con el mismo nombre:

```
class StaticTest
{
    static var message:String = "static variable";
    var message:String = "instance variable";
}
// En el script
var myST:StaticTest = new StaticTest();
trace(StaticTest.message); // salida: variable estática
trace(myST.message);      // salida: variable de instancia
```

## Atributos de propiedad de clase

En las descripciones del modelo de objetos de ActionScript, el término *propiedad* significa cualquier cosa que pueda ser un miembro de una clase, incluidas variables, constantes y métodos. Esto difiere de la manera en que se utiliza el término en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*, donde se aplica a un concepto menos amplio y sólo incluye miembros de clase que son variables o se definen mediante un método captador o definidor. En ActionScript 3.0 hay un conjunto de atributos que se pueden utilizar con cualquier propiedad de una clase. En la tabla siguiente se muestra este conjunto de atributos.

Atributo	Definición
<code>internal</code> (valor predeterminado)	Visible para referencias dentro del mismo paquete.
<code>private</code>	Visible para referencias dentro de la misma clase.
<code>protected</code>	Visible para referencias en la misma clase y en clases derivadas.
<code>public</code>	Visible para referencias en todas partes.
<code>static</code>	Especifica que una propiedad pertenece a la clase en lugar de a las instancias de la clase.
<code>UserDefinedNamespace</code>	Nombre de espacio de nombres personalizado definido por el usuario.

## Atributos del espacio de nombres de control de acceso

ActionScript 3.0 proporciona cuatro atributos especiales que controlan el acceso a las propiedades definidas dentro de una clase: `public`, `private`, `protected` e `internal`.

El atributo `public` hace que una propiedad esté visible en cualquier parte del script. Por ejemplo, para hacer que un método esté disponible para el código fuera de su paquete, hay que declarar el método con el atributo `public`. Esto se cumple para cualquier propiedad, independientemente de que se declare con la palabra clave `var`, `const` o `function`.

El atributo `private` hace que una propiedad sólo esté visible para los orígenes de llamada de la clase en la que se define la propiedad. Este comportamiento difiere del comportamiento del atributo `private` en ActionScript 2.0, que permitía a una subclase tener acceso a una propiedad privada de una superclase. Otro cambio importante de comportamiento está relacionado con el acceso en tiempo de ejecución. En ActionScript 2.0, la palabra clave `private` sólo prohibía el acceso en tiempo de compilación y se podía evitar fácilmente en tiempo de ejecución. Esto ya no se cumple en ActionScript 3.0. Las propiedades marcadas como `private` no están disponibles en tiempo de compilación ni en tiempo de ejecución.

Por ejemplo, el código siguiente crea una clase simple denominada `PrivateExample` con una variable privada y después intenta acceder a la variable privada desde fuera de la clase. En ActionScript 2.0, el acceso en tiempo de compilación estaba prohibido, pero la prohibición se podía evitar fácilmente utilizando el operador de acceso a una propiedad (`[]`), que realiza la búsqueda de propiedades en tiempo de ejecución, no en tiempo de compilación.

```
class PrivateExample
{
    private var privVar:String = "private variable";
}

var myExample:PrivateExample = new PrivateExample();
trace(myExample.privVar); // error en tiempo de compilación en
                          // modo estricto
trace(myExample["privVar"]); // ActionScript 2.0 permite el acceso, pero en
                              // ActionScript 3.0 esto es un error en tiempo
                              // de ejecución.
```

En ActionScript 3.0, un intento de acceder a una propiedad privada mediante el operador punto (`myExample.privVar`) provoca un error de tiempo de compilación si se utiliza el modo estricto. De lo contrario, el error se notifica en tiempo de ejecución, de la misma que manera que al usar el operador de acceso a una propiedad (`myExample["privVar"]`).

En la tabla siguiente se resumen los resultados de intentar acceder a una propiedad privada que pertenece a una clase cerrada (no dinámica):

	Modo estricto	Modo estándar
operador punto ( <code>.</code> )	error en tiempo de compilación	error en tiempo de ejecución
operador corchete ( <code>[]</code> )	error en tiempo de ejecución	error en tiempo de ejecución

En clases declaradas con el atributo `dynamic`, los intentos de acceder a una variable privada no provocarán un error en tiempo de ejecución. La variable simplemente no está visible, por lo que Flash Player devuelve el valor `undefined`. No obstante, se producirá un error en tiempo de compilación si se utiliza el operador punto en modo estricto. El ejemplo siguiente es igual que el anterior, con la diferencia de que la clase `PrivateExample` se declara como una clase dinámica:

```
dynamic class PrivateExample
{
    private var privVar:String = "private variable";
}

var myExample:PrivateExample = new PrivateExample();
trace(myExample.privVar); // error en tiempo de compilación en modo
                          // estricto
trace(myExample["privVar"]); // salida: undefined
```

Las clases dinámicas generalmente devuelven el valor `undefined` en lugar de generar un error cuando código externo a una clase intenta acceder a una propiedad privada. En la tabla siguiente se muestra que sólo se genera un error cuando se utiliza el operador punto para acceder a una propiedad privada en modo estricto:

	Modo estricto	Modo estándar
operador punto (.)	error en tiempo de compilación	<code>undefined</code>
operador corchete ([ ])	<code>undefined</code>	<code>undefined</code>

El atributo `protected`, que es una de las novedades de ActionScript 3.0, hace que una propiedad esté visible para los orígenes de llamada en su propia clase o en una subclase. Es decir, una propiedad protegida está disponible en su propia clase o para clases de nivel inferior en la jerarquía de herencia. Esto se cumple tanto si la subclase está en el mismo paquete como si está en un paquete diferente.

Para los programadores familiarizados con ActionScript 2.0, esta funcionalidad es similar al atributo `private` de ActionScript 2.0. El atributo `protected` de ActionScript 3.0 también es similar al atributo `protected` de Java, pero se diferencia en que la versión de Java también permite el acceso a orígenes de llamada que estén dentro del mismo paquete. El atributo `protected` resulta útil cuando se tiene una variable o método requerido por las subclases que se desea ocultar del código que esté fuera de la cadena de herencia.

El atributo `internal`, que es una de las novedades de ActionScript 3.0, hace que una propiedad esté visible para los orígenes de llamada en su propio paquete. Es el atributo predeterminado para el código de un paquete y se aplica a cualquier propiedad que no tenga ninguno de los siguientes atributos:

- `public`
- `private`
- `protected`
- un espacio de nombres definido por el usuario

El atributo `internal` es similar al control de acceso predeterminado en Java, aunque en Java no hay ningún nombre explícito para este nivel de acceso y sólo se puede alcanzar mediante la omisión de cualquier otro modificador de acceso. El atributo `internal` está disponible en ActionScript 3.0 para ofrecer la opción de indicar explícitamente la intención de hacer que una propiedad sólo sea visible para orígenes de llamada de su propio paquete.

## Atributo static

El atributo `static`, que se puede utilizar con propiedades declaradas con las palabras clave `var`, `const` o `function`, permite asociar una propiedad a la clase en lugar de asociarla a instancias de la clase. El código externo a la clase debe llamar a propiedades estáticas utilizando el nombre de la clase en lugar de un nombre de instancia.

Las subclases no heredan las propiedades estáticas, pero las propiedades forman parte de una cadena de ámbitos de subclase. Esto significa que en el cuerpo de una subclase se puede utilizar una variable o un método estático sin hacer referencia a la clase en la que se definió. Para más información, consulte [“Propiedades estáticas no heredadas” en la página 174](#).

## Atributos de espacio de nombres definido por el usuario

Como alternativa a los atributos de control de acceso predefinidos se puede crear un espacio de nombres personalizado para usarlo como un atributo. Sólo se puede utilizar un atributo de espacio de nombres por cada definición y no se puede utilizar en combinación con uno de los atributos de control de acceso (`public`, `private`, `protected`, `internal`). Para más información sobre el uso de espacios de nombres, consulte [“Espacios de nombres” en la página 75](#).

## Variables

Las variables pueden declararse con las palabras clave `var` o `const`. Es posible cambiar los valores de las variables declaradas con la palabra clave `var` varias veces durante la ejecución de un script. Las variables declaradas con la palabra clave `const` se denominan *constantes* y se les puede asignar valores una sola vez. Un intento de asignar un valor nuevo a una constante inicializada provoca un error. Para más información, consulte [“Constantes” en la página 110](#).

## Variables estáticas

Las variables estáticas se declaran mediante una combinación de la palabra clave `static` y la sentencia `var` o `const`. Las variables estáticas, que se asocian a una clase en lugar de a una instancia de una clase, son útiles para almacenar y compartir información que se aplica a toda una clase de objetos. Por ejemplo, una variable estática es adecuada si se desea almacenar un recuento del número de veces que se crea una instancia de una clase o si se desea almacenar el número máximo de instancias de la clase permitidas.

En el ejemplo siguiente se crea una variable `totalCount` para hacer un seguimiento del número de instancias de clase creadas y una constante `MAX_NUM` para almacenar el número máximo de instancias creadas. Las variables `totalCount` y `MAX_NUM` son estáticas porque contienen valores que se aplican a la clase como un todo en lugar de a una instancia concreta.

```
class StaticVars
{
    public static var totalCount:int = 0;
    public static const MAX_NUM:uint = 16;
}
```

El código externo a la clase `StaticVars` y a cualquiera de sus subclasses sólo puede hacer referencia a las propiedades `totalCount` y `MAX_NUM` a través de la misma clase. Por ejemplo, el siguiente código funciona:

```
trace(StaticVars.totalCount); // salida: 0
trace(StaticVars.MAX_NUM); // salida: 16
```

No se puede acceder a variables estáticas a través de una instancia de la clase, por lo que el código siguiente devuelve errores:

```
var myStaticVars:StaticVars = new StaticVars();
trace(myStaticVars.totalCount); // error
trace(myStaticVars.MAX_NUM); // error
```

Las variables declaradas con las palabras clave `static` y `const` deben ser inicializadas a la vez que se declara la constante, como hace la clase `StaticVars` para `MAX_NUM`. No se puede asignar un valor a `MAX_NUM` dentro del constructor o de un método de instancia. El código siguiente generará un error, ya que no es una forma válida de inicializar una constante estática:

```
// !! Error al inicializar la constante estática de esta manera
class StaticVars2
{
    public static const UNIQUESORT:uint;
    function initializeStatic():void
    {
        UNIQUESORT = 16;
    }
}
```

## Variables de instancia

Las variables de instancia incluyen propiedades declaradas con las palabras clave `var` y `const`, pero sin la palabra clave `static`. Las variables de este tipo, que se asocian a instancias de clase en lugar de a una clase completa, son útiles para almacenar valores específicos de una instancia. Por ejemplo, la clase `Array` tiene una propiedad de instancia denominada `length` que almacena el número de elementos de matriz contenidos en una instancia concreta de la clase `Array`.

En una subclase no se pueden sustituir las variables de instancia, aunque se declaren como `var` o `const`. Sin embargo, se puede obtener una funcionalidad similar a la sustitución de variables sustituyendo métodos de captador y definidor. Para más información, consulte [“Métodos descriptores de acceso \(captador y definidor\)” en la página 157](#).

## Métodos

Los métodos son funciones que forman parte de una definición de clase. Cuando se crea una instancia de la clase, se vincula un método a esa instancia. A diferencia de una función declarada fuera de una clase, un método sólo puede utilizarse desde la instancia a la que está asociado.

Los métodos se definen con la palabra clave `function`. Se puede utilizar una sentencia de función, como la siguiente:

```
public function sampleFunction():String {}
```

También se puede utilizar una variable a la que se asigna una expresión de función, de la manera siguiente:

```
public var sampleFunction:Function = function () {}
```

En la mayoría de los casos se deseará utilizar una sentencia de función en lugar de una expresión de función por las siguientes razones:

- Las sentencias de función son más concisas y fáciles de leer.
- Permiten utilizar las palabras clave `override` y `final`. Para más información, consulte [“Sustitución de métodos” en la página 172](#).
- Crean un vínculo más fuerte entre el identificador (es decir, el nombre de la función) y el código del cuerpo del método. Como es posible cambiar el valor de una variable con una sentencia de asignación, la conexión entre una variable y su expresión de función se puede hacer más fuerte en cualquier momento. Aunque se puede solucionar este problema declarando la variable con `const` en lugar de `var`, esta técnica no se considera una práctica recomendable, ya que hace que el código sea difícil de leer e impide el uso de las palabras clave `override` y `final`.

Un caso en el que hay que utilizar una expresión de función es cuando se elige asociar una función al objeto prototipo. Para más información, consulte [“El objeto prototipo” en la página 183](#).

## Métodos constructores

Los métodos constructores, que a veces se llaman simplemente *constructores*, son funciones que comparten el nombre con la clase en la que se definen. Todo el código que se incluya en un método constructor se ejecutará siempre que una instancia de la clase se cree con la palabra clave `new`. Por ejemplo, el código siguiente define una clase simple denominada `Example` que contiene una sola propiedad denominada `status`. El valor inicial de la variable `status` se establece en la función constructora.

```
class Example
{
    public var status:String;
    public function Example()
    {
        status = "initialized";
    }
}
```

```
var myExample:Example = new Example();
trace(myExample.status); // salida: inicializada
```

Los métodos constructores sólo pueden ser públicos, pero el uso del atributo `public` es opcional. No se puede utilizar en un constructor ninguno de los otros especificadores de control de acceso, incluidos `private`, `protected` y `internal`. Tampoco se puede utilizar un espacio de nombres definido por el usuario con un método constructor.

Un constructor puede hacer una llamada explícita al constructor de su superclase directa utilizando la sentencia `super()`. Si no se llama explícitamente al constructor de la superclase, el compilador inserta automáticamente una llamada antes de la primera sentencia en el cuerpo del constructor. También se puede llamar a métodos de la superclase mediante el prefijo `super` como una referencia a la superclase. Si se decide utilizar `super()` y `super` en el mismo cuerpo de constructor, hay que asegurarse de llamar primero a `super()`. De lo contrario, la referencia `super` no se comportará de la manera esperada. También se debe llamar al constructor `super()` antes que a cualquier sentencia `throw` o `return`.

En el ejemplo siguiente se ilustra lo que sucede si se intenta utilizar la referencia `super` antes de llamar al constructor `super()`. Una nueva clase, `ExampleEx`, amplía la clase `Example`. El constructor de `ExampleEx` intenta acceder a la variable de estado definida en su superclase, pero lo hace antes de llamar a `super()`. La sentencia `trace()` del constructor de `ExampleEx` produce el valor `null` porque la variable `status` no está disponible hasta que se ejecuta el constructor `super()`.

```
class ExampleEx extends Example
{
    public function ExampleEx()
    {
        trace(super.status);
        super();
    }
}

var mySample:ExampleEx = new ExampleEx(); // salida: null
```

Aunque se puede utilizar la sentencia `return` dentro de un constructor, no se permite devolver un valor. Es decir, las sentencias `return` no deben tener expresiones o valores asociados. Por consiguiente, no se permite que los métodos constructores devuelvan valores, lo que significa que no se puede especificar ningún tipo de devolución.

Si no se define un método constructor en la clase, el compilador creará automáticamente un constructor vacío. Si la clase amplía otra clase, el compilador incluirá una llamada `super()` en el constructor que genera.

## Métodos estáticos

Los métodos estáticos, también denominados *métodos de clase*, son métodos que se declaran con la palabra clave *static*. Estos métodos, que se asocian a una clase en lugar de a una instancia de clase, son útiles para encapsular la funcionalidad que afecta a algo más que el estado de una instancia individual. Como los métodos estáticos se asocian a una clase como un todo, sólo se puede acceder a dichos métodos a través de una clase, no a través de una instancia de la clase.

Los métodos estáticos son útiles para encapsular la funcionalidad que no se limita a afectar al estado de las instancias de clase. Es decir, un método debe ser estático si proporciona funcionalidad que no afecta directamente al valor de una instancia de clase. Por ejemplo, la clase `Date` tiene un método estático denominado `parse()`, que convierte una cadena en un número. El método es estático porque no afecta a una instancia individual de la clase.

El método `parse()` recibe una cadena que representa un valor de fecha, analiza la cadena y devuelve un número con un formato compatible con la representación interna de un objeto `Date`. Este método no es un método de instancia porque no tiene sentido aplicar el método a una instancia de la clase `Date`.

El método `parse()` estático puede compararse con uno de los métodos de instancia de la clase `Date`, como `getMonth()`. El método `getMonth()` es un método de instancia porque opera directamente en el valor de una instancia recuperando un componente específico, el mes, de una instancia de `Date`.

Como los métodos estáticos no están vinculados a instancias individuales, no se pueden utilizar las palabras clave `this` o `super` en el cuerpo de un método estático. Las referencias `this` y `super` sólo tienen sentido en el contexto de un método de instancia.

En contraste con otros lenguajes de programación basados en clases, en ActionScript 3.0 los métodos estáticos no se heredan. Para más información, consulte [“Propiedades estáticas no heredadas” en la página 174](#).

## Métodos de instancia

Los métodos de instancia son métodos que se declaran sin la palabra clave `static`. Estos métodos, que se asocian a instancias de una clase en lugar de a la clase como un todo, son útiles para implementar funcionalidad que afecta a instancias individuales de una clase. Por ejemplo, la clase `Array` contiene un método de instancia denominado `sort()`, que opera directamente en instancias de `Array`.

En el cuerpo de un método de instancia, las variables estáticas y de instancia están dentro del ámbito, lo que significa que se puede hacer referencia a las variables definidas en la misma clase mediante un identificador simple. Por ejemplo, la clase siguiente, `CustomArray`, amplía la clase `Array`. La clase `CustomArray` define una variable estática denominada `arrayCountTotal` para hacer un seguimiento del número total de instancias de clase, una variable de instancia denominada `arrayNumber` que hace un seguimiento del orden en que se crearon las instancias y un método de instancia denominado `getPosition()` que devuelve los valores de estas variables.

```
public class CustomArray extends Array
{
    public static var arrayCountTotal:int = 0;
    public var arrayNumber:int;

    public function CustomArray()
    {
        arrayNumber = ++arrayCountTotal;
    }

    public function getArrayPosition():String
    {
        return ("Array " + arrayNumber + " of " + arrayCountTotal);
    }
}
```

Aunque el código externo a la clase debe hacer referencia a la variable estática `arrayCountTotal` a través del objeto de clase mediante `CustomArray.arrayCountTotal`, el código que reside dentro del cuerpo del método `getPosition()` puede hacer referencia directamente a la variable estática `arrayCountTotal`. Esto se cumple incluso para variables estáticas de superclases. Aunque en ActionScript 3.0 las propiedades estáticas no se heredan, las propiedades estáticas de las superclases están dentro del ámbito. Por ejemplo, la clase `Array` tiene unas pocas variables estáticas, una de las cuales es una constante denominada `DESCENDING`. El código que reside en una subclase de `Array` puede hacer referencia a la constante estática `DESCENDING` mediante un identificador simple:

```
public class CustomArray extends Array
{
    public function testStatic():void
    {
        trace(DESCENDING); // salida: 2
    }
}
```

El valor de la referencia `this` en el cuerpo de un método de instancia es una referencia a la instancia a la que está asociado el método. El código siguiente muestra que la referencia `this` señala a la instancia que contiene el método:

```
class ThisTest
{
    function thisValue():ThisTest
    {
        return this;
    }
}

var myTest:ThisTest = new ThisTest();
trace(myTest.thisValue() == myTest); // salida: true
```

La herencia de los métodos de instancia se puede controlar con las palabras clave `override` y `final`. Se puede utilizar el atributo `override` para redefinir un método heredado y el atributo `final` para evitar que las subclases sustituyan un método. Para más información, consulte [“Sustitución de métodos” en la página 172](#).

## Métodos descriptores de acceso (captador y definidor)

Las funciones descriptoras de acceso `get` y `set`, también denominadas *captadores* y *definidores*, permiten implementar los principios de programación relacionados con la ocultación de información y encapsulación a la vez que ofrecen una interfaz de programación fácil de usar para las clases que se crean. Estas funciones permiten mantener las propiedades de clase como privadas de la clase ofreciendo a los usuarios de la clase acceso a esas propiedades como si accedieran a una variable de clase en lugar de llamar a un método de clase.

La ventaja de este enfoque es que permite evitar las funciones descriptoras de acceso tradicionales con nombres poco flexibles, como `getPropertyName()` y `setPropertyName()`. Otra ventaja de los captadores y definidores es que permiten evitar tener dos funciones públicas por cada propiedad que permita un acceso de lectura y escritura.

La siguiente clase de ejemplo, denominada `GetSet`, incluye funciones descriptoras de acceso `get` y `set` denominadas `publicAccess()` que proporcionan acceso a la variable privada denominada `privateProperty`:

```
class GetSet
{
    private var privateProperty:String;

    public function get publicAccess():String
    {
        return privateProperty;
    }

    public function set publicAccess(setValue:String):void
    {
        privateProperty = setValue;
    }
}
```

Si se intenta directamente acceder a la propiedad `privateProperty` se producirá un error, como se muestra a continuación:

```
var myGetSet:GetSet = new GetSet();
trace(myGetSet.privateProperty); // se produce un error
```

En su lugar, un usuario de la clase `GetSet` utilizará algo que parece ser una propiedad denominada `publicAccess`, pero que en realidad es un par de funciones descriptoras de acceso `get` y `set` que operan en la propiedad privada denominada `privateProperty`. En el ejemplo siguiente se crea una instancia de la clase `GetSet` y después se establece el valor de `privateProperty` mediante el descriptor de acceso público denominado `publicAccess`:

```
var myGetSet:GetSet = new GetSet();
trace(myGetSet.publicAccess); // salida: null
myGetSet.publicAccess = "hello";
trace(myGetSet.publicAccess); // salida: hello
```

Las funciones captadoras y definidoras también permiten sustituir propiedades heredadas de una superclase, algo que no es posible al usar variables miembro de clase normales. Las variables miembro de clase que se declaran mediante la palabra clave `var` no se pueden sustituir en una subclase. Sin embargo, las propiedades que se crean mediante funciones captadoras y definidoras no tienen esta restricción. Se puede utilizar el atributo `override` en funciones captadoras y definidoras heredadas de una superclase.

## Métodos vinculados

Un método vinculado, a veces denominado *cierre de método*, es simplemente un método que se extrae de su instancia. Los métodos que se pasan como argumentos a una función o se devuelven como valores desde una función son ejemplos de métodos vinculados. Una de las novedades de ActionScript 3.0 es que un método vinculado es similar a un cierre de función, ya que conserva su entorno léxico incluso cuando se extrae de su instancia. Sin embargo, la diferencia clave entre un método vinculado y un cierre de función es que la referencia `this` para un método vinculado permanece vinculada a la instancia que implementa el método. Es decir, la referencia `this` de un método vinculado siempre señala al objeto original que implementó el método. Para los cierres de función, la referencia `this` es genérica, lo que significa que señala al objeto con el que esté relacionada la función cuando se invoque.

Es importante comprender los métodos vinculados para utilizar la palabra clave `this`. Debe recordarse que la palabra clave `this` proporciona una referencia al objeto principal de un método. La mayoría de los programadores que utilizan ActionScript esperan que la palabra clave `this` siempre haga referencia al objeto o la clase que contiene la definición de un método. Sin embargo, sin la vinculación de métodos esto no se cumplirá siempre. Por ejemplo, en las versiones anteriores de ActionScript, la referencia `this` no siempre hacía referencia a la instancia que implementaba el método. En ActionScript 2.0, cuando se extraen métodos de una instancia no sólo no se vincula la referencia `this` a la instancia original, sino que además las variables y los métodos miembro de la clase de la instancia no están disponibles. Esto es no un problema en ActionScript 3.0 porque se crean métodos vinculados automáticamente cuando se pasa un método como parámetro. Los métodos vinculados garantizan que la palabra clave `this` siempre haga referencia al objeto o la clase en que se define un método.

El código siguiente define una clase denominada `ThisTest`, que contiene un método denominado `foo()` que define el método vinculado y un método denominado `bar()` que devuelve el método vinculado. El código externo a la clase crea una instancia de la clase `ThisTest`, llama al método `bar()` y almacena el valor devuelto en una variable denominada `myFunc`.

```
class ThisTest
{
    private var num:Number = 3;
    function foo():void // método vinculado definido
    {
        trace("foo's this: " + this);
        trace("num: " + num);
    }
    function bar():Function
    {
        return foo; // método vinculado devuelto
    }
}
```

```
var myTest:ThisTest = new ThisTest();
var myFunc:Function = myTest.bar();
trace(this); // salida: [object global]
myFunc();
/* salida:
foo's this: [object ThisTest]
output: num: 3 */
```

Las dos últimas líneas de código muestran que la referencia `this` del método vinculado `foo()` sigue señalando a una instancia de la clase `ThisTest`, aunque la referencia `this` de la línea inmediatamente anterior señala al objeto global. Además, el método vinculado almacenado en la variable `myFunc` sigue teniendo acceso a las variables miembro de la clase `ThisTest`. Si se ejecutara este mismo código en `ActionScript 2.0`, las referencias `this` coincidirían y el valor de la variable `num` sería `undefined`.

La adición de métodos vinculados se aprecia mejor en aspectos como los controladores de eventos, ya que el método `addEventListener()` requiere que se pase una función o un método como un argumento. Para más información, consulte [“Función de detector definida como método de clase” en la página 343](#).

## Enumeraciones con clases

Las *enumeraciones* son tipos de datos personalizados que se crean para encapsular un pequeño conjunto de valores. `ActionScript 3.0` no ofrece una capacidad de enumeración específica, a diferencia de `C++`, que incluye la palabra clave `enum`, o `Java`, con su interfaz `Enumeration`. No obstante, se pueden crear enumeraciones utilizando clases y constantes estáticas. Por ejemplo, la clase `PrintJob` de la API de `Flash Player` utiliza una enumeración denominada `PrintJobOrientation` para almacenar el conjunto de valores formado por `"landscape"` y `"portrait"`, como se muestra en el código siguiente:

```
public final class PrintJobOrientation
{
    public static const LANDSCAPE:String = "landscape";
    public static const PORTRAIT:String = "portrait";
}
```

Por convención, una clase de enumeración se declara con el atributo `final` porque no es necesario ampliarla. La clase sólo contiene miembros estáticos, lo que significa que no se crean instancias de la clase, sino que se accede a los valores de la enumeración directamente a través del objeto de clase, como se indica en el siguiente fragmento de código:

```
var pj:PrintJob = new PrintJob();
if(pj.start())
{
    if (pj.orientation == PrintJobOrientation.PORTRAIT)
    {
        ...
    }
    ...
}
```

Todas las clases de enumeración de la API de Flash Player sólo contienen variables de tipo `String`, `int` o `uint`. La ventaja de utilizar enumeraciones en lugar de valores literales numéricos o de cadena es que es más fácil detectar errores tipográficos con las enumeraciones. Si se escribe incorrectamente el nombre de una enumeración, el compilador de ActionScript genera un error. Si se utilizan valores literales, el compilador no mostrará ninguna advertencia en caso de que encuentre una palabra escrita incorrectamente o se utilice un número incorrecto. En el ejemplo anterior, el compilador genera un error si el nombre de la constante de enumeración es incorrecto, como se indica en el siguiente fragmento:

```
if (pj.orientation == PrintJobOrientation.PORTRAI)
// error del compilador
```

Sin embargo, el compilador no generará un error si se escribe incorrectamente un valor literal de cadena, como se muestra a continuación:

```
if (pj.orientation == "portrai") // no se produce un error del compilador
```

Otra técnica para crear enumeraciones también implica crear una clase independiente con propiedades estáticas para la enumeración. No obstante, esta técnica difiere en que cada una de las propiedades estáticas contiene una instancia de la clase en lugar de una cadena o un valor entero. Por ejemplo, el código siguiente crea una clase de enumeración para los días de la semana:

```
public final class Day
{
    public static const MONDAY:Day = new Day();
    public static const TUESDAY:Day = new Day();
    public static const WEDNESDAY:Day = new Day();
    public static const THURSDAY:Day = new Day();
    public static const FRIDAY:Day = new Day();
    public static const SATURDAY:Day = new Day();
    public static const SUNDAY:Day = new Day();
}
```

La API de Flash Player no utiliza esta técnica, pero la utilizan muchos desarrolladores que prefieren la verificación de tipos mejorada que proporciona. Por ejemplo, un método que devuelve un valor de enumeración puede restringir el valor devuelto al tipo de datos de la enumeración. El código siguiente muestra, además de una función que devuelve un día de la semana, una llamada a función que utiliza el tipo de la enumeración como una anotación de tipo:

```
function getDay():Day
{
    var date:Date = new Date();
    var retDay:Day;
    switch (date.day)
    {
        case 0:
            retDay = Day.MONDAY;
            break;
        case 1:
            retDay = Day.TUESDAY;
            break;
        case 2:
            retDay = Day.WEDNESDAY;
            break;
        case 3:
            retDay = Day.THURSDAY;
            break;
        case 4:
            retDay = Day.FRIDAY;
            break;
        case 5:
            retDay = Day.SATURDAY;
            break;
        case 6:
            retDay = Day.SUNDAY;
            break;
    }
    return retDay;
}
```

```
var dayOfWeek:Day = getDay();
```

También se puede mejorar la clase `Day` de forma que asocie un entero con cada día de la semana y proporcione un método `toString()` que devuelva una representación de cadena del día. Se puede mejorar la clase `Day` de esta manera como ejercicio.

## Clases de activos incorporados

ActionScript 3.0 utiliza clases especiales, denominadas *clases de activos incorporados*, para representar elementos incorporados. Un *activo incorporado* es un activo, como un sonido, una imagen o una fuente, que se incluye en un archivo SWF en tiempo de compilación.

Incorporar un activo en lugar de cargarlo dinámicamente garantiza que estará disponible en tiempo de ejecución, pero a cambio el tamaño del archivo SWF será mayor.

## Utilización de clases de activos incorporados en Flash

Para incorporar un activo, hay que añadir primero el activo a una biblioteca de archivo FLA. A continuación, hay que usar la propiedad `linkage` del activo para asignar un nombre a la clase de activo incorporado del activo. Si no se encuentra una clase con ese nombre en la ruta de clases, se generará una clase automáticamente. Después se puede utilizar una instancia de la clase de activo incorporado y utilizar las propiedades y los métodos definidos por la clase. Por ejemplo, se puede utilizar el código siguiente para reproducir un sonido incorporado vinculado a una clase de activo incorporado denominada `PianoMusic`:

```
var piano:PianoMusic = new PianoMusic();
var sndChannel:SoundChannel = piano.play();
```

## Interfaces

Una interfaz es una colección de declaraciones de métodos que permite la comunicación entre objetos que no están relacionados. Por ejemplo, la API de Flash Player define la interfaz `IEventDispatcher`, que contiene declaraciones de métodos que una clase puede utilizar para controlar objetos de evento. La interfaz `IEventDispatcher` establece una forma estándar de pasar objetos de evento entre objetos. El código siguiente muestra la definición de la interfaz `IEventDispatcher`:

```
public interface IEventDispatcher
{
    function addEventListener(type:String, listener:Function,
        useCapture:Boolean=false, priority:int=0,
        useWeakReference:Boolean = false):void;
    function removeEventListener(type:String, listener:Function,
        useCapture:Boolean=false):void;
    function dispatchEvent(event:Event):Boolean;
    function hasEventListener(type:String):Boolean;
    function willTrigger(type:String):Boolean;
}
```

Las interfaces se basan en la distinción entre la interfaz de un método y su implementación. La interfaz de un método incluye toda la información necesaria para invocar dicho método, como el nombre del método, todos sus parámetros y el tipo que devuelve. La implementación de un método no sólo incluye la información de la interfaz, sino también las sentencias ejecutables que implementan el comportamiento del método. Una definición de interfaz sólo contiene interfaces de métodos; cualquier clase que implemente la interfaz debe encargarse de definir las implementaciones de los métodos.

En la API de Flash Player, la clase `EventDispatcher` implementa la interfaz `IEventDispatcher` definiendo todos los métodos de la interfaz `IEventDispatcher` y añadiendo el código a cada uno de los métodos. El código siguiente es un fragmento de la definición de la clase `EventDispatcher`:

```
public class EventDispatcher implements IEventDispatcher
{
    function dispatchEvent(event:Event):Boolean
    {
        /* sentencias de implementación */
    }
    ...
}
```

La interfaz `IEventDispatcher` constituye un protocolo que las instancias de `EventDispatcher` utilizan para procesar objetos de evento y pasárselos a otros objetos que también tienen implementada la interfaz `IEventDispatcher`.

Otra forma de describir una interfaz es decir que define un tipo de datos de la misma manera que una clase. Por consiguiente, una interfaz se puede utilizar como una anotación de tipo, igual que una clase. Al ser un tipo de datos, una interfaz también se puede utilizar con operadores, como los operadores `is` y `as`, que requieren un tipo de datos. Sin embargo, a diferencia de una clase, no se puede crear una instancia de una interfaz. Esta distinción hace que muchos programadores consideren que las interfaces son tipos de datos abstractos y las clases son tipos de datos concretos.

## Definición de una interfaz

La estructura de una definición de interfaz es similar a la de una definición de clase, con la diferencia de que una interfaz sólo puede contener métodos sin código de método. Las interfaces no pueden incluir variables ni constantes, pero pueden incluir captadores y definidores. Para definir una interfaz se utiliza la palabra clave `interface`. Por ejemplo, la siguiente interfaz, `IExternalizable`, forma parte del paquete `flash.utils` de la API de Flash Player. La interfaz `IExternalizable` define un protocolo para serializar un objeto, que consiste en convertir un objeto a un formato adecuado para el almacenamiento en un dispositivo o para el transporte a través de una red.

```
public interface IExternalizable
{
    function writeExternal(output:IDataOutput):void;
    function readExternal(input:IDataInput):void;
}
```

Hay que tener en cuenta que la interfaz `IExternalizable` se declara con el modificador de control de acceso `public`. Las definiciones de interfaz sólo pueden modificarse mediante los especificadores de control de acceso `public` e `internal`. Las declaraciones de métodos en una definición de interfaz no pueden incluir ningún especificador de control de acceso.

La API de Flash Player sigue una convención por la que los nombres de interfaz empiezan por una `I` mayúscula, pero se puede utilizar cualquier identificador válido como nombre de interfaz. Las definiciones de interfaz se suelen colocar en el nivel superior de un paquete. No pueden colocarse en una definición de clase ni en otra definición de interfaz.

Las interfaces pueden ampliar una o más interfaces. Por ejemplo, la siguiente interfaz, `IExample`, amplía la interfaz `IExternalizable`:

```
public interface IExample extends IExternalizable
{
    function extra():void;
}
```

Cualquier clase que implemente la interfaz `IExample` debe incluir implementaciones no sólo para el método `extra()`, sino también para los métodos `writeExternal()` y `readExternal()` heredados de la interfaz `IExternalizable`.

## Implementación de una interfaz en una clase

Una clase es el único elemento del lenguaje ActionScript 3.0 que puede implementar una interfaz. Se puede utilizar la palabra clave `implements` en una declaración de clase para implementar una o más interfaces. En el ejemplo siguiente se definen dos interfaces, `IAAlpha` e `IBeta`, y una clase, `Alpha`, que implementa las dos interfaces:

```
interface IAAlpha
{
    function foo(str:String):String;
}

interface IBeta
{
    function bar():void;
}

class Alpha implements IAAlpha, IBeta
{
    public function foo(param:String):String {}
    public function bar():void {}
}
```

En una clase que implementa una interfaz, los métodos implementados deben:

- Utilizar el identificador de control de acceso `public`.
- Utilizar el mismo nombre que el método de interfaz.
- Tener el mismo número de parámetros, cada uno con un tipo de datos que coincida con los tipos de datos de los parámetros del método de interfaz.
- Devolver el mismo tipo de datos.

Sin embargo, hay cierta flexibilidad para asignar nombres a los parámetros de métodos implementados. Aunque el número de parámetros y el tipo de datos de cada parámetro del método implementado deben coincidir con los del método de interfaz, los nombres de los parámetros no tienen que coincidir. Por ejemplo, en el ejemplo anterior el parámetro del método `Alpha.foo()` se denomina `param`:

```
public function foo(param:String):String {}
```

En el método de interfaz `IAAlpha.foo()`, el parámetro se denomina `str`:

```
function foo(str:String):String;
```

También hay cierta flexibilidad con los valores predeterminados de parámetros. Una definición de interfaz puede incluir declaraciones de funciones con valores predeterminados de parámetros. Un método que implementa una declaración de función de este tipo debe tener un valor predeterminado de parámetro que sea miembro del mismo tipo de datos que el valor especificado en la definición de interfaz, pero el valor real no tiene que coincidir. Por ejemplo, el código siguiente define una interfaz que contiene un método con un valor predeterminado de parámetro igual a 3:

```
interface IGamma
{
    function doSomething(param:int = 3):void;
}
```

La siguiente definición de clase implementa la interfaz Igamma, pero utiliza un valor predeterminado de parámetro distinto:

```
class Gamma implements IGamma
{
    public function doSomething(param:int = 4):void {}
}
```

La razón de esta flexibilidad es que las reglas para implementar una interfaz se han diseñado específicamente para garantizar la compatibilidad de los tipos de datos y no es necesario exigir que los nombres de parámetros y los valores predeterminados de los parámetros sean idénticos para alcanzar ese objetivo.

## Herencia

La herencia es una forma de reutilización de código que permite a los programadores desarrollar clases nuevas basadas en clases existentes. Las clases existentes se suelen denominar *clases base* o *superclases*, y las clases nuevas se denominan *subclases*. Una ventaja clave de la herencia es que permite reutilizar código de una clase base manteniendo intacto el código existente. Además, la herencia no requiere realizar ningún cambio en la interacción entre otras clases y la clase base. En lugar de modificar una clase existente que puede haber sido probada minuciosamente o que ya se está utilizando, la herencia permite tratar esa clase como un módulo integrado que se puede ampliar con propiedades o métodos adicionales. Se utiliza la palabra clave `extends` para indicar que una clase hereda de otra clase.

La herencia también permite beneficiarse del *polimorfismo* en el código. El polimorfismo es la capacidad de utilizar un solo nombre de método para un método que se comporta de distinta manera cuando se aplica a distintos tipos de datos. Un ejemplo sencillo es una clase base denominada Shape con dos subclases denominadas Circle y Square. La clase Shape define un método denominado area() que devuelve el área de la forma. Si se implementa el polimorfismo, se puede llamar al método area() en objetos de tipo Circle y Square, y se harán automáticamente los cálculos correctos. La herencia activa el polimorfismo al permitir que las subclases hereden y redefinan (*sustituyan*) los métodos de la clase base. En el siguiente ejemplo, se redefine el método area() mediante las clases Circle y Square:

```
class Shape
{
    public function area():Number
    {
        return NaN;
    }
}

class Circle extends Shape
{
    private var radius:Number = 1;
    override public function area():Number
    {
        return (Math.PI * (radius * radius));
    }
}

class Square extends Shape
{
    private var side:Number = 1;
    override public function area():Number
    {
        return (side * side);
    }
}

var cir:Circle = new Circle();
trace(cir.area()); // salida: 3.141592653589793
var sq:Square = new Square();
trace(sq.area()); // salida: 1
```

Como cada clase define un tipo de datos, el uso de la herencia crea una relación especial entre una clase base y una clase que la amplía. Una subclase posee todas las propiedades de su clase base, lo que significa que siempre se puede sustituir una instancia de una subclase como una instancia de la clase base. Por ejemplo, si un método define un parámetro de tipo `Shape`, se puede pasar un argumento de tipo `Circle`, ya que `Circle` amplía `Shape`, como se indica a continuación:

```
function draw(shapeToDraw:Shape) {}

var myCircle:Circle = new Circle();
draw(myCircle);
```

## Herencia y propiedades de instancia

Todas las subclases heredan una propiedad de instancia definida con la palabra clave `function`, `var` o `const`, con tal de que no se haya declarado la propiedad con el atributo `private` en la clase base. Por ejemplo, la clase `Event` de la API de Flash Player tiene diversas subclases que heredan propiedades comunes a todos los objetos de evento.

Para algunos tipos de eventos, la clase `Event` contiene todas las propiedades necesarias para definir el evento. Estos tipos de eventos no requieren más propiedades de instancia que las definidas en la clase `Event`. Algunos ejemplos de estos eventos son el evento `complete`, que se produce cuando los datos se han cargado correctamente, y el evento `connect`, que se produce cuando se establece una conexión de red.

El ejemplo siguiente es un fragmento de la clase `Event` que muestra algunas de las propiedades y los métodos que heredarán las subclases. Como las propiedades se heredan, una instancia de cualquier subclase puede acceder a estas propiedades.

```
public class Event
{
    public function get type():String;
    public function get bubbles():Boolean;
    ...

    public function stopPropagation():void {}
    public function stopImmediatePropagation():void {}
    public function preventDefault():void {}
    public function isDefaultPrevented():Boolean {}
    ...
}
```

Otros tipos de eventos requieren propiedades únicas que no están disponibles en la clase `Event`. Estos eventos se definen creando subclases de la clase `Event` para añadir nuevas propiedades a las propiedades definidas en la clase `Event`. Un ejemplo de una subclase de este tipo es la clase `MouseEvent`, que añade propiedades únicas a eventos asociados con el movimiento o los clics del ratón, como los eventos `mouseMove` y `click`. El ejemplo siguiente es un fragmento de la clase `MouseEvent` que muestra la definición de propiedades que se han añadido a la subclase y, por tanto, no existen en la clase base:

```
public class MouseEvent extends Event
{
    public static const CLICK:String      = "click";
    public static const MOUSE_MOVE:String = "mouseMove";
    ...

    public function get stageX():Number {}
    public function get stageY():Number {}
    ...
}
```

## Herencia y especificadores de control de acceso

Si una propiedad se declara con la palabra clave `public`, estará visible en cualquier parte del código. Esto significa que la palabra clave `public`, a diferencia de las palabras clave `private`, `protected` e `internal`, no restringe de ningún modo la herencia de propiedades.

Si se declara una propiedad con la palabra clave `private`, sólo será visible en la clase que la define, lo que significa que ninguna subclase la heredará. Este comportamiento es distinto del de las versiones anteriores de `ActionScript`, en las que el comportamiento de la palabra clave `private` era más parecido al de la palabra clave `protected` de `ActionScript 3.0`.

La palabra clave `protected` indica que una propiedad es visible en la clase que la define y en todas sus subclases. A diferencia de la palabra clave `protected` del lenguaje de programación `Java`, la palabra clave `protected` de `ActionScript 3.0` no hace que una propiedad esté visible para todas las clases de un mismo paquete. En `ActionScript 3.0` sólo las subclases pueden acceder a una propiedad declarada con la palabra clave `protected`. Además, una propiedad protegida estará visible para una subclase tanto si la subclase está en el mismo paquete que la clase base como si está en un paquete distinto.

Para limitar la visibilidad de una propiedad al paquete en el que se define, se debe utilizar la palabra clave `internal` o no utilizar ningún especificador de control de acceso. Cuando no se especifica ninguno especificador de control de acceso, el predeterminado es `internal`. Una propiedad marcada como `internal` sólo podrá ser heredada por una subclase que resida en el mismo paquete.

Se puede utilizar el ejemplo siguiente para ver cómo afecta cada uno de los especificadores de control de acceso a la herencia más allá de los límites del paquete. El código siguiente define una clase principal de aplicación denominada `AccessControl` y otras dos clases denominadas `Base` y `Extender`. La clase `Base` está en un paquete denominado `foo` y la clase `Extender`, que es una subclase de la clase `Base`, está en un paquete denominado `bar`. La clase `AccessControl` sólo importa la clase `Extender` y crea una instancia de `Extender` que intenta acceder a una variable denominada `str` definida en la clase `Base`. La variable `str` se declara como `public` de forma que el código se compile y ejecute como se indica en el siguiente fragmento:

```
// Base.as en una carpeta denominada foo
package foo
{
    public class Base
    {
        public var str:String = "hello"; // cambiar public en esta línea
    }
}

// Extender.as en una carpeta denominada bar
package bar
{
    import foo.Base;
    public class Extender extends Base
    {
        public function getString():String {
            return str;
        }
    }
}

// clase principal de la aplicación en un archivo denominado ProtectedExample.as
import flash.display.MovieClip;
import bar.Extender;
public class AccessControl extends MovieClip
{
    public function AccessControl()
    {
        var myExt:Extender = new Extender();
        trace(myExt.testString); // error si str no es public
        trace(myExt.getString()); // error si str es private o internal
    }
}
}
```

Para ver cómo afectan los otros especificadores de control de acceso a la compilación y la ejecución del ejemplo anterior, se debe cambiar el especificador de control de acceso de la variable `str` a `private`, `protected` o `internal` después de eliminar o marcar como comentario la línea siguiente de la clase `AccessControl`:

```
trace(myExt.testString); // error si str no es public
```

## No se permite la sustitución de variables

Las propiedades declaradas con la palabra clave `var` o `const` se pueden heredar, pero no se pueden sustituir. Para sustituir una propiedad hay que redefinirla en una subclase. El único tipo de propiedad que se puede sustituir son los métodos (es decir, propiedades declaradas con la palabra clave `function`). Aunque no es posible sustituir una variable de instancia, se puede obtener una funcionalidad similar creando métodos captador y definidor para la variable de instancia y sustituyendo los métodos. Para más información, consulte [“Sustitución de captadores y definidores” en la página 174](#).

## Sustitución de métodos

Para sustituir un método hay que redefinir el comportamiento de un método heredado. Los métodos estáticos no se heredan y no se pueden sustituir. Sin embargo, las subclases heredan los métodos de instancia, que se pueden sustituir con tal de que se cumplan los dos criterios siguientes:

- El método de instancia no se ha declarado con la palabra clave `final` en la clase base. Si se utiliza la palabra clave `final` con un método de instancia, indica la intención del programador de evitar que las subclases sustituyan el método.
- El método de instancia no se declara con el especificador de control de acceso `private` de la clase base. Si se marca un método como `private` en la clase base, no hay que usar la palabra clave `override` al definir un método con el mismo nombre en la subclase porque el método de la clase base no será visible para la subclase.

Para sustituir un método de instancia que cumpla estos criterios, la definición del método en la subclase debe utilizar la palabra clave `override` y debe coincidir con la versión de la superclase del método en los siguientes aspectos:

- El método sustituto debe tener el mismo nivel de control de acceso que el método de la clase base. Los métodos marcados como `internal` tienen el mismo nivel de control de acceso que los métodos que no tienen especificador de control de acceso.
- El método sustituto debe tener el mismo número de parámetros que el método de la clase base.
- Los parámetros del método sustituto deben tener las mismas anotaciones de tipo de datos que los parámetros del método de la clase base.
- El método sustituto debe devolver el mismo tipo de datos que el método de la clase base.

Sin embargo, los nombres de los parámetros del método sustituto no tienen que coincidir con los nombres de los parámetros de la clase base, con tal de que el número de parámetros y el tipo de datos de cada parámetro coincidan.

## La sentencia super

Al sustituir un método, los programadores generalmente desean añadir funcionalidad al comportamiento del método de la superclase que van a sustituir, en lugar de sustituir completamente el comportamiento. Esto requiere un mecanismo que permita a un método de una subclase llamar a la versión de sí mismo de la superclase. La sentencia `super` proporciona este mecanismo, ya que contiene una referencia a la superclase inmediata. El ejemplo siguiente define una clase denominada `Base` que contiene un método denominado `thanks()` y una subclase de la clase `Base` denominada `Extender` que reemplaza el método `thanks()`. El método `Extender.thanks()` utiliza la sentencia `super` para llamar a `Base.thanks()`.

```
package {
    import flash.display.MovieClip;
    public class SuperExample extends MovieClip
    {
        public function SuperExample()
        {
            var myExt:Extender = new Extender()
            trace(myExt.thanks()); // salida: Mahalo nui loa
        }
    }
}

class Base {
    public function thanks():String
    {
        return "Mahalo";
    }
}

class Extender extends Base
{
    override public function thanks():String
    {
        return super.thanks() + " nui loa";
    }
}
```

## Sustitución de captadores y definidores

Aunque las variables definidas en una superclase no se pueden sustituir, sí se pueden sustituir los captadores y definidores. Por ejemplo, el código siguiente sustituye un captador denominado `currentLabel` definido en la clase `MovieClip` de la API de Flash Player:

```
package
{
    import flash.display.MovieClip;
    public class OverrideExample extends MovieClip
    {
        public function OverrideExample()
        {
            trace(currentLabel)
        }
        override public function get currentLabel():String
        {
            var str:String = "Override: ";
            str += super.currentLabel;
            return str;
        }
    }
}
```

La salida de la sentencia `trace()` en el constructor de la clase `OverrideExample` es `Override: null`, que muestra que el ejemplo pudo sustituir la propiedad `currentLabel` heredada.

## Propiedades estáticas no heredadas

Las subclases no heredan las propiedades estáticas. Esto significa que no se puede acceder a las propiedades estáticas a través de una instancia de una subclase. Sólo se puede acceder a una propiedad estática a través del objeto de clase en el que está definida. Por ejemplo, en el código siguiente se define una clase base denominada `Base` y una subclase que amplía `Base` denominada `Extender`. Se define una variable estática denominada `test` en la clase `Base`. El código del siguiente fragmento no se compila en modo estricto y genera un error en tiempo de ejecución en modo estándar.

```
package {
    import flash.display.MovieClip;
    public class StaticExample extends MovieClip
    {
        public function StaticExample()
        {
            var myExt:Extender = new Extender();
            trace(myExt.test); // error
        }
    }
}
```

```
class Base {
    public static var test:String = "static";
}
```

```
class Extender extends Base { }
```

La única manera de acceder a la variable estática `test` es a través del objeto de clase, como se indica en el código siguiente:

```
Base.test;
```

No obstante, se puede definir una propiedad de instancia con el mismo nombre que una propiedad estática. Esta propiedad de instancia puede definirse en la misma clase que la propiedad estática o en una subclase. Por ejemplo, la clase `Base` del ejemplo anterior podría tener una propiedad de instancia denominada `test`. El código siguiente se compila y ejecuta, ya que la propiedad de instancia es heredada por la clase `Extender`. El código también se compilará y ejecutará si la definición de la variable de instancia de prueba se mueve (en lugar de copiarse) a la clase `Extender`.

```
package
{
    import flash.display.MovieClip;
    public class StaticExample extends MovieClip
    {
        public function StaticExample()
        {
            var myExt:Extender = new Extender();
            trace(myExt.test); // salida: instancia
        }
    }
}
```

```
class Base
{
    public static var test:String = "static";
    public var test:String = "instance";
}
```

```
class Extender extends Base {}
```

## Propiedades estáticas y cadena de ámbitos

Aunque las propiedades estáticas no se heredan, están en la cadena de ámbitos de la clase en la que se definen y de cualquier subclase de dicha clase. Así, se dice que las propiedades estáticas están *dentro del ámbito* de la clase en la que se definen y de sus subclases. Esto significa que una propiedad estática es directamente accesible en el cuerpo de la clase en la que se define y en cualquier subclase de dicha clase.

En el ejemplo siguiente se modifican las clases definidas en el ejemplo anterior para mostrar que la variable estática `test` definida en la clase `Base` está en el ámbito de la clase `Extender`. Es decir, la clase `Extender` puede acceder a la variable estática `test` sin añadir a la variable el nombre de la clase que define `test` como prefijo.

```
package
{
    import flash.display.MovieClip;
    public class StaticExample extends MovieClip
    {
        public function StaticExample()
        {
            var myExt:Extender = new Extender();
        }
    }
}

class Base {
    public static var test:String = "static";
}

class Extender extends Base
{
    public function Extender()
    {
        trace(test); // salida: static
    }
}
```

Si se define una propiedad de instancia que utiliza el mismo nombre que una propiedad estática en la misma clase o en una superclase, la propiedad de instancia tiene precedencia superior en la cadena de ámbitos. Se dice que la propiedad de instancia *oculta* la propiedad estática, lo que significa que se utiliza el valor de la propiedad de instancia en lugar del valor de la propiedad estática. Por ejemplo, el código siguiente muestra que si la clase Extender define una variable de instancia denominada test, la sentencia trace() utiliza el valor de la variable de instancia en lugar del valor de la variable estática:

```
package
{
    import flash.display.MovieClip;
    public class StaticExample extends MovieClip
    {
        public function StaticExample()
        {
            var myExt:Extender = new Extender();
        }
    }
}

class Base
{
    public static var test:String = "static";
}

class Extender extends Base
{
    public var test:String = "instance";
    public function Extender()
    {
        trace(test); // salida: instancia
    }
}
```

# Temas avanzados

Esta sección empieza con una historia abreviada de ActionScript y la programación orientada a objetos, y continúa con una descripción del modelo de objetos de ActionScript 3.0 y de cómo permite que la nueva máquina virtual de ActionScript (AVM2) sea considerablemente más rápida que la de las versiones anteriores de Flash Player, que incluyen la máquina virtual de ActionScript antigua (AVM1).

## Historia de la implementación de la programación orientada a objetos en ActionScript

Como el diseño de ActionScript 3.0 se ha basado en las versiones anteriores de ActionScript, puede resultar útil comprender la evolución del modelo de objetos de ActionScript. ActionScript empezó siendo un mecanismo sencillo de creación de scripts para las primeras versiones de la herramienta de edición Flash. Con el tiempo, los programadores empezaron a crear aplicaciones cada vez más complejas con ActionScript. En respuesta a las necesidades de los programadores, en cada nueva versión se añadieron características al lenguaje para facilitar la creación de aplicaciones complejas.

### ActionScript 1.0

ActionScript 1.0 es la versión del lenguaje utilizada en Flash Player 6 y en versiones anteriores. En esta fase inicial del desarrollo, el modelo de objetos de ActionScript ya se basaba en el concepto de objeto como tipo de datos básico. Un objeto de ActionScript es un tipo de datos compuesto con un conjunto de *propiedades*. Al describir el modelo de objetos, el término *propiedades* abarca todo lo que está asociado a un objeto, como las variables, las funciones o los métodos.

Aunque esta primera generación de ActionScript no permitía definir clases con una palabra clave `class`, se podía definir una clase mediante un tipo de objeto especial denominado objeto prototipo. En lugar de utilizar una palabra clave `class` para crear una definición de clase abstracta a partir de la cual se puedan crear instancias de objetos, como se hace en otros lenguajes basados en clases como Java y C++, los lenguajes basados en prototipos como ActionScript 1.0 utilizan un objeto existente como modelo (o prototipo) para crear otros objetos. En un lenguaje basado en clases, los objetos pueden señalar a una clase como su plantilla; en cambio, en un lenguaje basado en prototipos los objetos señalan a otro objeto, el prototipo, que es su plantilla.

Para crear una clase en ActionScript 1.0, se define una función constructora para dicha clase. En ActionScript, las funciones son objetos reales, no sólo definiciones abstractas. La función constructora que se crea sirve como objeto prototipo para las instancias de dicha clase. El código siguiente crea una clase denominada Shape y define una propiedad denominada visible establecida en true de manera predeterminada:

```
// clase base
function Shape() {}
// Crear una propiedad denominada visible.
Shape.prototype.visible = true;
```

Esta función constructora define una clase Shape de la que se puede crear una instancia mediante el operador new, de la manera siguiente:

```
myShape = new Shape();
```

De la misma manera que el objeto de función constructora de Shape() es el prototipo para instancias de la clase Shape, también puede ser el prototipo para subclases de Shape (es decir, otras clases que amplíen la clase Shape).

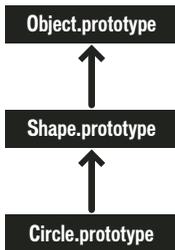
La creación de una clase que es una subclase de la clase Shape es un proceso en dos pasos. En primer lugar debe crearse la clase definiendo una función constructora, de la manera siguiente:

```
// clase secundaria
function Circle(id, radius)
{
    this.id = id;
    this.radius = radius;
}
```

En segundo lugar, se utiliza el operador new para declarar que la clase Shape es el prototipo para la clase Circle. De manera predeterminada, cualquier clase que se cree utilizará la clase Object como prototipo, lo que significa que Circle.prototype contiene actualmente un objeto genérico (una instancia de la clase Object). Para especificar que el prototipo de Circle es Shape y no Object, se debe utilizar el código siguiente para cambiar el valor de Circle.prototype de forma que contenga un objeto Shape en lugar de un objeto genérico:

```
// Hacer que Circle sea una subclase de Shape.
Circle.prototype = new Shape();
```

La clase `Shape` y la clase `Circle` ahora están vinculadas en una relación de herencia que se suele llamar *cadena de prototipos*. El diagrama ilustra las relaciones de una cadena de prototipos:



La clase base al final de cada cadena de prototipos es la clase `Object`. La clase `Object` contiene una propiedad estática denominada `Object.prototype` que señala al objeto prototipo base para todos los objetos creados en `ActionScript 1.0`. El siguiente objeto de la cadena de prototipos de ejemplo es el objeto `Shape`. Esto se debe a que la propiedad `Shape.prototype` no se ha establecido explícitamente, por lo que sigue conteniendo un objeto genérico (una instancia de la clase `Object`). El vínculo final de esta cadena es la clase `Circle`, que está vinculada a su prototipo, la clase `Shape` (la propiedad `Circle.prototype` contiene un objeto `Shape`).

Si se crea una instancia de la clase `Circle`, como en el siguiente ejemplo, la instancia hereda la cadena de prototipos de la clase `Circle`:

```
// Crear una instancia de la clase Circle.  
myCircle = new Circle();
```

Antes se creó una propiedad denominada `visible` como un miembro de la clase `Shape`.

En este ejemplo, la propiedad `visible` no existe como parte del objeto `myCircle`, sólo existe como miembro del objeto `Shape`; sin embargo, la siguiente línea de código devuelve `true`:

```
trace(myCircle.visible); // salida: true
```

Flash Player puede determinar que el objeto `myCircle` hereda la propiedad `visible` recorriendo la cadena de prototipos. Al ejecutar este código, Flash Player busca primero una propiedad denominada `visible` en las propiedades del objeto `myCircle`, pero no la encuentra. A continuación, busca en el objeto `Circle.prototype`, pero sigue sin encontrar una propiedad denominada `visible`. Sigue por la cadena de prototipos hasta que encuentra la propiedad `visible` definida en el objeto `Shape.prototype` y devuelve el valor de dicha propiedad.

En esta sección se omiten muchos de los detalles y las complejidades de la cadena de prototipos por simplificar. El objetivo es proporcionar información suficiente para comprender el modelo de objetos de `ActionScript 3.0`.

## ActionScript 2.0

En ActionScript 2.0 se incluyeron palabras clave nuevas, como `class`, `extends`, `public` y `private`, que permitían definir clases de una manera familiar para cualquiera que trabaje con lenguajes basados en clases como Java y C++. Es importante comprender que entre ActionScript 1.0 y ActionScript 2.0 no hubo cambios en el mecanismo de herencia subyacente. En ActionScript 2.0 simplemente se añadió una nueva sintaxis para definir clases. La cadena de prototipos funciona de la misma manera en ambas versiones del lenguaje.

La nueva sintaxis introducida en ActionScript 2.0, que se muestra en el siguiente fragmento, permite definir clases de una manera más intuitiva para muchos programadores:

```
// clase base
class Shape
{
    var visible:Boolean = true;
}
```

En ActionScript 2.0 también se introdujeron las anotaciones de tipos de datos para la verificación de tipos en tiempo de compilación. Esto permite declarar que la propiedad `visible` del ejemplo anterior sólo debe contener un valor booleano. La nueva palabra clave `extends` también simplifica el proceso de crear una subclase. En el siguiente ejemplo, el proceso que requería dos pasos en ActionScript 1.0 se realiza con un solo paso mediante la palabra clave `extends`:

```
// clase secundaria
class Circle extends Shape
{
    var id:Number;
    var radius:Number;
    function Circle(id, radius)
    {
        this.id = id;
        this.radius = radius;
    }
}
```

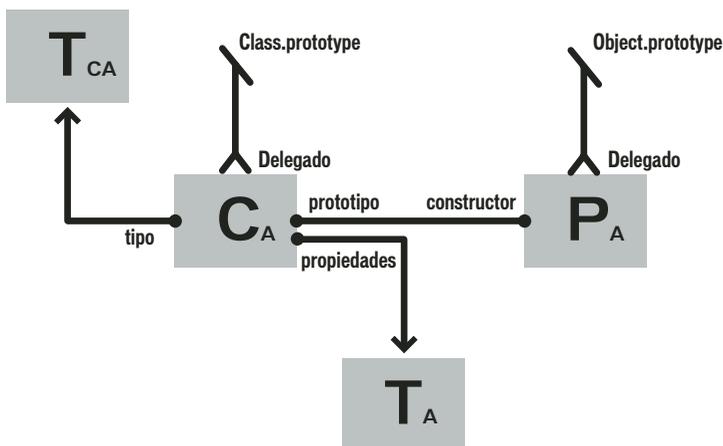
Ahora el constructor se declara como parte de la definición de clase y las propiedades de clase `id` y `radius` también deben declararse explícitamente.

En ActionScript 2.0 también se permite definir interfaces, lo que permite refinar los programas orientados a objetos con protocolos definidos formalmente para la comunicación entre objetos.

## El objeto de clase de ActionScript 3.0

Un paradigma común de la programación orientada a objetos, que se suele asociar con Java y C++, utiliza las clases para definir tipos de objetos. Los lenguajes de programación que adoptan este paradigma también tienden a utilizar clases para crear instancias del tipo de datos definido por la clase. ActionScript utiliza clases para ambos propósitos, pero sus raíces como lenguaje basado en prototipos le añaden una característica interesante. ActionScript crea para cada definición de clase un objeto de clase especial que permite compartir el comportamiento y el estado. Sin embargo, para muchos programadores que utilizan ActionScript, esta distinción puede no tener ninguna consecuencia práctica en la programación. ActionScript 3.0 se ha diseñado de forma que se puedan crear sofisticadas aplicaciones orientadas a objetos sin tener que utilizar, ni si quiera comprender, estos objetos de clase especiales. En esta sección se tratan estos temas en profundidad, para los programadores expertos que deseen utilizar objetos de clase.

En el diagrama siguiente se muestra la estructura de un objeto de clase que representa una clase simple denominada A que se define con la sentencia `class A {}`:



Cada rectángulo del diagrama representa un objeto. Cada objeto del diagrama tiene un carácter de subíndice A para representar que pertenece a la clase A. El objeto de clase (C<sub>A</sub>) contiene referencias a diversos objetos importantes. Un objeto traits de instancia (T<sub>A</sub>) almacena las propiedades de instancia definidas en una definición de clase. Un objeto traits de clase (T<sub>CA</sub>) representa el tipo interno de la clase y almacena las propiedades estáticas definidas por la clase (el carácter de subíndice C significa “class”). El objeto prototipo (P<sub>A</sub>) siempre hace referencia al objeto de clase al que se asoció originalmente mediante la propiedad `constructor`.

## El objeto traits

El objeto traits, que es una novedad en ActionScript 3.0, se implementó para mejorar el rendimiento. En versiones anteriores de ActionScript, la búsqueda de nombres era un proceso lento, ya que Flash Player recorría la cadena de prototipos. En ActionScript 3.0, la búsqueda de nombres es mucho más rápida y eficaz, ya que las propiedades heredadas se copian desde las superclases al objeto traits de las subclases.

No se puede acceder directamente al objeto traits desde el código, pero las mejoras de rendimiento y de uso de la memoria reflejan el efecto que produce. El objeto traits proporciona a la AVM2 información detallada sobre el diseño y el contenido de una clase. Con este conocimiento, la AVM2 puede reducir considerablemente el tiempo de ejecución, ya que generalmente podrá generar instrucciones directas de código máquina para acceder a las propiedades o llamar a métodos directamente sin tener que realizar una búsqueda lenta de nombres.

Gracias al objeto traits, la huella en la memoria de un objeto puede ser considerablemente menor que la de un objeto similar en las versiones anteriores de ActionScript. Por ejemplo, si una clase está cerrada (es decir, no se declara como dinámica), una instancia de la clase no necesita una tabla hash para propiedades añadidas dinámicamente y puede contener poco más que un puntero a los objetos traits y espacio para las propiedades fijas definidas en la clase. En consecuencia, un objeto que requería 100 bytes de memoria en ActionScript 2.0 puede requerir tan sólo 20 bytes de memoria en ActionScript 3.0.

NOTA

El objeto traits es un detalle de implementación interna y no hay garantías de que no cambie o incluso desaparezca en versiones futuras de ActionScript.

## El objeto prototipo

Cada clase de objeto de ActionScript tiene una propiedad denominada `prototype`, que es una referencia al objeto prototipo de la clase. El objeto prototipo es un legado de las raíces de ActionScript como lenguaje basado en prototipos. Para más información, consulte [“ActionScript 1.0” en la página 178](#).

La propiedad `prototype` es de sólo lectura, lo que significa que no se puede modificar para que señale a otros objetos. Esto ha cambiado con respecto a la propiedad `prototype` de una clase en las versiones anteriores de ActionScript, en las que se podía reasignar el prototipo de forma que señalara a una clase distinta. Aunque la propiedad `prototype` es de sólo lectura, el objeto prototipo al que hace referencia no lo es. Es decir, se pueden añadir propiedades nuevas al objeto prototipo. Las propiedades añadidas al objeto prototipo son compartidas por todas las instancias de la clase.

La cadena de prototipos, que era el único mecanismo de herencia en las versiones anteriores de ActionScript, sólo tiene una función secundaria en ActionScript 3.0. El objeto `traits` controla internamente el mecanismo de herencia principal: la herencia de propiedades fijas. Una propiedad fija es una variable o un método que se define como parte de una definición de clase. La herencia de propiedades fijas también se denomina herencia de clase porque es el mecanismo de herencia asociado con palabras clave como `class`, `extends` y `override`.

La cadena de prototipos proporciona un mecanismo de herencia alternativo que es más dinámico que la herencia de propiedades fijas. Se pueden añadir propiedades a un objeto prototipo de la clase no sólo como parte de la definición de clase, sino también en tiempo de ejecución mediante la propiedad `prototype` del objeto de clase. Sin embargo, hay que tener en cuenta que si se establece el compilador en modo estricto, es posible que no se pueda acceder a propiedades añadidas a un objeto prototipo a menos que se declare una clase con la palabra clave `dynamic`.

La clase `Object` es un buen ejemplo de clase con varias propiedades asociadas al objeto prototipo. Los métodos `toString()` y `valueOf()` de la clase `Object` son en realidad funciones asignadas a propiedades del objeto prototipo de la clase `Object`. A continuación se muestra un ejemplo del aspecto que tendría en teoría la declaración de estos métodos (la implementación real difiere ligeramente a causa de los detalles de implementación):

```
public dynamic class Object
{
    prototype.toString = function()
    {
        // sentencias
    };
    prototype.valueOf = function()
    {
        // sentencias
    };
}
```

Como se mencionó anteriormente, se puede asociar una propiedad a un objeto prototipo de clase fuera de la definición de clase. Por ejemplo, el método `toString()` también se puede definir fuera de la definición de clase `Object`, de la manera siguiente:

```
Object.prototype.toString = function()
{
    // sentencias
};
```

Sin embargo, a diferencia de la herencia de propiedades fijas, la herencia de prototipo no requiere la palabra clave `override` si se desea volver a definir un método en una subclase. Por ejemplo, si se desea volver a definir el método `valueOf()` en una subclase de la clase `Object`, hay tres opciones. En primer lugar, se puede definir un método `valueOf()` en el objeto prototipo de la subclase, dentro de la definición de la clase. El código siguiente crea una subclase de `Object` denominada `Foo` y redefine el método `valueOf()` en el objeto prototipo de `Foo` como parte de la definición de clase. Como todas las clases heredan de `Object`, no es necesario utilizar la palabra clave `extends`.

```
dynamic class Foo
{
  prototype.valueOf = function()
  {
    return "Instance of Foo";
  };
}
```

En segundo lugar, se puede definir un método `valueOf()` en el objeto prototipo de `Foo`, fuera de la definición de clase, como se indica en el código siguiente:

```
Foo.prototype.valueOf = function()
{
  return "Instance of Foo";
};
```

Por último, se puede definir una propiedad fija denominada `valueOf()` como parte de la clase `Foo`. Esta técnica difiere de las otras en que mezcla la herencia de propiedades fijas con la herencia de prototipo. Cualquier subclase de `Foo` que vaya a redefinir `valueOf()` debe utilizar la palabra clave `override`. El código siguiente muestra `valueOf()` definido como una propiedad fija en `Foo`:

```
class Foo
{
  function valueOf():String
  {
    return "Instance of Foo";
  }
}
```

## El espacio de nombres AS3

La existencia de dos mecanismos de herencia independientes, la herencia de propiedades fijas y la herencia de prototipo, crea un reto interesante para la compatibilidad con respecto a las propiedades y los métodos de las clases principales. La compatibilidad con el borrador de la especificación del lenguaje ECMAScript, Edición 4, requiere utilizar herencia de prototipo, lo que significa que las propiedades y los métodos de una clase principal se definen en el objeto prototipo de esa clase. Por otra parte, la compatibilidad con la API de Flash Player requiere utilizar la herencia de propiedades fijas, lo que significa que las propiedades y los métodos de una clase principal se definen en la definición de clase mediante las palabras clave `const`, `var` y `function`. Además, el uso de propiedades fijas en lugar de las versiones de prototipos puede proporcionar un aumento considerable de rendimiento en tiempo de ejecución.

ActionScript 3.0 resuelve este problema utilizando tanto la herencia de prototipo como la herencia de propiedades fijas para las clases principales. Cada clase principal contiene dos conjuntos de propiedades y métodos. Un conjunto se define en el objeto prototipo por compatibilidad con la especificación ECMAScript y el otro conjunto se define con propiedades fijas y el espacio de nombres AS3 por compatibilidad con la API de Flash Player.

El espacio de nombres AS3 proporciona un cómodo mecanismo para elegir entre los dos conjuntos de propiedades y métodos. Si no se utiliza el espacio de nombres AS3, una instancia de una clase principal hereda las propiedades y métodos definidos en el objeto prototipo de la clase principal. Si se decide utilizar el espacio de nombres AS3, una instancia de una clase principal hereda las versiones de AS3, ya que siempre se prefieren las propiedades fijas a las propiedades de prototipo. Es decir, siempre que una propiedad fija está disponible, se utilizará en lugar de una propiedad de prototipo con el mismo nombre.

Se puede utilizar de forma selectiva la versión del espacio de nombres AS3 de una propiedad o un método calificándolo con el espacio de nombres AS3. Por ejemplo, el código siguiente utiliza la versión AS3 del método `Array.pop()`:

```
var nums:Array = new Array(1, 2, 3);
nums.AS3::pop();
trace(nums); // salida: 1,2
```

Como alternativa, se puede utilizar la directiva `use namespace` para abrir el espacio de nombres AS3 para todas las definiciones de un bloque de código. Por ejemplo, el código siguiente utiliza la directiva `use namespace` para abrir el espacio de nombres AS3 para los métodos `pop()` y `push()`:

```
use namespace AS3;

var nums:Array = new Array(1, 2, 3);
nums.pop();
nums.push(5);
trace(nums) // salida: 1,2,5
```

ActionScript 3.0 también proporciona opciones de compilador para cada conjunto de propiedades de forma que se pueda aplicar el espacio de nombres AS3 a todo el programa. La opción de compilador `-as3` representa el espacio de nombres AS3 y la opción de compilador `-es` representa la opción de herencia de prototipo (`es` significa ECMAScript). Para abrir el espacio de nombres AS3 para todo el programa, se debe establecer la opción de compilador `-as3` en `true` y la opción de compilador `-es` en `false`. Para utilizar las versiones de prototipos, las opciones de compilador deben establecerse en los valores opuestos. La configuración de compilador predeterminada para Adobe Flex Builder 2 y Adobe Flash CS3 Professional es `-as3 = true` y `-es = false`.

Si se pretende ampliar alguna de las clases principales y sustituir algún método, hay que comprender cómo puede afectar el espacio de nombres AS3 a la manera de declarar un método sustituido. Si se utiliza el espacio de nombres AS3, cualquier método sustituto de un método de clase principal también debe utilizar el espacio de nombres AS3, junto con el atributo `override`. Si no se utiliza el espacio de nombres AS3 y se desea redefinir un método de clase principal en una subclase, no se debe utilizar el espacio de nombres AS3 ni la palabra clave `override`.

## Ejemplo: GeometricShapes

La aplicación de ejemplo `GeometricShapes` muestra cómo se pueden aplicar algunos conceptos y características de la orientación a objetos con ActionScript 3.0:

- Definición de clases
- Ampliación de clases
- Polimorfismo y la palabra clave `override`
- Definición, ampliación e implementación de interfaces

También incluye un “método de fábrica” que crea instancias de clase y muestra la manera de declarar un valor devuelto como una instancia de una interfaz y utilizar ese objeto devuelto de forma genérica.

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación GeometricShapes se encuentran en la carpeta Samples/GeometricShapes. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
GeometricShapes.mxml o GeometricShapes fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
com/example/programmingas3/ geometricshapes/IGeometricShape.as	Los métodos básicos de definición de interfaz que se van a implementar en todas las clases de la aplicación GeometricShapes.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/IPolygon.as	Una interfaz que define los métodos que se van a implementar en las clases de la aplicación GeometricShapes que tienen varios lados.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/RegularPolygon.as	Un tipo de forma geométrica que tiene lados de igual longitud, simétricamente ubicados alrededor del centro de la forma.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/Circle.as	Un tipo de forma geométrica que define un círculo.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/EquilateralTriangle.as	Una subclase de RegularPolygon que define un triángulo con todos los lados de la misma longitud.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/Square.as	Una subclase de RegularPolygon que define un rectángulo con los cuatro lados de la misma longitud.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/ GeometricShapeFactory.as	Una clase que contiene un método de fábrica para crear formas de un tipo y un tamaño específicos.

## Definición de las clases de GeometricShapes

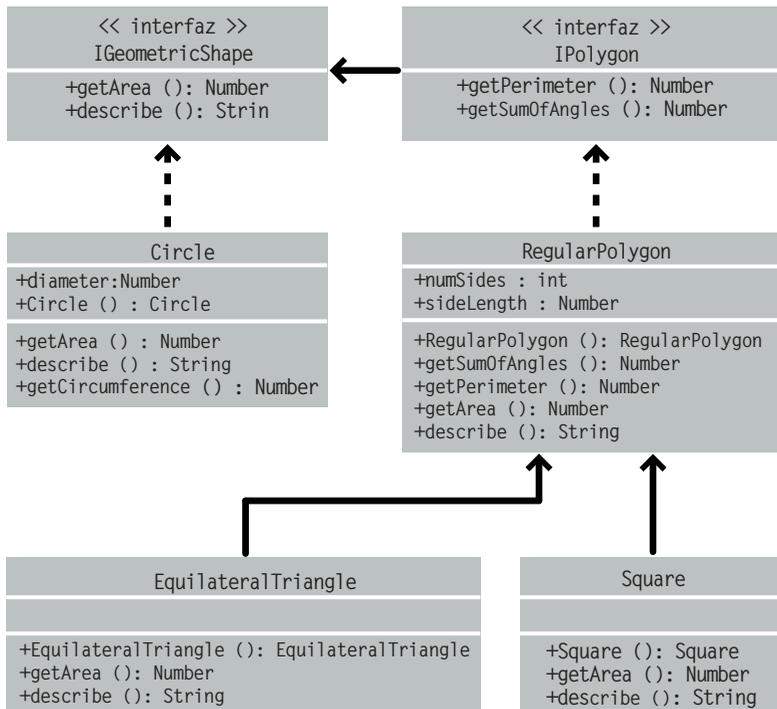
La aplicación GeometricShapes permite al usuario especificar un tipo de forma geométrica y un tamaño. Responde con una descripción de la forma, su área y su perímetro.

La interfaz de usuario de la aplicación es trivial: incluye algunos controles para seleccionar el tipo de forma, establecer el tamaño y mostrar la descripción. La parte más interesante de esta aplicación está bajo la superficie, en la estructura de las clases y las interfaces.

Esta aplicación manipula formas geométricas, pero no las muestra gráficamente. Proporciona una pequeña biblioteca de clases e interfaces que se reutilizarán en un ejemplo de un capítulo posterior (véase “Ejemplo: SpriteArranger” en la página 442). El ejemplo SpriteArranger muestra las formas gráficamente y permite al usuario manipularlas, utilizando la arquitectura de clases proporcionada en la aplicación GeometricShapes.

Las clases e interfaces que definen las formas geométricas en este ejemplo se muestran en el diagrama siguiente con notación UML (Unified Modeling Language):

### Clases de ejemplo GeometricShape



## Definición del comportamiento común en una interfaz

La aplicación `GeometricShapes` permite manipular tres tipos de formas: círculos, cuadrados y triángulos equiláteros. La estructura de la clase `GeometricShapes` empieza por una interfaz muy sencilla, `IGeometricShape`, que muestra métodos comunes a los tres tipos de formas:

```
package com.example.programmingas3.geometricshapes
{
    public interface IGeometricShape
    {
        function getArea():Number;
        function describe():String;
    }
}
```

La interfaz define dos métodos: el método `getArea()`, que calcula y devuelve el área de la forma, y el método `describe()`, que crea una descripción textual de las propiedades de la forma.

También se pretende obtener el perímetro de cada forma. Sin embargo, el perímetro de un círculo es su circunferencia y se calcula de una forma única, por lo que en el caso del círculo el comportamiento es distinto del de un triángulo o un cuadrado. De todos modos, los triángulos, los cuadrados y otros polígonos son suficientemente similares, así que tiene sentido definir una nueva clase de interfaz para ellos: `IPolygon`. La interfaz `IPolygon` también es bastante sencilla, como se muestra a continuación:

```
package com.example.programmingas3.geometricshapes
{
    public interface IPolygon extends IGeometricShape
    {
        function getPerimeter():Number;
        function getSumOfAngles():Number;
    }
}
```

Esta interfaz define dos métodos comunes a todos los polígonos: el método `getPerimeter()` que mide la distancia combinada de todos los lados y el método `getSumOfAngles()` que suma todos los ángulos interiores.

La interfaz `IPolygon` amplía la interfaz `IGeometricShape`, lo que significa que cualquier clase que implemente la interfaz `IPolygon` debe declarar los cuatro métodos: dos de la interfaz `IGeometricShape` y dos de la interfaz `IPolygon`.

## Definición de las clases de formas

Cuando ya se conozcan los métodos comunes a cada tipo de forma, se pueden definir las clases de las formas. Por la cantidad de métodos que hay que implementar, la forma más sencilla es la clase `Circle`, que se muestra a continuación:

```
package com.example.programmingas3.geometricshapes
{
    public class Circle implements IGeometricShape
    {
        public var diameter:Number;

        public function Circle(diam:Number = 100):void
        {
            this.diameter = diam;
        }

        public function getArea():Number
        {
            // The formula is Pi * radius * radius.
            var radius:Number = diameter / 2;
            return Math.PI * radius * radius;
        }

        public function getCircumference():Number
        {
            // The formula is Pi * diameter.
            return Math.PI * diameter;
        }

        public function describe():String
        {
            var desc:String = "This shape is a Circle.\n";
            desc += "Its diameter is " + diameter + " pixels.\n";
            desc += "Its area is " + getArea() + ".\n";
            desc += "Its circumference is " + getCircumference() + ".\n";
            return desc;
        }
    }
}
```

La clase `Circle` implementa la interfaz `IGeometricShape`, por lo que hay que proporcionar código para el método `getArea()` y el método `describe()`. Además, define el método `getCircumference()`, que es único para la clase `Circle`. La clase `Circle` también declara una propiedad, `diameter`, que no se encuentra en las clases de los otros polígonos.

Los otros dos tipos de formas, cuadrados y triángulos equiláteros, tienen otras cosas en común: tienen lados de igual longitud y hay fórmulas comunes que se puede utilizar para calcular el perímetro y la suma de los ángulos interiores. De hecho, esas fórmulas comunes se aplicarán a cualquier otro polígono regular que haya que definir en el futuro.

La clase `RegularPolygon` será la superclase para la clase `Square` y la clase `EquilateralTriangle`. Una superclase permite centralizar la definición de métodos comunes de forma que no sea necesario definirlos por separado en cada subclase. A continuación se muestra el código para la clase `RegularPolygon`:

```
package com.example.programmingas3.geometricshapes
{
    public class RegularPolygon implements IPolygon
    {
        public var numSides:int;
        public var sideLength:Number;

        public function RegularPolygon(len:Number = 100, sides:int = 3):void
        {
            this.sideLength = len;
            this.numSides = sides;
        }

        public function getArea():Number
        {
            // This method should be overridden in subclasses.
            return 0;
        }

        public function getPerimeter():Number
        {
            return sideLength * numSides;
        }

        public function getSumOfAngles():Number
        {
            if (numSides >= 3)
            {
                return ((numSides - 2) * 180);
            }
            else
            {
                return 0;
            }
        }

        public function describe():String
        {
            var desc:String = "Each side is " + sideLength + " pixels long.\n";
            desc += "Its area is " + getArea() + " pixels square.\n";
            desc += "Its perimeter is " + getPerimeter() + " pixels long.\n";
            desc += "The sum of all interior angles in this shape is " +
            getSumOfAngles() + " degrees.\n";
            return desc;
        }
    }
}
```

En primer lugar, la clase `RegularPolygon` declara dos propiedades comunes a todos los polígonos regulares: la longitud de cada lado (la propiedad `sideLength`) y el número de lados (la propiedad `numSides`).

La clase `RegularPolygon` implementa la interfaz `IPolygon` y declara los cuatro métodos de la interfaz `IPolygon`. Implementa dos de ellos, `getPerimeter()` y `getSumOfAngles()`, utilizando fórmulas comunes.

Como la fórmula para el método `getArea()` varía de una forma a otra, la versión de la clase base del método no puede incluir lógica común que pueda ser heredada por los métodos de la subclase. Sólo devuelve el valor predeterminado 0, para indicar que no se ha calculado el área. Para calcular el área de cada forma correctamente, las subclases de la clase `RegularPolygon` tendrán que sustituir el método `getArea()`.

El código siguiente para la clase `EquilateralTriangle` muestra cómo se sustituye el método `getArea()`:

```
package com.example.programmingas3.geometricshapes
{
    public class EquilateralTriangle extends RegularPolygon
    {
        public function EquilateralTriangle(len:Number = 100):void
        {
            super(len, 3);
        }

        public override function getArea():Number
        {
            // The formula is ((sideLength squared) * (square root of 3)) / 4.
            return ( (this.sideLength * this.sideLength) * Math.sqrt(3) ) / 4;
        }

        public override function describe():String
        {
            /* starts with the name of the shape, then delegates the rest
            of the description work to the RegularPolygon superclass */
            var desc:String = "This shape is an equilateral Triangle.\n";
            desc += super.describe();
            return desc;
        }
    }
}
```

La palabra clave `override` indica que el método `EquilateralTriangle.getArea()` sustituye de forma intencionada el método `getArea()` de la superclase `RegularPolygon`. Cuando se llama al método `EquilateralTriangle.getArea()`, se calcula el área con la fórmula del fragmento de código anterior y no se ejecuta el código del método `RegularPolygon.getArea()`.

En cambio, la clase `EquilateralTriangle` no define su propia versión del método `getPerimeter()`. Cuando se llama al método `EquilateralTriangle.getPerimeter()`, la llamada sube por la cadena de herencia y ejecuta el código del método `getPerimeter()` de la superclase `RegularPolygon`.

El constructor de `EquilateralTriangle()` utiliza la sentencia `super()` para invocar explícitamente el constructor de `RegularPolygon()` de su superclase. Si ambos constructores tuvieran el mismo conjunto de parámetros, se podría omitir el constructor de `EquilateralTriangle()` y se ejecutaría en su lugar el constructor de `RegularPolygon()`. No obstante, el constructor de `RegularPolygon()` requiere un parámetro adicional, `numSides`. Así, el constructor de `EquilateralTriangle()` llama a `super(len, 3)`, que pasa el parámetro de entrada `len` y el valor `3` para indicar que el triángulo tendrá 3 lados.

El método `describe()` también utiliza la sentencia `super()` (aunque de una manera diferente) para invocar la versión del método `describe()` de la superclase `RegularPolygon`. El método `EquilateralTriangle.describe()` establece primero la variable de cadena `desc` en una declaración del tipo de forma. A continuación, obtiene los resultados del método `RegularPolygon.describe()` llamando a `super.describe()` y añade el resultado a la cadena `desc`.

No se proporciona en esta sección una descripción detallada de la clase `Square`, pero es similar a la clase `EquilateralTriangle`; proporciona un constructor y su propia implementación de los métodos `getArea()` y `describe()`.

## Polimorfismo y el método de fábrica

Un conjunto de clases que haga buen uso de las interfaces y la herencia se puede utilizar de muchas maneras interesantes. Por ejemplo, todas las clases de formas descritas hasta ahora implementan la interfaz `IGeometricShape` o amplían una superclase que lo hace. Así, si se define una variable como una instancia de `IGeometricShape`, no hay que saber si es realmente una instancia de la clase `Circle` o de la clase `Square` para llamar a su método `describe()`.

El código siguiente muestra cómo funciona esto:

```
var myShape:IGeometricShape = new Circle(100);
trace(myShape.describe());
```

Cuando se llama a `myShape.describe()`, se ejecuta el método `Circle.describe()` ya que, aunque la variable se define como una instancia de la interfaz `IGeometricShape`, `Circle` es su clase subyacente.

En este ejemplo se muestra el principio del polimorfismo en acción: la misma llamada a método provoca la ejecución de código distinto, en función de la clase del objeto cuyo método se está invocando.

La aplicación GeometricShapes aplica este tipo de polimorfismo basado en interfaz con una versión simplificada de un patrón de diseño denominado método de fábrica. El término *método de fábrica* hace referencia a una función que devuelve un objeto cuyo tipo de datos o contenido subyacente puede variar en función del contexto.

La clase GeometricShapeFactory mostrada define un método de fábrica denominado createShape():

```
package com.example.programmingas3.geometricshapes
{
    public class GeometricShapeFactory
    {
        public static var currentShape:IGeometricShape;

        public static function createShape(shapeName:String,
                                           len:Number):IGeometricShape
        {
            switch (shapeName)
            {
                case "Triangle":
                    return new EquilateralTriangle(len);

                case "Square":
                    return new Square(len);

                case "Circle":
                    return new Circle(len);
            }
            return null;
        }

        public static function describeShape(shapeType:String,
                                             shapeSize:Number):String
        {
            GeometricShapeFactory.currentShape =
                GeometricShapeFactory.createShape(shapeType, shapeSize);
            return GeometricShapeFactory.currentShape.describe();
        }
    }
}
```

El método de fábrica createShape() permite a los constructores de subclases de formas definir los detalles de las instancias que crean, devolviendo los objetos nuevos como instancias de IGeometricShape de forma que puedan ser manipulados por la aplicación de una manera más general.

El método `describeShape()` del ejemplo anterior muestra cómo se puede utilizar el método de fábrica en una aplicación para obtener una referencia genérica a un objeto más específico. La aplicación puede obtener la descripción para un objeto `Circle` recién creado así:

```
GeometricShapeFactory.describeShape("Circle", 100);
```

A continuación, el método `describeShape()` llama al método de fábrica `createShape()` con los mismos parámetros y almacena el nuevo objeto `Circle` en una variable estática denominada `currentShape`, a la que se le asignó el tipo de un objeto `IGeometricShape`. A continuación, se llama al método `describe()` en el objeto `currentShape` y se resuelve esa llamada automáticamente para ejecutar el método `Circle.describe()`, lo que devuelve una descripción detallada del círculo.

## Ampliación de la aplicación de ejemplo

La verdadera eficacia de las interfaces y la herencia se aprecia al ampliar o cambiar la aplicación.

Por ejemplo, se puede añadir una nueva forma (un pentágono) a esta aplicación de ejemplo. Para ello se crea una nueva clase `Pentagon` que amplía la clase `RegularPolygon` y define sus propias versiones de los métodos `getArea()` y `describe()`. A continuación, se añade una nueva opción `Pentagon` al cuadro combinado de la interfaz de usuario de la aplicación. Y ya está. La clase `Pentagon` recibirá automáticamente la funcionalidad de los métodos `getPerimeter()` y `getSumOfAngles()` de la clase `RegularPolygon` por herencia. Como hereda de una clase que implementa la interfaz `IGeometricShape`, una instancia de `Pentagon` puede tratarse también como una instancia de `IGeometricShape`. Esto significa que no es necesario cambiar ninguno de los métodos de la clase `GeometricShapeFactory`, lo que facilitará en gran medida el trabajo de añadir nuevos tipos de formas cuando sea necesario. Se puede añadir una clase `Pentagon` al ejemplo `Geometric Shapes` como ejercicio, para ver cómo facilitan las interfaces y la herencia el trabajo de añadir nuevas características a una aplicación.

Puede ser que el tiempo no sea lo más importante, pero suele ser un factor clave en las aplicaciones de software. ActionScript 3.0 proporciona formas eficaces de administrar fechas de calendario, horas e intervalos de tiempo. Hay dos clases principales que proporcionan la mayoría de esta funcionalidad de tiempo: la clase `Date` y la nueva clase `Timer` del paquete `flash.utils`.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de fechas y horas .....	197
Administración de fechas de calendario y horas .....	198
Control de intervalos de tiempo .....	202
Ejemplo: un sencillo reloj analógico .....	205

# Fundamentos de la utilización de fechas y horas

## Introducción a la utilización de fechas y horas

Las fechas y las horas son un tipo de información utilizado frecuentemente en programas escritos en ActionScript. Por ejemplo, puede ser necesario averiguar el día de la semana o medir cuánto tiempo pasa un usuario en una pantalla determinada, entre otras muchas cosas. En ActionScript se puede utilizar la clase `Date` para representar un momento puntual en el tiempo, incluida la información de fecha y hora. En una instancia de `Date` hay valores para las unidades individuales de fecha y hora, incluidas año, mes, fecha, día de la semana, hora, minutos, segundos, milisegundos y zona horaria. Para usos más avanzados, ActionScript también incluye la clase `Timer`, que se puede utilizar para realizar acciones después de un retardo o a intervalos repetidos.

## Tareas comunes relacionadas con fechas y horas

En este capítulo se describen las siguientes tareas comunes para trabajar con información de fecha y hora:

- Utilización de objetos Date
- Obtener la fecha y la hora actuales
- Acceder a unidades de fecha y hora individuales (días, años, horas, minutos, etc.)
- Realizar cálculos aritméticos con fechas y horas
- Convertir de una zona horaria a otra
- Realizar acciones periódicas
- Realizar acciones después de un intervalo de tiempo establecido

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Hora universal (UTC): hora universal coordinada, la zona horaria de referencia. Todas las demás zonas horarias se definen como un número de horas (más o menos) de diferencia con respecto a la hora UTC.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como los listados de código de este capítulo se centran principalmente en los objetos Date, la ejecución de los ejemplos implica ver los valores de las variables utilizadas en los ejemplos, ya sea escribiendo valores en una instancia de campo de texto del objeto Stage o utilizando la función `trace()` para imprimir valores en el panel Salida. Estas técnicas se describen de forma detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

## Administración de fechas de calendario y horas

Todas las funciones de administración de fechas de calendario y horas de ActionScript 3.0 se concentran en la clase Date de nivel superior. La clase Date contiene métodos y propiedades que permiten gestionar fechas y horas en la hora universal (UTC) o en la hora local específica de una zona horaria. La hora universal (UTC) es una definición de hora estándar que básicamente coincide con la hora del meridiano de Greenwich (GMT).

## Creación de objetos Date

El método constructor de la clase `Date` es uno de los métodos constructores de clase principal más versátiles. Se puede llamar de cuatro formas distintas.

En primer lugar, si no se proporcionan parámetros, el constructor `Date()` devuelve un objeto `Date` que contiene la fecha y hora actuales, en la hora local correspondiente a la zona horaria. A continuación se muestra un ejemplo:

```
var now:Date = new Date();
```

En segundo lugar, si se proporciona un solo parámetro numérico, el constructor `Date()` trata dicho parámetro como el número de milisegundos transcurridos desde el 1 de enero de 1970 y devuelve un objeto `Date` correspondiente. Hay que tener en cuenta que el valor de milisegundos que se pasa se trata como milisegundos desde el 1 de enero de 1970, en UTC. Sin embargo, el objeto `Date` muestra los valores en la zona horaria local, a menos que se utilicen métodos específicos de UTC para recuperarlos y mostrarlos. Si se crea un nuevo objeto `Date` con un solo parámetro de milisegundos, hay que tener en cuenta la diferencia de zona horaria entre la hora local y la hora universal UTC. Las siguientes sentencias crean un objeto `Date` establecido en la medianoche del día 1 de enero de 1970, en UTC:

```
var millisecondsPerDay:int = 1000 * 60 * 60 * 24;  
// Obtiene un objeto Date un día después de la fecha inicial de 1/1/1970  
var startTime:Date = new Date(millisecondsPerDay);
```

En tercer lugar, se pueden pasar varios parámetros numéricos al constructor `Date()`. Estos parámetros se tratan como el año, mes, día, hora, minuto, segundo y milisegundo, respectivamente, y se devuelve un objeto `Date` correspondiente. Se supone que estos parámetros de entrada están en hora local y no en UTC. Las siguientes sentencias obtienen un objeto `Date` establecido en la medianoche del inicio del día 1 de enero de 2000, en hora local:

```
var millenium:Date = new Date(2000, 0, 1, 0, 0, 0, 0);
```

En cuarto lugar, se puede pasar un solo parámetro de cadena al constructor `Date()`. Éste intentará analizar dicha cadena en componentes de fecha u hora, y devolver a continuación un objeto `Date` correspondiente. Si se utiliza este enfoque, resulta útil incluir el constructor `Date()` en un bloque `try...catch` para detectar posibles errores de análisis. El constructor `Date()` acepta varios formatos de cadena, tal y como se especifica en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*. La siguiente sentencia inicializa un nuevo objeto `Date` con un valor de cadena:

```
var nextDay:Date = new Date("Mon May 1 2006 11:30:00 AM");
```

Si el constructor `Date()` no puede analizar correctamente el parámetro de cadena, no emitirá una excepción. Sin embargo, el objeto `Date` resultante contendrá un valor de fecha no válido.

## Obtención de valores de unidad de tiempo

Es posible extraer los valores de diversas unidades de tiempo de un objeto `Date` a través de las propiedades y métodos de la clase `Date`. Cada una de las siguientes propiedades asigna el valor de una unidad de tiempo en el objeto `Date`:

- La propiedad `fullYear`
- La propiedad `month`, que tiene un formato numérico con un valor entre 0 (enero) y 11 (diciembre)
- La propiedad `date`, que es el número de calendario del día del mes, en el rango de 1 a 31
- La propiedad `day`, que es el día de la semana en formato numérico, siendo 0 el valor correspondiente al domingo
- La propiedad `hours`, en el rango de 0 a 23
- La propiedad `minutes`
- La propiedad `seconds`
- La propiedad `milliseconds`

De hecho, la clase `Date` proporciona varias formas de obtener cada uno de estos valores. Por ejemplo, se puede obtener el valor de mes de un objeto `Date` de cuatro formas distintas:

- La propiedad `month`
- El método `getMonth()`
- La propiedad `monthUTC`
- El método `getMonthUTC()`

Los cuatro métodos son igualmente eficaces, de forma que puede elegirse el que mejor convenga a cada aplicación.

Todas las propiedades anteriormente enumeradas representan componentes del valor de fecha total. Por ejemplo, el valor de la propiedad `milliseconds` nunca será mayor que 999, ya que cuando llega a 1000, el valor de los segundos aumenta en 1 y el valor de la propiedad `milliseconds` se restablece en 0.

Si se desea obtener el valor del objeto `Date` en milisegundos transcurridos desde el 1 de enero de 1970 (UTC), se puede utilizar el método `getTime()`. El método opuesto, `setTime()`, permite cambiar el valor de un objeto `Date` existente utilizando los milisegundos transcurridos desde el 1 de enero de 1970 (UTC).

## Operaciones aritméticas de fecha y hora

La clase `Date` permite realizar sumas y restas en fechas y horas. Los valores de fecha se almacenan internamente como milisegundos, de forma que es necesario convertir los demás valores a milisegundos para poder realizar sumas o restas en objetos `Date`.

Si la aplicación va a realizar muchas operaciones aritméticas de fecha y hora, quizás resulte útil crear constantes que conserven valores comunes de unidad de tiempo en milisegundos, como se muestra a continuación:

```
public static const millisecondsPerMinute:int = 1000 * 60;
public static const millisecondsPerHour:int = 1000 * 60 * 60;
public static const millisecondsPerDay:int = 1000 * 60 * 60 * 24;
```

Ahora resulta sencillo realizar operaciones aritméticas de fecha con unidades de tiempo estándar. El código siguiente establece un valor de fecha de una hora a partir de la hora actual, mediante los métodos `getTime()` y `setTime()`:

```
var oneHourFromNow:Date = new Date();
oneHourFromNow.setTime(oneHourFromNow.getTime() + millisecondsPerHour);
```

Otra forma de establecer un valor de fecha consiste en crear un nuevo objeto `Date` con un solo parámetro de milisegundos. Por ejemplo, el siguiente código añade 30 días a una fecha para calcular otra:

```
// Establece la fecha de la factura en la fecha de hoy
var invoiceDate:Date = new Date();

// Añade 30 días para obtener la fecha de vencimiento
var dueDate:Date = new Date(invoiceDate.getTime() + (30 *
    millisecondsPerDay));
```

A continuación, se multiplica por 30 la constante `millisecondsPerDay` para representar un tiempo de 30 días y el resultado se añade al valor `invoiceDate` y se utiliza para establecer el valor `dueDate`.

## Conversión entre zonas horarias

Las operaciones aritméticas de fecha y hora son útiles para convertir fechas de una zona horaria a otra. Esta conversión se realiza a través del método `getTimezoneOffset()`, que devuelve el valor en minutos de diferencia entre la zona horaria del objeto `Date` y la hora universal UTC. Devuelve un valor en minutos porque no todas las zonas horarias se establecen mediante incrementos de horas completas, sino que en algunos casos existen diferencias de media hora entre zonas vecinas.

En el siguiente ejemplo se utiliza el desplazamiento de zona horaria para convertir una fecha de la hora local a la hora universal UTC. Para realizar la conversión, primero se calcula el valor de zona horaria en milisegundos y luego se ajusta el valor de Date en dicha cantidad:

```
// Crea un objeto Date en hora local
var nextDay:Date = new Date("Mon May 1 2006 11:30:00 AM");

// Convierte el objeto Date a UTC mediante la suma o resta del
// desplazamiento de zona horaria
var offsetMilliseconds:Number = nextDay.getTimezoneOffset() * 60 * 1000;
nextDay.setTime(nextDay.getTime() + offsetMilliseconds);
```

## Control de intervalos de tiempo

Cuando se desarrollan aplicaciones con Adobe Flash CS3 Professional, se tiene acceso a la línea de tiempo, que proporciona una progresión uniforme, fotograma a fotograma, a través de la aplicación. Sin embargo, en proyectos que sólo contienen código ActionScript hay que confiar en otros mecanismos de tiempo.

## Bucles frente a temporizadores

En algunos lenguajes de programación, es necesario crear esquemas temporales propios mediante sentencias de bucle como `for` o `do..while`.

Las sentencias de bucle suelen ejecutarse con la máxima rapidez permitida en el equipo, lo que significa que la aplicación se ejecuta más rápidamente en unos equipos que en otros. Si una aplicación debe tener un intervalo de tiempo coherente, es necesario asociarla a un calendario o reloj real. Muchas aplicaciones como juegos, animaciones y controladores de tiempo real necesitan mecanismos de tictac regulares que sean coherentes de un equipo a otro.

La clase `Timer` de ActionScript 3.0 proporciona una solución eficaz. A través del modelo de eventos de ActionScript 3.0, la clase `Timer` distribuye eventos del temporizador cuando se alcanza un intervalo de tiempo especificado.

## La clase Timer

La forma preferida de gestionar funciones de tiempo en ActionScript 3.0 consiste en utilizar la clase `Timer` (`flash.utils.Timer`) para distribuir eventos cuando se alcanza un intervalo.

Para iniciar un temporizador, primero es necesario crear una instancia de la clase `Timer` e indicarle la frecuencia con la que debe generar un evento del temporizador y la cantidad de veces que debe hacerlo antes de detenerse.

Por ejemplo, el código siguiente crea una instancia de `Timer` que distribuye un evento cada segundo y se prolonga durante 60 segundos:

```
var oneMinuteTimer:Timer = new Timer(1000, 60);
```

El objeto `Timer` distribuye un objeto `TimerEvent` cada vez que se alcanza el intervalo especificado. El tipo de evento de un objeto `TimerEvent` es `timer` (definido por la constante `TimerEvent.TIMER`). Un objeto `TimerEvent` contiene las mismas propiedades que un objeto `Event` estándar.

Si la instancia de `Timer` se establece en un número fijo de intervalos, también distribuirá un evento `timerComplete` (definido por la constante `TimerEvent.TIMER_COMPLETE`) cuando alcance el intervalo final.

A continuación se muestra una aplicación de ejemplo donde se utiliza la clase `Timer`:

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.events.TimerEvent;
    import flash.utils.Timer;

    public class ShortTimer extends Sprite
    {
        public function ShortTimer()
        {
            // Crea un nuevo objeto Timer de cinco segundos
            var minuteTimer:Timer = new Timer(1000, 5);

            // Designa detectores de los eventos de finalización e intervalo
            minuteTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, onTick);
            minuteTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER_COMPLETE,
            onTimerComplete);

            // Inicia el tictac del temporizador
            minuteTimer.start();
        }

        public function onTick(event:TimerEvent):void
        {
            // Muestra el recuento de tictac hasta ahora
            // El destino de este evento es la propia instancia de Timer.
            trace("tick " + event.target.currentCount);
        }

        public function onTimerComplete(event:TimerEvent):void
        {
            trace("Time's Up!");
        }
    }
}
```

Al crear la clase `ShortTimer`, se crea una instancia de `Timer` que hará tictac una vez por segundo durante cinco segundos. A continuación, añade dos detectores al temporizador: uno que detecta cada tictac y otro que detecta el evento `timerComplete`.

A continuación, inicia el tictac del temporizador y, a partir de ese punto, el método `onTick()` se ejecuta en intervalos de un segundo.

El método `onTick()` simplemente muestra el recuento de tictac actual. Después de cinco segundos, se ejecuta el método `onTimerComplete()`, que indica que se ha acabado el tiempo.

Cuando se ejecuta este ejemplo, aparecen las siguientes líneas en la consola o ventana de traza a una velocidad de una línea por segundo:

```
tick 1
tick 2
tick 3
tick 4
tick 5
Time's Up!
```

## Funciones de tiempo en el paquete `flash.utils`

ActionScript 3.0 contiene varias funciones de tiempo similares a las que existían en ActionScript 2.0. Estas funciones se proporcionan como funciones del paquete `flash.utils` y operan del mismo modo que en ActionScript 2.0.

Función	Descripción
<code>clearInterval(id:uint):void</code>	Cancela una llamada a <code>setInterval()</code> especificada.
<code>clearTimeout(id:uint):void</code>	Cancela una llamada a <code>setTimeout()</code> especificada.
<code>getTimer():int</code>	Devuelve el número de milisegundos transcurridos desde que se inició Adobe Flash Player.
<code>setInterval(closure:Function, delay:Number, ... arguments):uint</code>	Ejecuta una función en un intervalo especificado (en milisegundos).
<code>setTimeout(closure:Function, delay:Number, ... arguments):uint</code>	Ejecuta una función especificada tras una demora especificada (en milisegundos).

Estas funciones se conservan en ActionScript 3.0 para permitir la compatibilidad con versiones anteriores. Adobe no recomienda utilizarlas en nuevas aplicaciones de ActionScript 3.0. En general, resulta más sencillo y eficaz utilizar la clase `Timer` en las aplicaciones.

# Ejemplo: un sencillo reloj analógico

En este ejemplo de un sencillo reloj analógico se ilustran dos de los conceptos de fecha y hora tratados en este capítulo:

- Obtención de la fecha y hora actuales, y extracción de valores para las horas, minutos y segundos
- Utilización de un objeto Timer para establecer el ritmo de una aplicación

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación SimpleClock se encuentran en la carpeta Samples/SimpleClock. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
SimpleClockApp.mxml o SimpleClockApp fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
com/example/programmingas3/ simpleclock/SimpleClock.as	El archivo de la aplicación principal.
com/example/programmingas3/ simpleclock/AnalogClockFace.as	Dibuja una esfera de reloj redonda y las manecillas de hora, minutos y segundos, en función de la hora.

## Definición de la clase SimpleClock

El ejemplo del reloj es sencillo, pero es recomendable organizar bien incluso las aplicaciones sencillas para poder ampliarlas fácilmente en el futuro. En ese sentido, la aplicación SimpleClock utiliza la clase SimpleClock para gestionar las tareas de inicio y mantenimiento de hora, y luego utiliza otra clase denominada AnalogClockFace para mostrar realmente la hora.

A continuación se muestra el código que define e inicializa la clase SimpleClock (hay que tener en cuenta que, en la versión de Flash, SimpleClock amplía la clase Sprite):

```
public class SimpleClock extends UIComponent
{
    /**
     * El componente de visualización de hora.
     */
    private var face:AnalogClockFace;

    /**
     * El objeto Timer que actúa como un latido para la aplicación.
     */
    private var ticker:Timer;
```

La clase tiene dos propiedades importantes:

- La propiedad `face`, que es una instancia de la clase `AnalogClockFace`
- La propiedad `ticker`, que es una instancia de la clase `Timer`

La clase `SimpleClock` utiliza un constructor predeterminado. El método `initClock()` realiza el trabajo de configuración real, pues crea la esfera del reloj e inicia el tictac de la instancia de `Timer`.

## Creación de la esfera del reloj

Las siguientes líneas del código de `SimpleClock` crean la esfera del reloj que se utiliza para mostrar la hora:

```
/**
 * Configura una instancia de SimpleClock.
 */
public function initClock(faceSize:Number = 200)
{
    // Crea la esfera del reloj y la añade a la lista de visualización
    face = new AnalogClockFace(Math.max(20, faceSize));
    face.init();
    addChild(face);

    // Dibuja la visualización inicial del reloj
    face.draw();
}
```

El tamaño de la esfera puede pasarse al método `initClock()`. Si no se pasa el valor `faceSize`, se utiliza un tamaño predeterminado de 200 píxeles.

A continuación, la aplicación inicializa la esfera y la añade a la lista de visualización a través del método `addChild()` heredado de la clase `DisplayObject`. Luego llama al método `AnalogClockFace.draw()` para mostrar la esfera del reloj una vez, con la hora actual.

## Inicio del temporizador

Después de crear la esfera del reloj, el método `initClock()` configura un temporizador:

```
// Crea un objeto Timer que active un evento una vez por segundo
ticker = new Timer(1000);

// Designa el método onTick() para gestionar eventos Timer
ticker.addEventListener(TimerEvent.TIMER, onTick);

// Inicia el tictac del reloj
ticker.start();
```

En primer lugar, este método crea una instancia de `Timer` que distribuirá un evento una vez por segundo (cada 1000 milisegundos). Como no se pasa ningún parámetro `repeatCount` al constructor `Timer()`, el objeto `Timer` se repetirá indefinidamente.

El método `SimpleClock.onTick()` se ejecutará una vez por segundo cuando se reciba el evento `timer`:

```
public function onTick(event:TimerEvent):void
{
    // Actualiza la visualización del reloj
    face.draw();
}
```

El método `AnalogClockFace.draw()` simplemente dibuja la esfera del reloj y las manecillas.

## Visualización de la hora actual

La mayoría del código de la clase `AnalogClockFace` se utiliza para configurar los elementos que se visualizan en la esfera del reloj. Cuando se inicializa `AnalogClockFace`, dibuja un contorno circular, coloca una etiqueta de texto numérico en cada marca de hora y luego crea tres objetos `Shape`: uno para la manecilla de las horas, otro para la de los minutos y un tercero para la de los segundos.

Cuando se ejecuta la aplicación `SimpleClock`, llama al método `AnalogClockFace.draw()` cada segundo, del siguiente modo:

```
/**
 * Lo llama el contenedor principal cuando se está dibujando la
 * visualización.
 */
public override function draw():void
{
    // Almacena la fecha y hora actuales en una variable de instancia
    currentTime = new Date();
    showTime(currentTime);
}
```

Este método guarda la hora actual en una variable, de forma que la hora no puede cambiar mientras se dibujan las manecillas del reloj. Luego llama al método `showTime()` para mostrar las manecillas, como se muestra a continuación:

```
/**
 * Muestra la fecha y hora especificadas en el estilo de reloj analógico
 antiguo.
 */
public function showTime(time:Date):void
{
    // Obtiene los valores de hora
    var seconds:uint = time.getSeconds();
    var minutes:uint = time.getMinutes();
    var hours:uint = time.getHours();

    // Multiplica por 6 para obtener los grados
    this.secondHand.rotation = 180 + (seconds * 6);
    this.minuteHand.rotation = 180 + (minutes * 6);

    // Multiplicar por 30 para obtener grados básicos y luego
    // sumar hasta 29,5 grados (59 * 0,5)
    // para representar los minutos.
    this.hourHand.rotation = 180 + (hours * 30) + (minutes * 0.5);
}
```

En primer lugar, este método extrae los valores de las horas, minutos y segundos de la hora actual. Luego utiliza estos valores para calcular el ángulo de cada manecilla. Como la manecilla de los segundos realiza una rotación completa en 60 segundos, gira 6 grados cada segundo ( $360/60$ ). La manecilla de los minutos gira en la misma medida cada minuto.

La manecilla de las horas se actualiza también cada minuto, de forma que va progresando a medida que pasan los minutos. Gira 30 grados cada hora ( $360/12$ ), pero también gira medio grado cada minuto (30 grados divididos entre 60 minutos).

La clase `String` contiene métodos que permiten trabajar con cadenas de texto. Las cadenas son importantes para trabajar con muchos de los objetos. Los métodos descritos en este capítulo son útiles para trabajar con cadenas utilizadas en objetos como `TextField`, `StaticText`, `XML`, `ContextMenu` y `FileReference`.

Las cadenas son secuencias de caracteres. `ActionScript 3.0` admite caracteres `ASCII` y `Unicode`.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de cadenas . . . . .	210
Creación de cadenas . . . . .	212
La propiedad <code>length</code> . . . . .	213
Utilización de caracteres en cadenas . . . . .	214
Comparación de cadenas . . . . .	214
Obtención de representaciones de cadena de otros objetos . . . . .	215
Concatenación de cadenas . . . . .	215
Búsqueda de subcadenas y patrones en cadenas . . . . .	216
Conversión de cadenas de mayúsculas a minúsculas y viceversa . . . . .	221
Ejemplo: Arte <code>ASCII</code> . . . . .	222

# Fundamentos de la utilización de cadenas

## Introducción a la utilización de cadenas

En jerga de programación, una cadena es un valor de texto: una secuencia de letras, números u otros caracteres agrupados en un solo valor. Por ejemplo, esta línea de código crea una variable con el tipo de datos String y asigna un valor de literal de cadena a esa variable:

```
var albumName:String = "Three for the money";
```

Como se ilustra en este ejemplo, en ActionScript se puede denotar un valor de cadena escribiendo texto entre comillas dobles o simples. A continuación se muestran varios ejemplos de cadenas:

```
"Hello"  
"555-7649"  
"http://www.adobe.com/"
```

Siempre que se manipule un fragmento de texto en ActionScript, se trabaja con un valor de cadena. La clase String de ActionScript es el tipo de datos que se utiliza para trabajar con valores de texto. Se suelen utilizar instancias de String para propiedades, parámetros de métodos, etc. en muchas otras clases de ActionScript.

## Tareas comunes para la utilización de cadenas

A continuación se enumeran algunas tareas comunes relacionadas con cadenas que se describen en este capítulo:

- Crear objetos String
- Trabajar con caracteres especiales como el retorno de carro, la tabulación y caracteres no representados en el teclado
- Medir la longitud de cadenas
- Aislar caracteres individuales de una cadena
- Unir cadenas
- Comparar cadenas
- Buscar, extraer y reemplazar partes de una cadena
- Convertir cadenas a mayúsculas o minúsculas

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **ASCII:** sistema para representar caracteres de texto y símbolos en programas informáticos. El sistema ASCII incluye el alfabeto inglés de 26 letras y un conjunto limitado de caracteres adicionales.
- **Carácter:** unidad más pequeña de los datos de texto (una letra o un símbolo).
- **Concatenación:** unión de varios valores de cadena añadiendo uno a continuación del otro para crear un nuevo valor de cadena.
- **Cadena vacía:** cadena que no contiene texto, espacio en blanco ni otros caracteres; se escribe como "". Un valor de cadena vacía no es lo mismo que una variable de tipo String con valor NULL. Una variable de tipo String con valor NULL es una variable que no tiene una instancia de String asignada, mientras que una cadena vacía tiene una instancia con un valor que no contiene ningún carácter.
- **Cadena:** valor de texto (secuencia de caracteres).
- **Literal de cadena** (o “cadena literal”): valor de cadena escrito explícitamente en el código como un valor de texto entre comillas dobles o simples.
- **Subcadena:** cadena que forma parte de otra cadena.
- **Unicode:** sistema estándar para representar caracteres de texto y símbolos en programas informáticos. El sistema Unicode permite utilizar cualquier carácter de un sistema de escritura.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como los listados de código de este capítulo se centran principalmente en la manipulación de texto, la ejecución de los ejemplos implica ver los valores de las variables utilizadas en los ejemplos, ya sea escribiendo valores en una instancia de campo de texto del objeto Stage o utilizando la función `trace()` para imprimir valores en el panel Salida. Estas técnicas se describen de forma detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

# Creación de cadenas

La clase `String` se utiliza para representar datos de tipo cadena (de texto) en ActionScript 3.0. En ActionScript, las cadenas admiten tanto caracteres ASCII como caracteres Unicode. La manera más sencilla de crear una cadena es utilizar un literal de cadena. Para declarar un literal de cadena, hay que utilizar comilla dobles rectas (") o comillas simples ('). Por ejemplo, las dos cadenas siguientes son equivalentes:

```
var str1:String = "hello";  
var str2:String = 'hello';
```

También se puede declarar una cadena utilizando el operador `new`, de la manera siguiente:

```
var str1:String = new String("hello");  
var str2:String = new String(str1);  
var str3:String = new String(); // str3 == ""
```

Las dos cadenas siguientes son equivalentes:

```
var str1:String = "hello";  
var str2:String = new String("hello");
```

Para utilizar comillas simples (') dentro de un literal de cadena definido con comillas simples (') hay que utilizar el carácter de escape barra diagonal inversa (\). De manera similar, para utilizar comillas dobles (") dentro de un literal de cadena definido con comillas dobles (") hay que utilizar el carácter de escape barra diagonal inversa (\). Las dos cadenas siguientes son equivalentes:

```
var str1:String = "That's \"A-OK\"";  
var str2:String = 'That\'s "A-OK"';
```

Se puede elegir utilizar comillas simples o comillas dobles en función de las comillas simples o dobles que existan en un literal de cadena, como se muestra a continuación:

```
var str1:String = "ActionScript <span class='heavy'>3.0</span>";  
var str2:String = '<item id="155">banana</item>';
```

Hay que tener en cuenta que ActionScript distingue entre una comilla simple recta (') y una comilla simple izquierda o derecha (' o '). Lo mismo ocurre para las comillas dobles. Hay que utilizar comillas rectas para delimitar los literales de cadena. Al pegar texto de otro origen en ActionScript hay que asegurarse de utilizar los caracteres correctos.

Como se muestra en la tabla siguiente, se puede utilizar el carácter de escape de barra diagonal inversa (\) para definir otros caracteres en los literales de cadena:

Secuencia de escape	Carácter
<code>\b</code>	Retroceso
<code>\f</code>	Salto de página
<code>\n</code>	Nueva línea
<code>\r</code>	Retorno de carro
<code>\t</code>	Tabulador
<code>\unnnn</code>	Carácter Unicode con el código de carácter especificado por el número hexadecimal <i>nnnn</i> ; por ejemplo, <code>\u263a</code> es el carácter smiley.
<code>\xnn</code>	Carácter ASCII con el código de carácter especificado por el número hexadecimal <i>nn</i> .
<code>\'</code>	Comilla simple
<code>\"</code>	Comilla doble
<code>\\</code>	Barra diagonal inversa simple

## La propiedad length

Cada cadena tiene una propiedad `length` que es igual al número de caracteres de la cadena:

```
var str:String = "Adobe";
trace(str.length);           // salida: 5
```

Tanto la cadena vacía como la cadena NULL tienen longitud 0, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var str1:String = new String();
trace(str1.length);         // salida: 0

str2:String = '';
trace(str2.length);         // salida: 0
```

# Utilización de caracteres en cadenas

Cada carácter de una cadena tiene una posición de índice en la cadena (un entero). La posición de índice del primer carácter es 0. Por ejemplo, en la siguiente cadena, el carácter `y` está en la posición 0 y el carácter `w` en la posición 5:

```
"yellow"
```

Se pueden examinar caracteres individuales en diversas posiciones de una cadena mediante los métodos `charAt()` y `charCodeAt()`, como en este ejemplo:

```
var str:String = "hello world!";
for (var:i = 0; i < str.length; i++)
{
    trace(str.charAt(i), "-", str.charCodeAt(i));
}
```

Cuando se ejecuta este código, se produce el siguiente resultado:

```
h - 104
e - 101
l - 108
l - 108
o - 111
  - 32
w - 119
o - 111
r - 114
l - 108
d - 100
! - 33
```

También se pueden utilizar códigos de caracteres para definir una cadena con el método `fromCharCode()`, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var myStr:String =
    String.fromCharCode(104,101,108,108,111,32,119,111,114,108,100,33);
    // Establece myStr en "hello world!"
```

# Comparación de cadenas

Se pueden utilizar los siguientes operadores para comparar cadenas: `<`, `<=`, `!=`, `==`, `=>` y `>`. Estos operadores se pueden utilizar con sentencias condicionales, como `if` y `while`, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var str1:String = "Apple";
var str2:String = "apple";
if (str1 < str2)
{
    trace("A < a, B < b, C < c, ...");
}
```

Al usar estos operadores con cadenas, ActionScript considera el valor del código de carácter de cada carácter de la cadena, comparando los caracteres de izquierda a derecha, como se muestra a continuación:

```
trace("A" < "B"); // true
trace("A" < "a"); // true
trace("Ab" < "az"); // true
trace("abc" < "abza"); // true
```

Los operadores `==` y `!=` se utilizan para comparar cadenas entre sí y para comparar cadenas con otros tipos de objetos, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var str1:String = "1";
var str1b:String = "1";
var str2:String = "2";
trace(str1 == str1b); // true
trace(str1 == str2); // false
var total:uint = 1;
trace(str1 == total); // true
```

## Obtención de representaciones de cadena de otros objetos

Se puede obtener una representación de cadena para cualquier tipo de objeto. Todos los objetos tienen un método `toString()` para este fin:

```
var n:Number = 99.47;
var str:String = n.toString();
// str == "99.47"
```

Al utilizar el operador de concatenación `+` con una combinación de objetos `String` y objetos que no son cadenas, no es necesario utilizar el método `toString()`. Para ver más detalles sobre la concatenación, consulte la siguiente sección.

La función global `String()` devuelve el mismo valor para un objeto determinado como el valor devuelto por el objeto llamando al método `toString()`.

## Concatenación de cadenas

La concatenación de cadenas consiste en la unión secuencial de dos cadenas en una sola. Por ejemplo, se puede utilizar el operador suma `+` para concatenar dos cadenas:

```
var str1:String = "green";
var str2:String = "ish";
var str3:String = str1 + str2; // str3 == "greenish"
```

También se puede utilizar el operador += para producir el mismo resultado, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var str:String = "green";
str += "ish"; // str == "greenish"
```

Además, la clase String incluye un método concat(), que se puede utilizar como se muestra a continuación:

```
var str1:String = "Bonjour";
var str2:String = "from";
var str3:String = "Paris";
var str4:String = str1.concat(" ", str2, " ", str3);
// str4 == "Bonjour from Paris"
```

Si se utiliza el operador + (o el operador +=) con un objeto String y un objeto que *no* es una cadena, ActionScript convierte automáticamente el objeto que no es una cadena en un objeto String para evaluar la expresión, como se indica en este ejemplo:

```
var str:String = "Area = ";
var area:Number = Math.PI * Math.pow(3, 2);
str = str + area; // str == "Area = 28.274333882308138"
```

No obstante, se pueden utilizar paréntesis para agrupar con el fin de proporcionar contexto para el operador +, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
trace("Total: $" + 4.55 + 1.45); // salida: Total: $4.551.45
trace("Total: $" + (4.55 + 1.45)); // salida: Total: $6
```

## Búsqueda de subcadenas y patrones en cadenas

Las subcadenas son caracteres secuenciales dentro de una cadena. Por ejemplo, la cadena "abc" tiene las siguientes subcadenas: "", "a", "ab", "abc", "b", "bc", "c". ActionScript dispone de métodos para buscar subcadenas de una cadena.

En ActionScript los patrones se definen mediante cadenas o expresiones regulares. Por ejemplo, la siguiente expresión regular define un patrón específico que consiste en las letras A, B y C seguidas de un dígito (las barras diagonales son delimitadores de expresiones regulares):

```
/ABC\d/
```

ActionScript incluye métodos para buscar patrones en cadenas y para reemplazar las coincidencias por subcadenas. Estos métodos se describen en las secciones siguientes.

Las expresiones regulares permiten definir patrones complejos. Para más información, consulte el [Capítulo 9, “Utilización de expresiones regulares”](#), en la [página 295](#).

## Búsqueda de una subcadena por posición de caracteres

Los métodos `substr()` y `substring()` son similares. Los dos métodos devuelven una subcadena de una cadena. Ambos utilizan dos parámetros. En cada uno de estos métodos, el primer parámetro es la posición del carácter inicial de la cadena en cuestión. No obstante, en el método `substr()`, el segundo parámetro es la *longitud* de la subcadena que debe devolverse, mientras que en el método `substring()`, el segundo parámetro es la posición del carácter *final* de la subcadena (que no se incluye en la cadena devuelta). Este ejemplo muestra la diferencia entre estos dos métodos:

```
var str:String = "Hello from Paris, Texas!!!";
trace(str.substr(11,15)); // salida: Paris, Texas!!!
trace(str.substring(11,15)); // salida: Pari
```

El método `slice()` funciona de forma similar al método `substring()`. Cuando se le facilitan como parámetros dos enteros no negativos, funciona exactamente de la misma forma. No obstante, el método `slice()` admite enteros negativos como parámetros, en cuyo caso la posición del carácter se mide desde el final de la cadena, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var str:String = "Hello from Paris, Texas!!!";
trace(str.slice(11,15)); // salida: Pari
trace(str.slice(-3,-1)); // salida: !!
trace(str.slice(-3,26)); // salida: !!!
trace(str.slice(-3,str.length)); // salida: !!!
trace(str.slice(-8,-3)); // salida: Texas
```

Se pueden combinar enteros positivos y negativos como parámetros del método `slice()`.

## Búsqueda de la posición de carácter de una subcadena coincidente

Se pueden utilizar los métodos `indexOf()` y `lastIndexOf()` para localizar subcadenas coincidentes dentro de una cadena, como se muestra en el siguiente ejemplo.

```
var str:String = "The moon, the stars, the sea, the land";
trace(str.indexOf("the")); // salida: 10
```

Hay que tener en cuenta que el método `indexOf()` distingue mayúsculas de minúsculas.

Se puede especificar un segundo parámetro para indicar la posición del índice en la cadena desde la que se debe iniciar la búsqueda, de la manera siguiente:

```
var str:String = "The moon, the stars, the sea, the land"
trace(str.indexOf("the", 11)); // salida: 21
```

El método `lastIndexOf()` localiza la última instancia de una subcadena en la cadena:

```
var str:String = "The moon, the stars, the sea, the land"
trace(str.lastIndexOf("the")); // salida: 30
```

Si se incluye un segundo parámetro con el método `lastIndexOf()`, la búsqueda se realiza desde esa posición de índice en la cadena hacia atrás (de derecha a izquierda):

```
var str:String = "The moon, the stars, the sea, the land"
trace(str.lastIndexOf("the", 29)); // salida: 21
```

## Creación de una matriz de subcadenas segmentadas por un delimitador

Se puede utilizar el método `split()` para crear una matriz de subcadenas, que se divide en función de un delimitador. Por ejemplo, se puede segmentar en varias cadenas una cadena delimitada por comas o tabulaciones.

En el siguiente ejemplo se muestra la manera de dividir una matriz en subcadenas con el carácter ampersand (&) como delimitador:

```
var queryStr:String = "first=joe&last=cheng&title=manager&StartDate=3/6/65";
var params:Array = queryStr.split("&", 2);
// params == ["first=joe", "last=cheng"]
```

El segundo parámetro del método `split()`, que es opcional, define el tamaño máximo de la matriz devuelta.

También se puede utilizar una expresión regular como carácter delimitador:

```
var str:String = "Give me\t5."
var a:Array = str.split(/\s+/); // a == ["Give", "me", "5."]
```

Para más información, consulte el [Capítulo 9, “Utilización de expresiones regulares”](#), en la [página 295](#) y el [Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0](#).

## Búsqueda de patrones en cadenas y sustitución de subcadenas

La clase `String` incluye los siguientes métodos para trabajar con patrones en cadenas:

- Los métodos `match()` y `search()` se utilizan para localizar subcadenas que coincidan con un patrón.
- El método `replace()` permite buscar subcadenas que coincidan con un patrón y sustituirlas por una subcadena especificada.

Estos métodos se describen en las secciones siguientes.

Se pueden utilizar cadenas o expresiones regulares para definir los patrones utilizados en estos métodos. Para más información sobre las expresiones regulares, consulte el [Capítulo 9, “Utilización de expresiones regulares”](#), en la [página 295](#).

## Búsqueda de subcadenas coincidentes

El método `search()` devuelve la posición del índice de la primera subcadena que coincide con un patrón determinado, como se indica en este ejemplo:

```
var str:String = "The more the merrier.";
// (Esta búsqueda distingue mayúsculas de minúsculas.)
trace(str.search("the")); // salida: 9
```

También se pueden utilizar expresiones regulares para definir el patrón que se debe buscar, como se indica en este ejemplo:

```
var pattern:RegExp = /the/i;
var str:String = "The more the merrier.";
trace(str.search(pattern)); // 0
```

La salida del método `trace()` es 0 porque el primer carácter de la cadena es la posición de índice 0. La búsqueda no distingue mayúsculas de minúsculas porque está establecido el indicador `i` en la expresión regular.

El método `search()` busca una sola coincidencia y devuelve su posición de índice inicial, aunque el indicador `g` (global) esté establecido en la expresión regular.

En el siguiente ejemplo se muestra una expresión regular más compleja, que coincide con una cadena entre comillas dobles:

```
var pattern:RegExp = /"[^"]*" /;
var str:String = "The \"more\" the merrier.";
trace(str.search(pattern)); // salida: 4
```

```
str = "The \"more the merrier.\"";
trace(str.search(pattern)); // salida: -1
// (Indica que no hay ninguna coincidencia, ya que no hay comilla doble
// de cierre.)
```

El método `match()` funciona de manera similar. Busca una subcadena coincidente. Sin embargo, al utilizar el indicador global en un patrón de expresión regular, como en el siguiente ejemplo, `match()` devuelve una matriz de subcadenas coincidentes:

```
var str:String = "bob@example.com, omar@example.org";
var pattern:RegExp = /\w*\w*\.[org|com]+/g;
var results:Array = str.match(pattern);
```

La matriz `results` se establece en:

```
["bob@example.com", "omar@example.org"]
```

Para más información sobre las expresiones regulares, consulte el [Capítulo 9, “Utilización de expresiones regulares”](#), en la [página 295](#).

## Sustitución de subcadenas coincidentes

Se puede utilizar el método `replace()` para buscar un patrón específico en una cadena y sustituir las coincidencias por la cadena de sustitución especificada, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var str:String = "She sells seashells by the seashore.";
var pattern:RegExp = /sh/gi;
trace(str.replace(pattern, "sch"));
//sche sells seaschells by the seaschore.
```

En este ejemplo se puede observar que las cadenas coincidentes no distinguen mayúsculas de minúsculas porque está establecido el indicador `i` (`ignoreCase`) en la expresión regular y se sustituyen todas las coincidencias porque está establecido el indicador `g` (`global`). Para más información, consulte el [Capítulo 9, “Utilización de expresiones regulares”, en la página 295](#).

Se pueden incluir los siguientes códigos de sustitución `$` en la cadena de sustitución. El texto de sustitución mostrado en la tabla siguiente se inserta en lugar del código de sustitución `$` :

Código <code>\$</code>	Texto de sustitución
<code>\$\$</code>	<code>\$</code>
<code>\$\$</code>	La subcadena coincidente.
<code>\$`</code>	La parte de la cadena que precede a la subcadena coincidente. Este código utiliza el carácter de comilla simple recta izquierda ( <code>`</code> ), no la comilla simple recta ( <code>'</code> ) ni la comilla simple curva izquierda ( <code>'</code> ).
<code>\$'</code>	La parte de la cadena que sigue a la subcadena coincidente. Este código utiliza la comilla simple recta ( <code>'</code> ).
<code>\$n</code>	El $n$ -ésimo grupo entre paréntesis coincidente capturado, donde $n$ es un único dígito, 1-9, y <code>\$n</code> no va seguido de un dígito decimal.
<code>\$nn</code>	La $nn$ -ésima coincidencia de grupo entre paréntesis capturada, donde $nn$ es un número decimal de dos dígitos, 01-99. Si la $nn$ -ésima captura no está definida, el texto de sustitución será una cadena vacía.

Por ejemplo, a continuación se muestra el uso de los códigos de sustitución `$2` y `$1`, que representan el primer y el segundo grupo coincidente capturados:

```
var str:String = "flip-flop";
var pattern:RegExp = /(\w+)-(\w+)/g;
trace(str.replace(pattern, "$2-$1")); // flop-flip
```

También se puede utilizar una función como segundo parámetro del método `replace()`.

El texto coincidente se sustituye por el valor devuelto por la función.

```
var str:String = "Now only $9.95!";
var price:RegExp = /\$([\d,]+\d+)/i;
trace(str.replace(price, usdToEuro));
```

```
function usdToEuro(matchedSubstring:String,
                   capturedMatch1:String,
                   index:int,
                   str:String):String
{
    var usd:String = capturedMatch1;
    usd = usd.replace(",","");
    var exchangeRate:Number = 0.853690;
    var euro:Number = usd * exchangeRate;
    const euroSymbol:String = String.fromCharCode(8364);
    return euro.toFixed(2) + " " + euroSymbol;
}
```

Si se utiliza una función como segundo parámetro del método `replace()`, se pasan los siguientes argumentos a la función:

- La parte coincidente de la cadena.
- Las coincidencias de grupos de paréntesis de captura. El número de argumentos pasados de esta forma varía en función del número de grupos entre paréntesis coincidentes. Se puede determinar el número de grupos entre paréntesis coincidentes comprobando `arguments.length - 3` dentro del código de la función.
- La posición de índice en la que comienza la coincidencia en la cadena.
- La cadena completa.

## Conversión de cadenas de mayúsculas a minúsculas y viceversa

Como se indica en el siguiente ejemplo, los métodos `toLowerCase()` y `toUpperCase()` convierten los caracteres alfabéticos de la cadena a minúsculas y a mayúsculas respectivamente.

```
var str:String = "Dr. Bob Roberts, #9."
trace(str.toLowerCase()); // dr. bob roberts, #9.
trace(str.toUpperCase()); // DR. BOB ROBERTS, #9.
```

Tras ejecutar estos métodos, la cadena original permanece intacta. Para transformar la cadena original, utilice el código siguiente:

```
str = str.toUpperCase();
```

Estos métodos funcionan con caracteres extendidos, no simplemente `a-z` y `A-Z`:

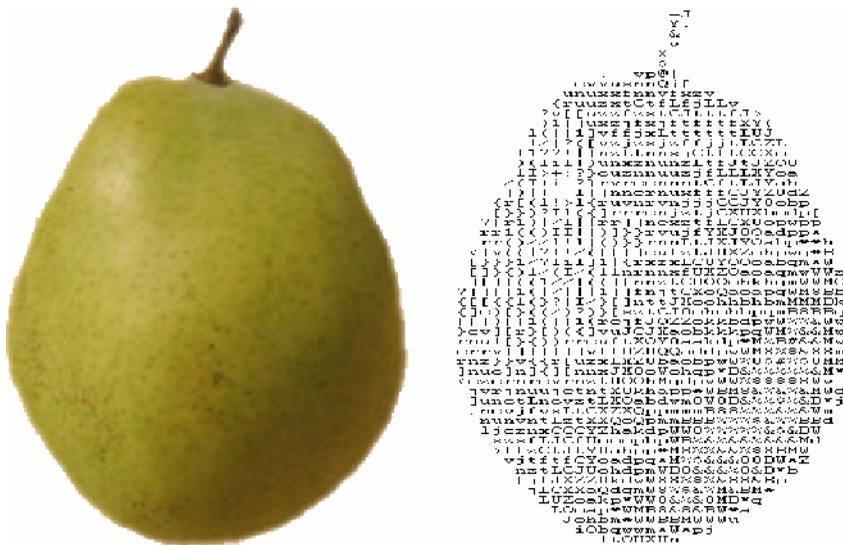
```
var str:String = "José Barça";
trace(str.toUpperCase(), str.toLowerCase()); // JOSÉ BARÇA josé barça
```

# Ejemplo: Arte ASCII

El ejemplo ASCII Art muestra diversas características del trabajo con la clase String en ActionScript 3.0, como las siguientes:

- Se utiliza el método `split()` de la clase String para extraer valores de una cadena delimitada por caracteres (información de imagen en un archivo de texto delimitado por tabulaciones).
- Se utilizan varias técnicas de manipulación de cadenas, como `split()`, la concatenación y la extracción de una parte de la cadena mediante `substring()` y `substr()` para convertir a mayúsculas la primera letra de cada palabra de los títulos de imagen.
- El método `getCharAt()` se utiliza para obtener un solo carácter de una cadena (a fin de determinar el carácter ASCII correspondiente a un valor de mapa de bits de escala de grises).
- Se utiliza la concatenación de cadenas para generar carácter a carácter la representación ASCII Art de una imagen.

El término *ASCII Art* (*arte ASCII*) designa representaciones textuales de una imagen, en las que representa la imagen en una cuadrícula de caracteres con fuente de espacio fijo, como los caracteres Courier New. La imagen siguiente muestra un ejemplo de arte ASCII producido por la aplicación:



*La versión de arte ASCII del gráfico se muestra a la derecha.*

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación ASCII Art se encuentran en la carpeta Samples/AsciiArt. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
AsciiArtApp.mxml o AsciiArtApp fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML)
com/example/programmingas3/asciiArt/ AsciiArtBuilder.as	La clase que proporciona la funcionalidad principal de la aplicación, incluidas la extracción de metadatos de imagen de un archivo de texto, la carga de imágenes y la administración del proceso de conversión de imagen a texto.
com/example/programmingas3/asciiArt/ BitmapToAsciiConverter.as	Una clase que proporciona el método <code>parseBitmapData()</code> para convertir datos de imagen en una versión de tipo String.
com/example/programmingas3/asciiArt/ Image.as	Una clase que representa una imagen de mapa de bits cargada.
com/example/programmingas3/asciiArt/ ImageInfo.as	Una clase que representa metadatos de una imagen de arte ASCII (como el título, el URL del archivo de imagen, etc.).
image/	Una carpeta que contiene imágenes utilizadas por la aplicación.
txt/ImageData.txt	Un archivo de texto delimitado por tabulaciones, que contiene información sobre las imágenes que la aplicación debe cargar.

## Extracción de valores delimitados por tabulaciones

En este ejemplo se sigue la práctica común de almacenar datos de aplicación por separado de la aplicación en sí; de esta manera, si los datos cambian (por ejemplo, si se añade otra imagen o cambia el título de una imagen), no es necesario volver a generar el archivo SWF. En este caso, los metadatos de imagen, incluidos el título de la imagen, el URL del archivo de imagen real y algunos valores que se utilizan para manipular la imagen, se almacenan en un archivo de texto (el archivo `txt/ImageData.txt` file del proyecto). A continuación se describe el contenido del archivo de texto:

```
FILENAMEITITLEWHITE_THRESHOLDBLACK_THRESHOLD  
FruitBasket.jpgPear, apple, orange, and bananad810  
Banana.jpgA picture of a bananaC820  
Orange.jpgorangeFF20  
Apple.jpgpicture of an appleE10
```

El archivo utiliza un formato delimitado por tabulaciones específico. La primera línea (fila) es una fila de encabezado. Las restantes líneas contienen los siguientes datos para cada mapa de bits que se va a cargar:

- El nombre de archivo del mapa de bits.
- El nombre para mostrar del mapa de bits.
- Los valores de los umbrales blanco y negro para los mapas de bits. Son valores hexadecimales por encima o por debajo de los cuales, un píxel se considerará completamente blanco o completamente negro.

En cuanto se inicia la aplicación, la clase `AsciiArtBuilder` carga y analiza el contenido del archivo de texto para crear la “pila” de imágenes que se mostrará, utilizando el código siguiente del método `parseImageInfo()` de la clase `AsciiArtBuilder`:

```
var lines:Array = _imageInfoLoader.data.split("\n");
var numLines:uint = lines.length;
for (var i:uint = 1; i < numLines; i++)
{
    var imageInfoRaw:String = lines[i];
    ...
    if (imageInfoRaw.length > 0)
    {
        // Crear un registro de datos de nueva imagen y añadirlo a la matriz
        // de datos de la imagen.
        var imageInfo:ImageInfo = new ImageInfo();

        // Dividir la línea actual en valores (separados por tabulaciones, \t)
        // y extraer las propiedades individuales:
        var imageProperties:Array = imageInfoRaw.split("\t");
        imageInfo.fileName = imageProperties[0];
        imageInfo.title = normalizeTitle(imageProperties[1]);
        imageInfo.whiteThreshold = parseInt(imageProperties[2], 16);
        imageInfo.blackThreshold = parseInt(imageProperties[3], 16);
        result.push(imageInfo);
    }
}
```

Todo el contenido del archivo de texto está en una sola instancia de `String`, la propiedad `_imageInfoLoader.data`. Si se utiliza el método `split()` con el carácter de nueva línea (`"\n"`) como parámetro, la instancia de `String` se divide en una matriz (`lines`) cuyos elementos son las líneas individuales del archivo de texto. A continuación, el código utiliza un bucle para trabajar con cada una de las líneas (salvo la primera, ya que contiene sólo encabezados, no contenido real). Dentro del bucle, se vuelve a utilizar el método `split()` para dividir el contenido de la línea individual en un conjunto de valores (el objeto `Array` denominado `imageProperties`). El parámetro utilizado con el método `split()` en este caso es el carácter de tabulación (`"\t"`), ya que los valores de cada línea están delimitados por tabulaciones.

## Utilización de métodos String para normalizar títulos de imágenes

Una de las decisiones de diseño para esta aplicación es que todos los títulos de imágenes deben mostrarse con un formato estándar, con la primera letra de cada palabra convertida a mayúsculas (con la excepción de unas pocas palabras que no se suelen escribir en mayúsculas en los títulos en inglés). En lugar de suponer que el archivo de texto contiene títulos con el formato correcto, la aplicación aplica el formato a los títulos cuando los extrae del archivo de texto.

En el listado de código anterior se utiliza la siguiente línea de código como parte de la extracción de valores de metadatos de imagen individuales:

```
imageInfo.title = normalizeTitle(imageProperties[1]);
```

En ese código, se aplica al título de imagen del archivo de texto el método `normalizeTitle()` antes de almacenarlo en el objeto `ImageInfo`:

```
private function normalizeTitle(title:String):String
{
    var words:Array = title.split(" ");
    var len:uint = words.length;
    for (var i:uint; i < len; i++)
    {
        words[i] = capitalizeFirstLetter(words[i]);
    }

    return words.join(" ");
}
```

Este método utiliza el método `split()` para dividir el título en palabras individuales (separadas por el carácter espacio), aplica a cada palabra el método `capitalizeFirstLetter()` y después utiliza el método `join()` de la clase `Array` para volver a combinar las palabras en una sola cadena.

Como indica su nombre, el método `capitalizeFirstLetter()` convierte a mayúscula la primera letra de cada palabra:

```
/**
 * Convierte a mayúscula la primera letra de una sola palabra, a menos que
 * sea una de
 * las palabras que normalmente no se escriben en mayúsculas en inglés.
 */
private function capitalizeFirstLetter(word:String):String
{
    switch (word)
    {
        case "and":
        case "the":
```

```

    case "in":
    case "an":
    case "or":
    case "at":
    case "of":
    case "a":
        // No hacer nada con estas palabras.
        break;
    default:
        // Para cualquier otra palabra, convertir a mayúscula el
        // primer carácter.
        var firstLetter:String = word.substr(0, 1);
        firstLetter = firstLetter.toUpperCase();
        var otherLetters:String = word.substring(1);
        word = firstLetter + otherLetters;
    }
    return word;
}

```

En inglés, el carácter inicial de cada palabra de un título *no* se escribe en mayúsculas si la palabra es una de las siguientes: “and”, “the”, “in”, “an”, “or”, “at”, “of” o “a”. (Esto es una versión simplificada de las reglas.) Para ejecutar esta lógica, el código utiliza primero una sentencia `switch` para comprobar si la palabra es una de las palabras que no se deben escribir en mayúsculas. Si es así, el código simplemente sale de la sentencia `switch`. Por otra parte, si hubiera que escribir la palabra en mayúsculas, se hará en varios pasos, como se indica a continuación:

1. La primera letra de la palabra se extrae mediante `substr(0, 1)`, que extrae una subcadena que empieza por el carácter correspondiente al índice 0 (la primera letra de la cadena, como indica el primer parámetro 0). La subcadena tendrá una longitud de un carácter (como indica el segundo parámetro, 1).
2. El carácter se convierte a mayúscula mediante el método `toUpperCase()`.
3. Los caracteres restantes de la palabra original se extraen mediante `substring(1)`, que extrae una subcadena que empieza en el índice 1 (la segunda letra) hasta el final de la cadena (lo que se indica omitiendo el segundo parámetro del método `substring()`).
4. La última palabra se crea combinando la primera letra que se acaba de convertir en mayúscula con las restantes letras mediante concatenación de cadenas: `firstLetter + otherLetters`.

## Creación de texto de arte ASCII

La clase `BitmapToAsciiConverter` proporciona la funcionalidad de convertir una imagen de mapa de bits en su representación de texto ASCII. Este proceso, que se muestra aquí parcialmente, lo lleva a cabo el método `parseBitmapData()`:

```
var result:String = "";

// Recorrer las filas de píxeles de arriba a abajo:
for (var y:uint = 0; y < _data.height; y += verticalResolution)
{
    // En cada fila, recorrer los píxeles de izquierda a derecha:
    for (var x:uint = 0; x < _data.width; x += horizontalResolution)
    {
        ...

        // Convertir el valor de gris del rango 0-255 a un valor
        // del rango 0-64 (ya que ése es el número de "sombras de
        // gris" en el conjunto de caracteres disponibles):
        index = Math.floor(grayVal / 4);
        result += palette.charAt(index);
    }
    result += "\n";
}
return result;
```

Este código define primero una instancia de `String` denominada `result` que se utilizará para generar la versión de arte ASCII de la imagen de mapa de bits. A continuación, recorre píxeles individuales de la imagen de mapa de bits original. Utiliza varias técnicas de manipulación de colores (que se omiten aquí por brevedad), convierte los valores de los colores rojo, verde y azul de un píxel individual en un solo valor de escala de grises (un número entre 0 y 255).

A continuación el código divide ese valor por 4 (como se indica) para convertirlo en un valor en la escala 0-63, que se almacena en la variable `index`. (Se utiliza la escala 0-63 porque la “paleta” de caracteres ASCII disponibles que utiliza esta aplicación contiene 64 valores.)

La paleta de caracteres se define como una instancia de `String` en la clase `BitmapToAsciiConverter`:

```
// Los caracteres se ordenan de más oscuro a más ligero, de forma que su
// posición (índice) en la cadena se corresponda con un valor de color
// relativo
// (0 = negro).
private static const palette:String =
    "@#%$%&8BMW*mqpdkhao000ZXUJClTfjzxnuvcr[]{}|()|/?!|!i><+_-;,. ";
```

Como la variable `index` define el carácter ASCII de la paleta que corresponde al píxel actual de la imagen de mapa de bits, ese carácter se recupera de la instancia `String` de la paleta mediante el método `charAt()`. A continuación se añade `result` a la instancia de tipo `String` mediante el operador de concatenación y asignación (`+=`). Además, al final de cada fila de píxeles, un carácter de nueva línea se concatena con el final de la cadena `result`, lo que fuerza un ajuste de línea para crear una nueva fila de “píxeles” de caracteres.



Las matrices permiten almacenar múltiples valores en una sola estructura de datos. Se pueden utilizar matrices indexadas simples que almacenan valores con índices enteros ordinales fijos o matrices asociativas complejas que almacenan valores con claves arbitrarias. Las matrices también pueden ser multidimensionales y contener matrices como elementos. En este capítulo se explica la manera de crear y manipular diversos tipos de matrices.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de matrices . . . . .	229
Matrices indexadas . . . . .	232
Matrices asociativas . . . . .	241
Matrices multidimensionales . . . . .	246
Clonación de matrices . . . . .	248
Temas avanzados . . . . .	248
Ejemplo: PlayList . . . . .	254

## Fundamentos de la utilización de matrices

### Introducción a la utilización de matrices

Al programar es frecuente tener que trabajar con un conjunto de elementos en lugar de con un solo objeto; por ejemplo, una aplicación de reproductor de música puede tener una lista de canciones esperando para ser reproducidas. No tiene sentido crear una variable independiente para cada canción de la lista. Es preferible agrupar todos los objetos Song y trabajar con ellos como un grupo.

Una matriz es un elemento de programación que actúa como un contenedor para un conjunto de elementos, como una lista de canciones. Normalmente todos los elementos de una matriz son instancias de la misma clase, pero esto no es un requisito en ActionScript. Los elementos individuales de una matriz se denominan *elementos* de matriz. Una matriz es como un cajón de archivador para variables. Se pueden añadir variables a la matriz como elementos (es como colocar una carpeta en el cajón del archivador). Tras colocar varios archivos en el cajón, se puede trabajar con la matriz como si fuera una sola variable (como si se trasladara el cajón a otro lugar). Se puede trabajar con las variables en grupo (como al repasar las carpetas una a una buscando una información) o acceder a ellas por separado (como al abrir el cajón y seleccionar una sola carpeta).

Por ejemplo, suponga que está creando una aplicación de reproductor de música en la que un usuario puede seleccionar varias canciones y añadirlas a la lista de reproducción. Se puede crear en el código ActionScript un método denominado `addSongsToPlaylist()` que acepte una sola matriz como parámetro. Independientemente del número de canciones que se añada a la lista (unas pocas, muchas o sólo una), sólo habrá que llamar al método `addSongsToPlaylist()` una vez para pasarle la matriz que contiene los objetos `Song`. Se puede utilizar un bucle en el método `addSongsToPlaylist()` para recorrer los elementos de la matriz (las canciones) de uno en uno y añadirlos a la lista de reproducción.

El tipo más común de matriz de ActionScript es la *matriz indexada*, que es una matriz en la que cada elemento se almacena en una posición numerada (denominada *índice*), y en la que se accede a los elementos a través del número, como si fuera una dirección. Para representar una matriz indexada se utiliza la clase `Array`. Las matrices indexadas son suficientes para la mayoría de las necesidades de programación. Una aplicación especial de una matriz indexada es la matriz multidimensional, que es una matriz indexada cuyos elementos son matrices indexadas (que a su vez contienen otros elementos). Otro tipo de matriz es la *matriz asociativa*, que utiliza una *clave* de tipo cadena en lugar de un índice numérico para identificar elementos individuales. Por último, para usuarios avanzados, ActionScript 3.0 también incluye la clase `Dictionary`, que representa un *diccionario* (una matriz que permite utilizar cualquier tipo de objeto como una clave para diferenciar elementos).

## Tareas comunes con matrices

En este capítulo se describen las siguientes actividades comunes para trabajar con matrices:

- Crear matrices indexadas
- Añadir y eliminar elementos de matriz
- Ordenar elementos de matriz
- Extraer partes de una matriz
- Trabajar con matrices asociativas y diccionarios
- Trabajar con matrices multidimensionales
- Copiar elementos de matriz
- Crear una subclase de matriz

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Matriz:** objeto que se utiliza como contenedor para agrupar varios objetos.
- **Matrices asociativas:** matriz que utiliza claves de tipo cadena para identificar elementos individuales.
- **Diccionario:** matriz cuyos elementos constan de un par de objetos, denominados clave y valor. Se utiliza la clave en lugar de un índice numérico para identificar un elemento individual.
- **Elemento:** elemento individual de una matriz.
- **Índice:** “dirección numérica” que se utiliza para identificar un elemento individual de una matriz indexada.
- **Matriz indexada:** tipo estándar de matriz que almacena cada elemento en un elemento numerado y utiliza el número (índice) para identificar elementos individuales.
- **Clave:** cadena u objeto que se utiliza para identificar un elemento individual en una matriz asociativa o un diccionario.
- **Matriz multidimensional:** matriz que contiene elementos que son matrices en lugar de valores individuales.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Prácticamente todos los listados de código de este capítulo incluyen la llamada a la función `trace()` apropiada. Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

El resultado de la función `trace()` se ve en el panel Salida.

Ésta y otras técnicas para probar los listados de código de ejemplo se describen de forma detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

## Matrices indexadas

Las matrices indexadas almacenan una serie de uno o más valores organizados de forma que se pueda acceder a cada valor mediante un valor entero sin signo. El primer número de índice siempre es 0 y aumenta una unidad por cada elemento que se añade a la matriz. Como muestra el código siguiente, una matriz indexada se crea llamando al constructor de la clase `Array` o inicializando la matriz con un literal de matriz:

```
// Utilizar constructor de matriz.  
var myArray:Array = new Array();  
myArray.push("one");  
myArray.push("two");  
myArray.push("three");  
trace(myArray); // salida: one,two,three
```

```
// Utilizar un literal de matriz.  
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];  
trace(myArray); // salida: one,two,three
```

La clase `Array` también contiene propiedades y métodos que permiten modificar matrices indexadas. Estas propiedades y métodos se aplican casi de forma exclusiva a matrices indexadas en lugar de a matrices asociativas.

Las matrices indexadas usan un entero de 32 bits sin signo como número de índice. El tamaño máximo de una matriz indexada es  $2^{32} - 1$  ó 4.294.967.295. Si se intenta crear una matriz de tamaño superior al tamaño máximo, se producirá un error en tiempo de ejecución.

Un elemento de matriz puede contener un valor de cualquier tipo de datos. ActionScript 3.0 no incorpora el concepto de *matrices con tipo*, por lo que no es posible especificar que todos los elementos de una matriz pertenecen a un tipo de datos específico.

En esta sección se explica la manera de crear y modificar matrices indexadas con la clase Array, empezando por la creación de una matriz. Los métodos que modifican matrices se clasifican en tres categorías que cubren la forma de insertar elementos, eliminar elementos y ordenar matrices. Los métodos de un grupo final tratan una matriz existente como de sólo lectura; estos métodos simplemente consultan matrices. Los métodos de consulta devuelven una nueva matriz, en lugar de modificar una matriz existente. La sección concluye con una descripción de la manera de ampliar la clase Array.

## Creación de matrices

La función constructora de Array se puede utilizar de tres maneras distintas. En primer lugar, si se llama al constructor sin argumentos, se obtiene una matriz vacía. Se puede utilizar la propiedad `length` de la clase Array para comprobar que la matriz no tiene elementos. Por ejemplo, el código siguiente llama al constructor de Array sin argumentos:

```
var names:Array = new Array();
trace(names.length); // salida: 0
```

En segundo lugar, si se utiliza un número como único parámetro del constructor de Array, se crea una matriz de esa longitud y se establece el valor de cada elemento en `undefined`.

El argumento debe ser un entero sin signo entre 0 y 4.294.967.295. Por ejemplo, el código siguiente llama al constructor de Array con un solo argumento numérico:

```
var names:Array = new Array(3);
trace(names.length); // salida: 3
trace(names[0]); // salida: undefined
trace(names[1]); // salida: undefined
trace(names[2]); // salida: undefined
```

En tercer lugar, si se llama al constructor y se le pasa una lista de elementos como parámetros, se crea una matriz con elementos correspondientes a cada uno de los parámetros. El código siguiente pasa tres argumentos al constructor de Array:

```
var names:Array = new Array("John", "Jane", "David");
trace(names.length); // salida: 3
trace(names[0]); // salida: John
trace(names[1]); // salida: Jane
trace(names[2]); // salida: David
```

También se pueden crear matrices con literales de matriz o literales de objeto. Un literal de matriz se puede asignar directamente a una variable de tipo matriz, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var names:Array = ["John", "Jane", "David"];
```

## Inserción de elementos de matriz

Tres de los métodos de la clase `Array` (`push()`, `unshift()` y `splice()`) permiten insertar elementos en una matriz. El método `push()` añade uno o más elementos al final de una matriz. Es decir, el último elemento insertado en la matriz mediante el método `push()` tendrá el número de índice más alto. El método `unshift()` inserta uno o más elementos al principio de una matriz, que siempre tiene el número de índice 0. El método `splice()` insertará un número arbitrario de elementos en un índice especificado de la matriz.

En el ejemplo siguiente se ilustran los tres métodos. Se crea una matriz denominada `planets` para almacenar los nombres de los planetas por su orden de proximidad al sol. En primer lugar se llama al método `push()` para añadir el elemento inicial, `Mars`. En segundo lugar, se llama al método `unshift()` para insertar el elemento que debe estar al principio de la matriz, `Mercury`. Por último, se llama al método `splice()` para insertar los elementos `Venus` y `Earth` a continuación de `Mercury`, pero antes de `Mars`. El primer argumento enviado a `splice()`, el entero 1, dirige la inserción para que se realice en el número de índice 1. El segundo argumento enviado a `splice()`, el entero 0, indica que no se debe eliminar ningún elemento. Por último, el tercer y el cuarto argumento enviados a `splice()`, `Venus` y `Earth` son los elementos que se van a insertar.

```
var planets:Array = new Array();
planets.push("Mars");           // contenido de la matriz: Mars
planets.unshift("Mercury");    // contenido de la matriz: Mercury,Mars
planets.splice(1, 0, "Venus", "Earth");
trace(planets); // contenido de la matriz: Mercury,Venus,Earth,Mars
```

Los métodos `push()` y `unshift()` devuelven un entero sin signo que representa la longitud de la matriz modificada. El método `splice()` devuelve una matriz vacía cuando se utiliza para insertar elementos, algo que puede parecer extraño, pero que tiene sentido si se tiene en cuenta la versatilidad que ofrece dicho método. Se puede utilizar el método `splice()` no sólo para insertar elementos en una matriz, sino también para eliminar elementos de una matriz. Cuando se utiliza para eliminar elementos, el método `splice()` devuelve una matriz que contiene los elementos eliminados.

## Eliminación de elementos de matriz

Tres de los métodos de la clase `Array` (`pop()`, `shift()` y `splice()`) permiten eliminar elementos de una matriz. El método `pop()` elimina un elemento del final de la matriz. Es decir, elimina el elemento que tenga el número de índice más alto. El método `shift()` elimina un elemento del principio de la matriz, lo que significa que siempre elimina el elemento con el número de índice 0. El método `splice()`, que también se puede utilizar para insertar elementos, elimina un número arbitrario de elementos empezando por el que tiene el número de índice especificado por el primer argumento enviado al método.

En el ejemplo siguiente se utilizan los tres métodos para eliminar elementos de una matriz. Se crea una matriz denominada `oceans` para almacenar los nombres de grandes masas de agua. Algunos de los nombres de la matriz son lagos, no océanos, por lo que hay que eliminarlos.

En primer lugar, se utiliza el método `splice()` para eliminar los elementos `Aral` y `Superior`, e insertar los elementos `Atlantic` e `Indian`. El primer argumento enviado a `splice()`, el entero 2, indica que la operación debe empezar por el tercer elemento de la lista, que tiene el índice 2. El segundo argumento, 2, indica que hay que eliminar dos elementos. Los restantes argumentos, `Atlantic` e `Indian`, son valores que deben insertarse a partir del índice 2.

En segundo lugar, se utiliza el método `pop()` para eliminar el último elemento de la matriz, `Huron`. Y por último, se utiliza el método `shift()` para eliminar el primer elemento de la matriz, `Victoria`.

```
var oceans:Array = ["Victoria", "Pacific", "Aral", "Superior", "Indian",
    "Huron"];
oceans.splice(2, 2, "Arctic", "Atlantic"); // sustituye Aral y Superior
oceans.pop(); // elimina Huron
oceans.shift(); // elimina Victoria
trace(oceans); // salida: Pacific,Arctic,Atlantic,Indian
```

Los métodos `pop()` y `shift()` devuelven el elemento eliminado. El tipo de datos del valor devuelto es `Object`, ya que las matrices pueden contener valores de cualquier tipo de datos. El método `splice()` devuelve una matriz que contiene los valores eliminados. Se puede modificar el ejemplo de la matriz `oceans` de forma que la llamada a `splice()` asigne la matriz a una nueva variable de matriz, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var lakes:Array = oceans.splice(2, 2, "Arctic", "Atlantic");
trace(lakes); // salida: Aral,Superior
```

Es posible encontrar código que utilice el operador `delete` en un elemento de matriz. El operador `delete` establece el valor de un elemento de matriz en `undefined`, pero no elimina el elemento de la matriz. Por ejemplo, el código siguiente utiliza el operador `delete` en el tercer elemento de la matriz `oceans`, pero la longitud de la matriz sigue siendo 5:

```
var oceans:Array = ["Arctic", "Pacific", "Victoria", "Indian", "Atlantic"];
delete oceans[2];
trace(oceans);           // salida: Arctic,Pacific,,Indian,Atlantic
trace(oceans[2]);       // salida: undefined
trace(oceans.length);  // salida: 5
```

Se puede utilizar la propiedad `length` de una matriz para truncarla. Si se establece la propiedad `length` de una matriz en una longitud inferior a la longitud actual de la matriz, se trunca la matriz, eliminándose los elementos almacenados en números de índice mayores que el nuevo valor de `length` menos 1. Por ejemplo, si se ordena la matriz `oceans` de forma que todas las entradas válidas estén al principio de la matriz, se puede utilizar la propiedad `length` para eliminar las entradas del final de la matriz, como se indica en el código siguiente:

```
var oceans:Array = ["Arctic", "Pacific", "Victoria", "Aral", "Superior"];
oceans.length = 2;
trace(oceans); // salida: Arctic,Pacific
```

## Ordenación de una matriz

Hay tres métodos, `reverse()`, `sort()` y `sortOn()`, que permiten cambiar el orden de una matriz, ordenando o invirtiendo el orden. Todos estos métodos modifican la matriz existente. El método `reverse()` cambia el orden de la matriz de forma que el último elemento se convierte en el primero, el penúltimo elemento se convierte en el segundo, etc. El método `sort()` permite ordenar una matriz de diversas maneras predefinidas e incluso crear algoritmos de ordenación personalizados. El método `sortOn()` permite ordenar una matriz indexada de objetos con una o más propiedades comunes que se pueden utilizar como criterios de ordenación.

El método `reverse()` no admite parámetros y no devuelve un valor, pero permite alternar el orden de la matriz de su estado actual al orden inverso. El ejemplo siguiente invierte el orden de los océanos que se muestra en la matriz `oceans`:

```
var oceans:Array = ["Arctic", "Atlantic", "Indian", "Pacific"];
oceans.reverse();
trace(oceans); // salida: Pacific,Indian,Atlantic,Arctic
```

El método `sort()` reorganiza los elementos de una matriz con el *orden de clasificación predeterminado*. El orden de clasificación predeterminado tiene las siguientes características:

- En la ordenación se distinguen mayúsculas de minúsculas, lo que significa que los caracteres en mayúsculas preceden a los caracteres en minúsculas. Por ejemplo, la letra D precede a la letra b.
- La ordenación es ascendente, lo que significa que los códigos de caracteres inferiores (como A) preceden a los códigos de caracteres superiores (como B).
- La ordenación coloca juntos los valores idénticos, pero no usa un orden específico.
- La ordenación se basa en cadenas, lo que significa que los elementos se convierten en cadenas antes de ser comparados (por ejemplo, 10 precede a 3 porque el código de carácter de la cadena "1" es inferior al de la cadena "3").

A veces hay que ordenar la matriz sin tener en cuenta mayúsculas o minúsculas, o en orden descendente, o si la matriz contiene números hay que ordenar numéricamente en lugar de alfabéticamente. El método `sort()` tiene un parámetro `options` que permite modificar todas las características del orden de clasificación predeterminado. Las opciones se definen mediante un conjunto de constantes estáticas de la clase `Array`, como se indica en la lista siguiente:

- `Array.CASEINSENSITIVE`: Esta opción hace que no se tengan en cuenta las diferencias de mayúsculas y minúsculas en la ordenación. Por ejemplo, la b minúscula precede a la D mayúscula.
- `Array.DESENDING`: Invierte la ordenación ascendente predeterminada. Por ejemplo, la letra B precede a la letra A.
- `Array.UNIQUESORT`: Hace que se cancele la ordenación si se encuentran dos valores idénticos.
- `Array.NUMERIC`: Hace que la ordenación sea numérica, de forma que 3 preceda a 10.

En el ejemplo siguiente se ilustran algunas de estas opciones. Se crea una matriz denominada `poets` que se ordena con varias opciones distintas.

```
var poets:Array = ["Blake", "cummins", "Angelou", "Dante"];
poets.sort(); // ordenación predeterminada
trace(poets); // salida: Angelou,Blake,Dante,cummins
```

```
poets.sort(Array.CASEINSENSITIVE);
trace(poets); // salida: Angelou,Blake,cummins,Dante
```

```
poets.sort(Array.DESENDING);
trace(poets); // salida: cummins,Dante,Blake,Angelou
```

```
poets.sort(Array.DESENDING | Array.CASEINSENSITIVE); // utilizar dos
// opciones
trace(poets); // salida: Dante,cummins,Blake,Angelou
```

También se puede escribir una función de ordenación personalizada, que se puede pasar como parámetro al método `sort()`. Por ejemplo, si se tiene una lista de nombres en la que cada elemento de la lista contiene el nombre completo de una persona, pero se desea ordenar la lista por apellido, hay que utilizar una función de ordenación personalizada que analice cada elemento y use el apellido en la función de ordenación. El código siguiente muestra cómo se puede hacer esto con una función personalizada que se utiliza como parámetro del método `Array.sort()`:

```
var names:Array = new Array("John Q. Smith", "Jane Doe", "Mike Jones");
function orderLastName(a, b):int
{
    var lastName:RegExp = /\b\S+$/;
    var name1 = a.match(lastName);
    var name2 = b.match(lastName);
    if (name1 < name2)
    {
        return -1;
    }
    else if (name1 > name2)
    {
        return 1;
    }
    else
    {
        return 0;
    }
}

trace(names); // salida: John Q. Smith,Jane Doe,Mike Jones
names.sort(orderLastName);
trace(names); // salida: Jane Doe,Mike Jones,John Q. Smith
```

La función de ordenación personalizada `orderLastName()` utiliza una expresión regular para extraer el apellido de cada elemento que se va a utilizar para la operación de comparación. Se utiliza el identificador de la función `orderLastName` como único parámetro al llamar al método `sort()` de la matriz `names`. La función de ordenación acepta dos parámetros, `a` y `b`, ya que procesa dos elementos de matriz cada vez. El valor devuelto por la función de ordenación indica cómo deben ordenarse los elementos:

- Si el valor devuelto es `-1`, indica que el primer parámetro, `a`, precede al segundo parámetro, `b`.
- Si el valor devuelto es `1`, indica que el segundo parámetro, `b`, precede al primero, `a`.
- Si el valor devuelto es `0`, indica que los elementos tienen igual precedencia de ordenación.

El método `sortOn()` está diseñado para matrices indexadas con elementos que contienen objetos. Se espera que estos objetos tengan al menos una propiedad en común que se pueda utilizar como criterio de ordenación. El uso del método `sortOn()` en matrices de cualquier otro tipo puede producir resultados inesperados.

El ejemplo siguiente revisa la matriz `poets` de forma que cada elemento sea un objeto en lugar de una cadena. Cada objeto contiene el apellido del poeta y el año de nacimiento.

```
var poets:Array = new Array();
poets.push({name:"Angelou", born:"1928"});
poets.push({name:"Blake", born:"1757"});
poets.push({name:"cumings", born:"1894"});
poets.push({name:"Dante", born:"1265"});
poets.push({name:"Wang", born:"701"});
```

Se puede utilizar el método `sortOn()` para ordenar la matriz por la propiedad `born`.

El método `sortOn()` define dos parámetros, `fieldName` y `options`. El argumento `fieldName` debe especificarse como una cadena. En el ejemplo siguiente, se llama a `sortOn()` con dos argumentos, "born" y `Array.NUMERIC`. Se utiliza el argumento `Array.NUMERIC` para asegurarse de que la ordenación se realiza numéricamente en lugar de alfabéticamente. Esto es una práctica recomendable, incluso en el caso de que todos los números tengan el mismo número de dígitos, ya que garantiza que la ordenación seguirá comportándose de la manera esperada si posteriormente se añade un número con menos (o más) dígitos a la matriz.

```
poets.sortOn("born", Array.NUMERIC);
for (var i:int = 0; i < poets.length; ++i)
{
    trace(poets[i].name, poets[i].born);
}
/* salida:
Wang 701
Dante 1265
Blake 1757
cumings 1894
Angelou 1928
*/
```

Generalmente, los métodos `sort()` y `sortOn()` modifican una matriz. Si se desea ordenar una matriz sin modificarla, se debe pasar la constante `Array.RETURNINDEXEDARRAY` como parte del parámetro `options`. Esta opción ordena a los métodos que devuelvan una nueva matriz que refleje la ordenación y deje la matriz original sin cambios. La matriz devuelta por los métodos es una matriz simple de números de índice que refleja el nuevo orden de clasificación y no contiene ningún elemento de la matriz original. Por ejemplo, para ordenar la matriz `poets` por año de nacimiento sin modificar la matriz, se debe incluir la constante `Array.RETURNINDEXEDARRAY` como parte del argumento pasado para el parámetro `options`.

El ejemplo siguiente almacena la información de índice devuelta en una matriz denominada `indices` y utiliza la matriz `indices` junto con la matriz `poets` sin modificar para mostrar los poetas ordenados por año de nacimiento:

```
var indices:Array;
indices = poets.sortOn("born", Array.NUMERIC | Array.RETURNINDEXEDARRAY);
for (var i:int = 0; i < indices.length; ++i)
{
    var index:int = indices[i];
    trace(poets[index].name, poets[index].born);
}
/* salida:
Wang 701
Dante 1265
Blake 1757
cummings 1894
Angelou 1928
*/
```

## Realización de consultas en una matriz

Los cuatro métodos restantes de la clase `Array`, `concat()`, `join()`, `slice()` y `toString()`, consultan la matriz para obtener información, pero no la modifican. Los métodos `concat()` y `slice()` devuelven matrices nuevas, mientras que los métodos `join()` y `toString()` devuelven cadenas. El método `concat()` requiere una nueva matriz o lista de elementos como argumentos, y los combina con la matriz existente para crear una nueva matriz. El método `slice()` tiene dos parámetros, denominados `startIndex` y `endIndex`, y devuelve una nueva matriz que contiene una copia de los elementos “extraídos” de la matriz existente. Se empieza por extraer el elemento con índice `startIndex` y el último elemento extraído es el que tiene el índice inmediatamente anterior a `endIndex`. Es importante recordar que el elemento con índice `endIndex` no se incluye en el valor devuelto.

En el ejemplo siguiente se utilizan `concat()` y `slice()` para crear matrices nuevas a partir de elementos de otras matrices:

```
var array1:Array = ["alpha", "beta"];
var array2:Array = array1.concat("gamma", "delta");
trace(array2); // salida: alpha,beta,gamma,delta

var array3:Array = array1.concat(array2);
trace(array3); // salida: alpha,beta,alpha,beta,gamma,delta

var array4:Array = array3.slice(2,5);
trace(array4); // salida: alpha,beta,gamma
```

Se pueden utilizar los métodos `join()` y `toString()` para consultar la matriz y devolver su contenido en forma de cadena. Si no se utiliza ningún parámetro para el método `join()`, los dos métodos se comportarán de forma idéntica: devolverán una cadena que contiene una lista delimitada por comas de todos los elementos de la matriz. El método `join()`, a diferencia del método `toString()`, admite un parámetro denominado `delimiter`, que permite elegir el símbolo que se debe utilizar como separador entre cada elemento de la cadena devuelta.

En el ejemplo siguiente se crea una matriz denominada `rivers` y se llama a `join()` y `toString()` para devolver los valores de la matriz en forma de cadena. El método `toString()` se utiliza para devolver valores separados por comas (`riverCSV`), mientras que el método `join()` se utiliza para devolver valores separados por el carácter `+`.

```
var rivers:Array = ["Nile", "Amazon", "Yangtze", "Mississippi"];
var riverCSV:String = rivers.toString();
trace(riverCSV); // salida: Nile,Amazon,Yangtze,Mississippi
var riverPSV:String = rivers.join("+");
trace(riverPSV); // salida: Nile+Amazon+Yangtze+Mississippi
```

Una característica del método `join()` que hay tener en cuenta es que las matrices anidadas siempre se devuelven con los valores separados por comas, independientemente del separador que se especifique para los elementos de la matriz principal, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var nested:Array = ["b","c","d"];
var letters:Array = ["a",nested,"e"];
var joined:String = letters.join("+");
trace(joined); // salida: a+b,c,d+e
```

## Matrices asociativas

Las matrices asociativas, a veces denominadas *hashes* o *asignaciones*, utilizan *claves* en lugar de un índice numérico para organizar los valores almacenados. Cada clave de una matriz asociativa es una cadena única que se utiliza para acceder a un valor almacenado. Una matriz asociativa es una instancia de la clase `Object`, lo que significa que cada clave corresponde a un nombre de propiedad. Las matrices asociativas son conjuntos no ordenados de pares formados por una clave y un valor. Hay que tener en cuenta en el código que las claves de una matriz asociativa no tienen un orden específico.

ActionScript 3.0 introduce un tipo avanzado de matriz asociativa denominado *diccionario*. Los diccionarios, que son instancias de la clase `Dictionary` del paquete `flash.utils`, utilizan claves que pueden ser de cualquier tipo de datos, pero que normalmente son instancias de la clase `Object`. Es decir, las claves de diccionario no están limitadas a valores de tipo `String`.

En esta sección se describe la manera de crear matrices asociativas que utilizan cadenas como claves y la forma de utilizar la clase `Dictionary`.

## Matrices asociativas con claves de tipo cadena

Hay dos formas de crear matrices asociativas en ActionScript 3.0. La primera manera consiste en utilizar el constructor de `Object`, que ofrece la ventaja de permitir inicializar la matriz con un objeto literal. Una instancia de la clase `Object`, conocida también como *objeto genérico*, es funcionalmente idéntica a una matriz asociativa. El nombre de cada propiedad del objeto genérico actúa a modo de clave que permite acceder a un valor almacenado.

Este código crea una matriz asociativa denominada `monitorInfo` y utiliza un literal de objeto para inicializar la matriz con dos pares clave/valor.

```
var monitorInfo:Object = {type:"Flat Panel", resolution:"1600 x 1200"};
trace(monitorInfo["type"], monitorInfo["resolution"]);
// salida: Flat Panel 1600 x 1200
```

Si no es necesario inicializar la matriz en el momento de declararla, se puede utilizar el constructor `Object` para crear la matriz de la manera siguiente:

```
var monitorInfo:Object = new Object();
```

Una vez creada una matriz con un literal de objeto o el constructor de la clase `Object`, se pueden añadir valores nuevos a la matriz mediante el operador de corchetes (`[]`) o el operador punto (`.`). En el ejemplo siguiente se añaden dos valores nuevos a `monitorArray`:

```
monitorInfo["aspect ratio"] = "16:10"; // forma incorrecta, no utilizar
// espacios
monitorInfo.colors = "16.7 million";
trace(monitorInfo["aspect ratio"], monitorInfo.colors);
// salida: 16:10 16.7 million
```

Hay que tener en cuenta que la clave denominada `aspect ratio` contiene un espacio en blanco. Esto es posible con el operador de corchetes, pero genera un error si se intenta con el operador punto. No es recomendable utilizar espacios en los nombres de claves.

La segunda forma de crear una matriz asociativa consiste en utilizar el constructor de `Array` y utilizar después el operador de corchetes (`[]`) o el operador punto (`.`) para añadir pares clave-valor a la matriz. Si se declara la matriz asociativa con el tipo `Array`, no se podrá utilizar un literal de objeto para inicializar la matriz. En el ejemplo siguiente se crea una matriz asociativa denominada `monitorInfo` empleando el constructor de `Array` y se añaden claves denominadas `type` y `resolution`, junto con sus valores:

```
var monitorInfo:Array = new Array();
monitorInfo["type"] = "Flat Panel";
monitorInfo["resolution"] = "1600 x 1200";
trace(monitorInfo["type"], monitorInfo["resolution"]);
// salida: Flat Panel 1600 x 1200
```

La utilización del constructor de `Array` para crear una matriz asociativa no aporta ninguna ventaja. No se puede utilizar la propiedad `Array.length` ni ninguno de los métodos de la clase `Array` con las matrices asociativas, incluso si se utiliza el constructor de `Array` o el tipo de datos `Array`. Es mejor dejar el uso del constructor de `Array` para la creación de matrices indexadas.

## Matrices asociativas con claves de tipo objeto

Se puede utilizar la clase `Dictionary` para crear una matriz asociativa que utilice objetos como claves en lugar de cadenas. Estas matrices se llaman a veces diccionarios, hashes o asignaciones. Por ejemplo, considérese una aplicación que determina la ubicación de un objeto `Sprite` a partir de su asociación con un contenedor específico. Se puede utilizar un objeto `Dictionary` para asignar cada objeto `Sprite` a un contenedor.

El código siguiente crea tres instancias de la clase `Sprite` que serán las claves del objeto `Dictionary`. A cada clave se le asigna un valor `GroupA` o `GroupB`. Los valores pueden ser de cualquier tipo de datos, pero en este ejemplo `GroupA` y `GroupB` son instancias de la clase `Object`. Posteriormente se podrá acceder al valor asociado con cada clave mediante el operador de acceso a una propiedad (`[]`), como se indica en el código siguiente:

```
import flash.display.Sprite;
import flash.utils.Dictionary;

var groupMap:Dictionary = new Dictionary();

// objetos que se van a utilizar como claves
var spr1:Sprite = new Sprite();
var spr2:Sprite = new Sprite();
var spr3:Sprite = new Sprite();

// objetos que se van a utilizar como valores
var groupA:Object = new Object();
var groupB:Object = new Object();

// Crear nuevos pares clave-valor en el diccionario.
groupMap[spr1] = groupA;
groupMap[spr2] = groupB;
groupMap[spr3] = groupB;

if (groupMap[spr1] == groupA)
{
    trace("spr1 is in groupA");
}
if (groupMap[spr2] == groupB)
{
    trace("spr2 is in groupB");
}
if (groupMap[spr3] == groupB)
{
    trace("spr3 is in groupB");
}
```

## Iteración con claves de tipo objeto

Se puede recorrer el contenido de un objeto Dictionary con un bucle `for..in` o un bucle `for each..in`. Un bucle `for..in` permite recorrer las claves, mientras que un bucle `for each..in` permite recorrer los valores asociados con cada clave.

El bucle `for..in` se utiliza para dirigir el acceso a las claves de tipo Object de un objeto Dictionary. También se puede acceder a los valores del objeto Dictionary con el operador de acceso a una propiedad (`[]`). El código siguiente utiliza el ejemplo anterior del diccionario `groupMap` para mostrar la manera de recorrer un objeto Dictionary con el bucle `for..in`:

```
for (var key:Object in groupMap)
{
    trace(key, groupMap[key]);
}
/* salida:
[object Sprite] [object Object]
[object Sprite] [object Object]
[object Sprite] [object Object]
*/
```

El bucle `for each..in` se utiliza para dirigir el acceso a los valores de un objeto Dictionary.

El código siguiente también utiliza el diccionario `groupMap` para mostrar la manera de recorrer un objeto Dictionary con el bucle `for each..in`:

```
for each (var item:Object in groupMap)
{
    trace(item);
}
/* salida:
[object Object]
[object Object]
[object Object]
*/
```

## Claves de tipo objeto y administración de memoria

Adobe Flash Player utiliza un sistema de eliminación de datos innecesarios para recuperar la memoria que ya no se está utilizando. Cuando ya no quedan referencias a un objeto, el objeto se convierte en disponible para la eliminación de datos innecesarios y se recupera la memoria la próxima vez que se ejecute el sistema de eliminación de datos innecesarios. Por ejemplo, el código siguiente crea un nuevo objeto y asigna una referencia al objeto a la variable `myObject`:

```
var myObject:Object = new Object();
```

Con que exista una referencia al objeto, el sistema de eliminación de datos innecesarios no recuperará la memoria ocupada por el objeto. Si se cambia el valor de `myObject` de forma que haga referencia a un objeto distinto o se establece en el valor `null`, la memoria ocupada por el objeto original se convierte en disponible para la eliminación de datos innecesarios, pero sólo si no hay otras referencias al objeto original.

Si se utiliza `myObject` como clave de un objeto `Dictionary`, se crea otra referencia al objeto original. Por ejemplo, el código siguiente crea dos referencias a un objeto: la variable `myObject` y la clave del objeto `myMap`:

```
import flash.utils.Dictionary;

var myObject:Object = new Object();
var myMap:Dictionary = new Dictionary();
myMap[myObject] = "foo";
```

Para hacer que el objeto al que hace referencia `myObject` esté disponible para la eliminación de datos innecesarios, hay que eliminar todas las referencias a dicho objeto. En este caso, hay que cambiar el valor de `myObject` y eliminar la clave `myObject` de `myMap`, como se indica en el código siguiente:

```
myObject = null;
delete myMap[myObject];
```

Como alternativa, se puede utilizar el parámetro `useWeakReference` del constructor de `Dictionary` para convertir todas las claves del diccionario en *referencias débiles*. El sistema de eliminación de datos innecesarios no tiene en cuenta las referencias débiles, lo que significa que un objeto que sólo tenga referencias débiles estará disponible para la eliminación de datos innecesarios. Por ejemplo, en el código siguiente no es necesario eliminar la clave `myObject` de `myMap` para hacer que el objeto esté disponible para la eliminación de datos innecesarios:

```
import flash.utils.Dictionary;

var myObject:Object = new Object();
var myMap:Dictionary = new Dictionary(true);
myMap[myObject] = "foo";
myObject = null; // Hacer que el objeto esté disponible para la eliminación
                 // de datos innecesarios.
```

# Matrices multidimensionales

Las matrices multidimensionales contienen otras matrices como elementos. Por ejemplo, considérese una lista de tareas almacenadas en forma de matriz de cadenas indexadas:

```
var tasks:Array = ["wash dishes", "take out trash"];
```

Si se desea almacenar una lista independiente de tareas por cada día de la semana, se puede crear una matriz multidimensional con un elemento por cada día de la semana. Cada elemento contiene una matriz indexada, similar a la matriz `tasks`, que almacena la lista de tareas. Se puede utilizar cualquier combinación de matrices indexadas o asociativas en matrices multidimensionales. Los ejemplos de las secciones siguientes utilizan dos matrices indexadas o una matriz asociativa de matrices indexadas. Se pueden probar las otras combinaciones como ejercicio.

## Dos matrices indexadas

Si se utilizan dos matrices indexadas, se puede visualizar el resultado como una tabla o una hoja de cálculo. Los elementos de la primera matriz representan las filas de la tabla, mientras que los elementos de la segunda matriz representan las columnas.

Por ejemplo, la siguiente matriz multidimensional utiliza dos matrices indexadas para hacer un seguimiento de las listas de tareas para cada día de la semana. La primera matriz, `masterTaskList`, se crea mediante el constructor de la clase `Array`. Cada elemento de la matriz representa un día de la semana, donde el índice 0 representa el lunes y el índice 6 representa el domingo. Estos elementos pueden considerarse como las filas de la tabla. Se puede crear la lista de tareas de cada día asignando un literal de matriz a cada uno de los siete elementos creados en la matriz `masterTaskList`. Los literales de matriz representan las columnas en la tabla.

```
var masterTaskList:Array = new Array();
masterTaskList[0] = ["wash dishes", "take out trash"];
masterTaskList[1] = ["wash dishes", "pay bills"];
masterTaskList[2] = ["wash dishes", "dentist", "wash dog"];
masterTaskList[3] = ["wash dishes"];
masterTaskList[4] = ["wash dishes", "clean house"];
masterTaskList[5] = ["wash dishes", "wash car", "pay rent"];
masterTaskList[6] = ["mow lawn", "fix chair"];
```

Se puede acceder a elementos individuales en cualquiera de las listas de tareas mediante la sintaxis de corchetes. El primer conjunto de corchetes representa el día de la semana y el segundo conjunto de corchetes representa la lista de tareas para ese día. Por ejemplo, para recuperar la segunda tarea de la lista del miércoles, se debe utilizar primero el índice 2 correspondiente al miércoles y después el índice 1 correspondiente a la segunda tarea de la lista.

```
trace(masterTaskList[2][1]); // salida: dentist
```

Para recuperar la primera tarea de la lista del domingo se debe utilizar el índice 6 correspondiente al domingo y el índice 0 correspondiente a la primera tarea de la lista.

```
trace(masterTaskList[6][0]); // salida: mow lawn
```

## Matriz asociativa con una matriz indexada

Para facilitar el acceso a las matrices individuales, se puede utilizar una matriz asociativa para los días de la semana y una matriz indexada para las listas de tareas. El uso de una matriz asociativa permite utilizar la sintaxis con punto al hacer referencia a un día específico de la semana, pero a cambio hay un procesamiento adicional en tiempo de ejecución para acceder a cada elemento de la matriz asociativa. En el ejemplo siguiente se utiliza una matriz asociativa como la base de una lista de tareas, con un par clave-valor para cada día de la semana:

```
var masterTaskList:Object = new Object();
masterTaskList["Monday"] = ["wash dishes", "take out trash"];
masterTaskList["Tuesday"] = ["wash dishes", "pay bills"];
masterTaskList["Wednesday"] = ["wash dishes", "dentist", "wash dog"];
masterTaskList["Thursday"] = ["wash dishes"];
masterTaskList["Friday"] = ["wash dishes", "clean house"];
masterTaskList["Saturday"] = ["wash dishes", "wash car", "pay rent"];
masterTaskList["Sunday"] = ["mow lawn", "fix chair"];
```

La sintaxis con punto facilita la lectura del código al evitar la necesidad de utilizar varios juegos de corchetes.

```
trace(masterTaskList.Wednesday[1]); // salida: dentist
trace(masterTaskList.Sunday[0]);    // salida: mow lawn
```

Se puede recorrer la lista de tareas mediante un bucle `for..in`, pero para acceder al valor asociado con cada clave hay que utilizar la notación de corchetes en lugar de la sintaxis con punto. Como `masterTaskList` es una matriz asociativa, los elementos no se recuperan necesariamente en el orden esperado, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
for (var day:String in masterTaskList)
{
    trace(day + ": " + masterTaskList[day])
}
/* output:
Sunday: mow lawn,fix chair
Wednesday: wash dishes,dentist,wash dog
Friday: wash dishes,clean house
Thursday: wash dishes
Monday: wash dishes,take out trash
Saturday: wash dishes,wash car,pay rent
Tuesday: wash dishes,pay bills
*/
```

# Clonación de matrices

La clase `Array` no tiene ningún método incorporado para hacer copias de matrices. Se puede crear una *copia superficial* de una matriz llamando a los métodos `concat()` o `slice()` sin argumentos. En una copia superficial, si la matriz original tiene elementos que son objetos, sólo se copian las referencias a los objetos, en lugar de los mismos objetos. La copia señala a los mismos objetos que la matriz original. Los cambios realizados en los objetos se reflejan en ambas matrices.

En una *copia completa* también se copian los objetos de la matriz original, de forma que la nueva matriz no señale a los mismos objetos que la matriz original. La copia completa requiere más de una línea de código, que normalmente ordenan la creación de una función. Dicha función se puede crear como una función de utilidad global o como un método de una subclase `Array`.

En el ejemplo siguiente se define una función denominada `clone()` que realiza una copia completa. Se utiliza un algoritmo de una técnica de programación común en Java. La función crea una copia completa serializando la matriz en una instancia de la clase `ByteArray` y leyendo a continuación la matriz en una nueva matriz. Esta función acepta un objeto de forma que se pueda utilizar tanto con matrices indexadas como con matrices asociativas, como se indica en el código siguiente:

```
import flash.utils.ByteArray;

function clone(source:Object):*
{
    var myBA:ByteArray = new ByteArray();
    myBA.writeObject(source);
    myBA.position = 0;
    return(myBA.readObject());
}
```

## Temas avanzados

### Ampliación de la clase `Array`

La clase `Array` es una de las pocas clases principales que no son finales, lo que significa que es posible crear una subclase de `Array`. Esta sección proporciona un ejemplo de cómo se puede crear una subclase de `Array` y se describen algunos de los problemas que pueden surgir durante el proceso.

Como se mencionó anteriormente, en ActionScript las matrices no tienen tipo, pero se puede crear una subclase de Array que acepte elementos de un solo tipo de datos específico. El ejemplo de las secciones siguientes define una subclase de Array denominada TypedArray que limita sus elementos a valores del tipo de datos especificado en el primer parámetro. La clase TypedArray se presenta simplemente como un ejemplo de cómo ampliar la clase Array y puede no ser adecuado para fines de producción por diversas razones. En primer lugar, la verificación de tipos se realiza en tiempo de ejecución, no en tiempo de compilación. En segundo lugar, cuando un método TypedArray encuentra un tipo no coincidente, se omite el tipo no coincidente y no se emite ninguna excepción, aunque los métodos pueden ser fácilmente modificados para emitir excepciones. Además, la clase no puede evitar el uso del operador de acceso a una matriz para insertar valores de cualquier tipo en la matriz. Por último, el estilo de programación favorece la simplicidad frente a la optimización del rendimiento.

## Declaración de la subclase

La palabra clave `extends` permite indicar que una clase es una subclase de Array. Una subclase de Array debe utilizar el atributo `dynamic`, igual que la clase Array. De lo contrario, la subclase no funcionará correctamente.

El código siguiente muestra la definición de la clase TypedArray, que contiene una constante en la que se almacena el tipo de datos, un método constructor y los cuatro métodos que pueden añadir elementos a la matriz. En este ejemplo se omite el código de cada método, pero se describe y explica completamente en las secciones siguientes:

```
public dynamic class TypedArray extends Array
{
    private const dataType:Class;

    public function TypedArray(...args) {}

    AS3 override function concat(...args):Array {}

    AS3 override function push(...args):uint {}

    AS3 override function splice(...args) {}

    AS3 override function unshift(...args):uint {}
}
```

Los cuatro métodos sustituidos utilizan el espacio de nombres AS3 en lugar del atributo `public`, ya que en este ejemplo se supone que la opción de compilador `-as3` está establecida en `true` y la opción de compilador `-es` está establecida en `false`. Ésta es la configuración predeterminada para Adobe Flex Builder 2 y Adobe Flash CS3 Professional. Para más información, consulte [“El espacio de nombres AS3” en la página 186](#).

**SUGERENCIA**

Los programadores expertos que prefieren utilizar herencia de prototipo pueden hacer dos pequeños cambios en la clase `TypedArray` para que se compile con la opción de compilador `-es` establecida en `true`. En primer lugar, deben quitarse todas las instancias del atributo `override` y debe sustituirse el espacio de nombres AS3 por el atributo `public`. En segundo lugar, debe sustituirse `Array.prototype` para las cuatro instancias de `super`.

## Constructor de `TypedArray`

El constructor de la subclase supone un reto interesante, ya que debe aceptar una lista de argumentos de longitud arbitraria. El reto consiste en pasar los argumentos al superconstructor para crear la matriz. Si se pasa la lista de argumentos en forma de matriz, el superconstructor considerará que se trata de un solo argumento de tipo `Array` y la matriz resultante siempre tendrá una longitud de 1 elemento. La manera tradicional de controlar las listas de argumentos es utilizar el método `Function.apply()`, que admite una matriz de argumentos como segundo parámetro, pero la convierte en una lista de argumentos al ejecutar la función. Por desgracia, el método `Function.apply()` no se puede utilizar con constructores.

La única opción que queda es volver a generar la lógica del constructor de `Array` in el constructor de `TypedArray`. El código siguiente muestra el algoritmo utilizado en el constructor de clase `Array`, que se puede reutilizar en el constructor de la subclase de `Array`:

```
public dynamic class Array
{
    public function Array(...args)
    {
        var n:uint = args.length
        if (n == 1 && (args[0] is Number))
        {
            var dlen:Number = args[0];
            var ulen:uint = dlen;
            if (ulen != dlen)
            {
                throw new RangeError("Array index is not a 32-bit unsigned integer
                (" + dlen + ")");
            }
            length = ulen;
        }
        else
```

```

    {
      length = n;
      for (var i:int=0; i < n; i++)
      {
        this[i] = args[i]
      }
    }
  }
}

```

El constructor de `TypedArray` comparte la mayor parte del código del constructor de `Array`, con tan sólo cuatro cambios. En primer lugar, la lista de parámetros incluye un nuevo parámetro requerido de tipo `Class` que permite especificar el tipo de datos de la matriz. En segundo lugar, el tipo de datos pasado al constructor se asigna a la variable `dataType`. En tercer lugar, en la sentencia `else`, el valor de la propiedad `length` se asigna después del bucle `for`, de forma que `length` incluya únicamente argumentos del tipo adecuado. Por último, el cuerpo del bucle `for` utiliza la versión sustituida del método `push()` de forma que sólo se añadan a la matriz los argumentos que tengan el tipo de datos correcto. En el siguiente ejemplo se muestra la función constructora de `TypedArray`:

```

public dynamic class TypedArray extends Array
{
  private var dataType:Class;
  public function TypedArray(typeParam:Class, ...args)
  {
    dataType = typeParam;
    var n:uint = args.length
    if (n == 1 && (args[0] is Number))
    {
      var dlen:Number = args[0];
      var ulen:uint = dlen
      if (ulen != dlen)
      {
        throw new RangeError("Array index is not a 32-bit unsigned integer
        (+dlen+)")
      }
      length = ulen;
    }
    else
    {
      for (var i:int=0; i < n; i++)
      {
        // verificación de tipos realizada en push()
        this.push(args[i])
      }
      length = this.length;
    }
  }
}

```

## Métodos sustituidos de TypedArray

La clase `TypedArray` reemplaza los cuatro métodos de la clase `Array` que pueden añadir elementos a una matriz. En cada caso, el método sustituido añade una verificación de tipos que evita la adición de elementos que no tienen el tipo de datos correcto. Posteriormente, cada método llama a la versión de sí mismo de la superclase.

El método `push()` recorre la lista de argumentos con un bucle `for...in` y realiza una verificación de tipos en cada argumento. Cualquier argumento que no sea del tipo correcto se quitará de la matriz `args` con el método `splice()`. Cuando el bucle `for...in` haya finalizado, la matriz `args` contendrá sólo valores de tipo `dataType`. A continuación, se llama a la versión de `push()` de la superclase con la matriz `args` actualizada, como se indica en el código siguiente:

```
AS3 override function push(...args):uint
{
    for (var i:* in args)
    {
        if (!(args[i] is dataType))
        {
            args.splice(i,1);
        }
    }
    return (super.push.apply(this, args));
}
```

El método `concat()` crea un objeto `TypedArray` temporal denominado `passArgs` para almacenar los argumentos que superen la verificación de tipos. Esto permite reutilizar el código de verificación de tipos que existe en el método `push()`. Un bucle `for...in` recorre la matriz `args` y llama a `push()` en cada argumento. Como `passArgs` es de tipo `TypedArray`, se ejecuta la versión de `push()` de `TypedArray`. A continuación, el método `concat()` llama a su propia versión de la superclase, como se indica en el código siguiente:

```
AS3 override function concat(...args):Array
{
    var passArgs:TypedArray = new TypedArray(dataType);
    for (var i:* in args)
    {
        // verificación de tipos realizada en push()
        passArgs.push(args[i]);
    }
    return (super.concat.apply(this, passArgs));
}
```

El método `splice()` admite una lista de argumentos arbitraria, pero los dos primeros argumentos siempre hacen referencia a un número de índice y al número de elementos que se desea eliminar. Por esta razón, el método `splice()` sustituido sólo hace la verificación de tipos para los elementos de la matriz `args` cuya posición de índice sea 2 o superior. Un aspecto interesante del código es que parece una llamada recursiva a `splice()` desde el bucle `for`, pero no es una llamada recursiva, ya que `args` es de tipo `Array`, no `TypedArray`, lo que significa que la llamada a `args.splice()` es una llamada a la versión del método de la superclase. Cuando el bucle `for...in` haya finalizado, la matriz `args` sólo contendrá valores del tipo correcto en posiciones cuyo índice sea 2 o superior, y `splice()` llamará a su propia versión de la superclase, como se indica en el código siguiente:

```
AS3 override function splice(...args):*
{
    if (args.length > 2)
    {
        for (var i:int=2; i< args.length; i++)
        {
            if (!(args[i] is dataType))
            {
                args.splice(i,1);
            }
        }
    }
    return (super.splice.apply(this, args));
}
```

El método `unshift()`, que añade elementos al principio de una matriz, también acepta una lista de argumentos arbitraria. El método `unshift()` sustituido utiliza un algoritmo muy similar al utilizado por el método `push()`, como se indica en el siguiente ejemplo código:

```
AS3 override function unshift(...args):uint
{
    for (var i:* in args)
    {
        if (!(args[i] is dataType))
        {
            args.splice(i,1);
        }
    }
    return (super.unshift.apply(this, args));
}
```

# Ejemplo: PlayList

El ejemplo PlayList ilustra técnicas para trabajar con matrices, en el contexto de una aplicación de lista de reproducción de música que administra una lista de canciones.

Estas técnicas son:

- Creación de una matriz indexada
- Adición de elementos a una matriz indexada
- Ordenación de una matriz de objetos por distintas propiedades y utilizando distintas opciones de ordenación
- Conversión de una matriz en una cadena delimitada por caracteres

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a

[www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación PlayList se encuentran en la carpeta Samples/PlayList. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
PlayList.mxml o PlayList.fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
com/example/programmingas3/playlist/ Song.as	Un objeto de valor que representa información sobre una sola canción. Los elementos administrados por la clase PlayList son instancias de Song.
com/example/programmingas3/playlist/ SortProperty.as	Una pseudoenumeración cuyos valores disponibles representan las propiedades de la clase Song por las que una lista de objetos Song puede ordenarse.

## Información general sobre la clase Playlist

La clase `Playlist` administra un conjunto de objetos `Song`. Dispone de métodos públicos con funcionalidad para añadir una canción a la lista de reproducción (el método `addSong()`) y ordenar las canciones de la lista (el método `sortList()`). Además, la clase incluye una propiedad de descriptor de acceso de sólo lectura, `songList`, que proporciona acceso al conjunto de canciones de la lista de reproducción. Internamente, la clase `Playlist` hace un seguimiento de sus canciones mediante una variable privada de tipo `Array`:

```
public class Playlist
{
    private var _songs:Array;
    private var _currentSort:SortProperty = null;
    private var _needToSort:Boolean = false;
    ...
}
```

Además de la variable `_songs` de tipo `Array` utilizada por la clase `Playlist` para hacer un seguimiento de su lista de canciones, otras dos variables privadas hacen un seguimiento de si la lista debe ser ordenada (`_needToSort`) y por qué propiedad está ordenada la lista de canciones en un momento dado (`_currentSort`).

Al igual que ocurre con los objetos, declarar una instancia de `Array` es sólo la mitad del trabajo de crear un objeto `Array`. Antes de acceder a las propiedades o métodos de una instancia de `Array`, hay que crear una instancia en el constructor de la clase `Playlist`.

```
public function Playlist()
{
    this._songs = new Array();
    // Establecer la ordenación inicial.
    this.sortList(SortProperty.TITLE);
}
```

La primera línea del constructor crea una instancia de la variable `_songs` lista para usar. Además, se llama al método `sortList()` para establecer la propiedad por la que se va a ordenar inicialmente.

## Adición de una canción a la lista

Cuando un usuario introduce una nueva canción en la aplicación, el código del formulario de entrada de datos llama al método `addSong()` de la clase `PlayList`.

```
/**
 * Adición de una canción a la lista de reproducción.
 */
public function addSong(song:Song):void
{
    this._songs.push(song);
    this._needToSort = true;
}
```

En `addSong()`, se llama al método `push()` de la matriz `_songs`, para añadir el objeto `Song` que se pasó a `addSong()` como un elemento nuevo de la matriz. Con el método `push()` se añade el nuevo elemento al final de la matriz, independientemente de la ordenación que se haya aplicado previamente. Esto significa que tras llamar al método `push()`, es probable que la lista de canciones ya no esté ordenada correctamente, por lo que se establece la variable `_needToSort` en `true`. En teoría, el método `sortList()` podría llamarse inmediatamente, lo que eliminaría la necesidad de controlar si la lista está ordenada o no en un momento determinado. No obstante, en la práctica no es necesario ordenar la lista de canciones hasta inmediatamente antes de recuperarla. Al aplazar la operación de ordenación, la aplicación no realiza una ordenación innecesaria si, por ejemplo, se añaden varias canciones a la lista antes de recuperarla.

## Ordenación de la lista de canciones

Como las instancias de `Song` administradas por la lista de reproducción son objetos complejos, es posible que los usuarios de la aplicación deseen ordenar la lista de reproducción según distintas propiedades, como el título de la canción o el año de publicación. En la aplicación `PlayList`, la tarea de ordenar la lista de canciones consta de tres partes: identificar la propiedad por la que debe ordenarse la lista, indicar qué opciones de ordenación hay que utilizar al ordenar por esa propiedad y realizar la ordenación.

## Propiedades para la ordenación

Un objeto `Song` hace un seguimiento de varias propiedades, como el título de la canción, el artista, el año de publicación, el nombre de archivo y un conjunto de géneros a los que pertenece la canción seleccionada por el usuario. De éstas, sólo las tres primeras son prácticas para ordenar. Para mayor comodidad de los desarrolladores, el ejemplo incluye la clase `SortProperty`, que actúa como una enumeración con valores que representan las propiedades disponibles para ordenar.

```
public static const TITLE:SortProperty = new SortProperty("title");
public static const ARTIST:SortProperty = new SortProperty("artist");
public static const YEAR:SortProperty = new SortProperty("year");
```

La clase `SortProperty` contiene tres constantes, `TITLE`, `ARTIST` y `YEAR`, cada una de las cuales almacena una cadena que contiene el nombre real de propiedad de la clase `Song` asociada que se puede utilizar para ordenar. En el resto del código, siempre que se indique una propiedad para ordenar, se hará con el miembro de la enumeración. Por ejemplo, en el constructor de `PlayList`, la lista se ordena inicialmente llamando al método `sortList()` de la manera siguiente:

```
// Establecer la ordenación inicial.
this.sortList(SortProperty.TITLE);
```

Como la propiedad para ordenar se especifica como `SortProperty.TITLE`, las canciones se ordenan por su título.

## Ordenación por propiedades y especificación de opciones de ordenación

El trabajo de ordenar la lista de canciones lo realiza la clase `PlayList` en el método `sortList()`, de la manera siguiente:

```
/**
 * Ordena la lista de canciones por la propiedad especificada.
 */
public function sortList(sortProperty:SortProperty):void
{
    ...
    var sortOptions:uint;
    switch (sortProperty)
    {
        case SortProperty.TITLE:
            sortOptions = Array.CASEINSENSITIVE;
            break;
        case SortProperty.ARTIST:
            sortOptions = Array.CASEINSENSITIVE;
            break;
```

```

        case SortProperty.YEAR:
            sortOptions = Array.NUMERIC;
            break;
    }

    // Realizar la ordenación de los datos.
    this._songs.sortOn(sortProperty.propertyName, sortOptions);

    // Guardar la propiedad de ordenación actual.
    this._currentSort = sortProperty;

    // Registrar que la lista está ordenada.
    this._needToSort = false;
}

```

Al ordenar por título o por artista, tiene sentido ordenar alfabéticamente, pero al ordenar por año, es más lógico realizar una ordenación numérica. La sentencia `switch` se utiliza para definir la opción de ordenación apropiada, almacenada en la variable `sortOptions`, según el valor especificado en el parámetro `sortProperty`. En este caso también se utilizan los miembros de la enumeración designados para distinguir entre propiedades, en lugar de utilizar valores especificados en el código.

Con la propiedad de ordenación y las opciones de ordenación determinadas, la matriz `_songs` se ordena llamando a su método `sortOn()` y pasándole esos dos valores como parámetros. Se registra la propiedad de ordenación actual, ya que la lista de canciones está ordenada actualmente.

## Combinación de elementos de matriz en una cadena delimitada por caracteres

Además de utilizar una matriz para mantener la lista de canciones de la clase `PlayList`, en este ejemplo también se utilizan matrices en la clase `Song` para administrar la lista de géneros a los que pertenece una canción determinada. Considérese este fragmento de la definición de la clase `Song`:

```

private var _genres:String;

public function Song(title:String, artist:String, year:uint,
    filename:String, genres:Array)
{
    ...
    // Los géneros se pasan como una matriz
    // pero se almacenan como una cadena de valores separados por signos
    // de punto y coma.
    this._genres = genres.join(";");
}

```

Al crear una nueva instancia de `Song`, se define el parámetro `genres` que se utiliza para especificar el género (o los géneros) al que pertenece la canción como una instancia de `Array`. Esto hace que sea cómodo agrupar varios géneros en una sola variable que se puede pasar al constructor. No obstante, internamente la clase `Song` mantiene los géneros en la variable privada `_genres` como una instancia de tipo `String` de valores separados por signos de punto y coma. El parámetro `Array` se convierte en una cadena de valores separados por signos de punto y coma llamando a su método `join()` con el valor de literal de cadena `" ; "` como delimitador especificado.

Con este mismo símbolo, los descriptores de acceso de `genres` permiten establecer o recuperar géneros como una matriz:

```
public function get genres():Array
{
    // Los géneros se almacenan como una cadena de valores separados
    // por signos de punto y coma.
    // por lo que hay que transformarlos en una matriz para pasarlos.
    return this._genres.split(";");
}
public function set genres(value:Array):void
{
    // Los géneros se pasan como una matriz,
    // pero se almacenan como una cadena de valores separados por signos
    // de punto y coma.
    this._genres = value.join(";");
}
```

Los descriptores de acceso `set de genres` se comportan exactamente igual que el constructor; aceptan una matriz y llaman al método `join()` para convertirlo en una cadena de valores separados por signos de punto y coma. El descriptor de acceso `get` realiza la operación opuesta: se llama al método `split()` de la variable `_genres` y se divide la cadena en una matriz de valores utilizando el delimitador especificado (el valor de literal de cadena `" ; "`, como antes).



Gestionar errores implica crear una lógica en la aplicación que responda a errores o los corrija. Dichos errores se generan cuando se compila una aplicación o se ejecuta una aplicación compilada. Si la aplicación gestiona errores, se produce *algo* como respuesta a la detección de un error, en lugar de dejar que el proceso genere el error sin emitir ninguna respuesta. Si se usa correctamente, la gestión de errores ayuda a proteger la aplicación y sus usuarios de comportamientos inesperados.

Sin embargo, la gestión de errores es una categoría extensa que incluye respuestas a muchas clases de errores generados durante la compilación o en tiempo de ejecución. Este capítulo se centra en la forma en que se gestionan los errores en tiempo de ejecución, los diferentes tipos de errores que se pueden generar y las ventajas del nuevo sistema de gestión de errores que incorpora ActionScript 3.0. Asimismo, este capítulo explica cómo implementar estrategias de gestión de errores personalizadas para las aplicaciones.

## Contenido

Fundamentos de la gestión de errores .....	262
Tipos de errores .....	265
Gestión de errores en ActionScript 3.0. ....	267
Utilización de la versión de depuración de Flash Player .....	270
Gestión de errores sincrónicos en una aplicación. ....	271
Creación de clases de error personalizadas. ....	276
Respuesta al estado y a los eventos de error. ....	277
Comparación de las clases Error .....	281
Ejemplo: aplicación CustomErrors .....	288

# Fundamentos de la gestión de errores

## Introducción a la gestión de errores

Un error en tiempo de ejecución es algo que no funciona en el código ActionScript y que impide la ejecución de su contenido en Adobe Flash Player. Para asegurarse de que los usuarios pueden ejecutar correctamente el código ActionScript, se debe añadir a la aplicación código para gestionar errores, es decir, para corregirlos o al menos indicar al usuario qué ha sucedido. Este proceso se denomina *gestión de errores*.

La gestión de errores es un campo amplio que incluye respuestas a muchas clases de errores generados durante la compilación o en tiempo de ejecución. Los errores que se producen en tiempo de compilación suelen ser más fáciles de identificar; se deben corregir para completar el proceso de creación de un archivo SWF. En este capítulo no se tratan los errores en tiempo de compilación; para más información sobre cómo escribir código que no contenga errores en tiempo de compilación, consulte el [Capítulo 3, “El lenguaje ActionScript y su sintaxis”](#), en la [página 67](#) y el [Capítulo 4, “Programación orientada a objetos con ActionScript”](#), en la [página 141](#). Este capítulo se centra en los errores en tiempo de ejecución.

La detección de errores en tiempo de ejecución puede resultar más difícil, ya que para que se produzcan, el código debe ejecutarse. Si un segmento del programa tiene varias ramas de código, como una sentencia `if...then...else`, se deben probar todas las condiciones posibles, con todos los valores de entrada posibles que podrían utilizar los usuarios reales, para confirmar que el código no presenta errores.

Los errores en tiempo de ejecución se pueden dividir en dos categorías: los *errores de programa* son errores del código ActionScript, como la especificación del tipo de datos incorrecto para un parámetro de método; los *errores lógicos* son errores de la lógica (la comprobación de datos y la manipulación de valores) del programa, como la utilización de la fórmula incorrecta para calcular tipos de interés en una aplicación bancaria. Los dos tipos de error pueden detectarse y corregirse si se prueba la aplicación minuciosamente.

Lo ideal sería que se identificaran y se eliminaran todos los errores de la aplicación antes de que pasara a disposición de los usuarios finales. Sin embargo, no todos los errores pueden predecirse o evitarse. Por ejemplo, imagine que la aplicación ActionScript carga información de un sitio Web determinado que se encuentra fuera de su control. Si en algún momento dicho sitio no está disponible, la parte de la aplicación que depende de los datos externos no se comportará correctamente. El aspecto más importante de la gestión de errores implica prepararse para estos casos desconocidos, así como gestionarlos adecuadamente para que los usuarios puedan seguir utilizando la aplicación, o al menos obtengan un mensaje de error claro que indique por qué no funciona.

Los errores en tiempo de ejecución se representan de dos formas en ActionScript:

- Clases de error: muchos errores tienen una clase de error asociada a ellos. Cuando se produce un error, Flash Player crea una instancia de la clase de error específica asociada a dicho error. El código puede utilizar información contenida en ese objeto de error para generar una respuesta adecuada al error.
- Eventos de error: a veces, el error se produce cuando Flash Player activa normalmente un evento. En estos casos, Flash Player desencadena un evento de error. Al igual que en otros eventos, cada evento de error tiene una clase asociada y Flash Player pasa una instancia de dicha clase a los métodos que están suscritos al evento de error.

Para determinar si un método concreto puede desencadenar un error o un evento de error, consulte la entrada del método en la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Tareas comunes de la gestión de errores

A continuación se describen tareas comunes relativas a errores que posiblemente se deban realizar con el código:

- Escribir código para gestionar errores
- Probar errores, detectarlos y volverlos a emitir
- Definir una clase de error personalizada
- Responder al error y a los eventos de error

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Asincrónico: comando de programa, como una llamada de método que no proporciona un resultado inmediato; en su lugar, origina un resultado (o error) en forma de evento.
- Capturar: cuando se produce una excepción (un error en tiempo de ejecución) y el código la reconoce, se dice que el código *captura* la excepción. Una vez que se captura la excepción, Flash Player deja de notificar la excepción a otro código ActionScript.
- Versión de depuración: versión especial de Flash Player que contiene código para notificar los errores en tiempo de ejecución a los usuarios. En la versión estándar de Flash Player (la que tienen la mayoría de los usuarios), se omiten los errores no gestionados por el código ActionScript. En la versión de depuración (que se incluye en Adobe Flash CS3 Professional y Adobe Flex), aparece un mensaje de advertencia cuando se produce un error no gestionado.
- Excepción: error que se produce cuando se ejecuta un programa y que el entorno en tiempo de ejecución (es decir, Flash Player) no puede resolver por sí mismo.

- Volver a emitir: cuando el código captura una excepción, Flash Player deja de notificar la excepción a otros objetos. Si resulta importante notificar la excepción a otros objetos, el código debe *volver a emitir* la excepción para que se vuelva a iniciar el proceso de notificación.
- Sincrónico: comando de programa, como una llamada de método, que proporciona un resultado inmediato (o emite inmediatamente un error), lo que implica que la respuesta puede utilizarse con el mismo bloque de código.
- Emitir: el acto de notificar a Flash Player (y, en consecuencia, notificar a otros objetos y al código ActionScript) que se ha producido un error, se conoce como *emitir* un error.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Prácticamente todos los listados de código de este capítulo incluyen la llamada a la función `trace()` apropiada. Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

El resultado de las funciones `trace()` del código se ve en el panel Salida.

Algunos de los últimos ejemplos de código son más complejos y se han programado como una clase. Para probar estos ejemplos:

1. Cree un documento de Flash vacío y guárdelo en el equipo.
2. Cree un nuevo archivo de ActionScript y guárdelo en el mismo directorio que el documento de Flash. El nombre del archivo debe coincidir con el nombre de la clase del listado de código. Por ejemplo, si el listado de código define una clase denominada `ErrorTest`, use el nombre `ErrorTest.as` para guardar el archivo de ActionScript.
3. Copie el listado de código en el archivo de ActionScript y guarde el archivo.
4. En el documento de Flash, haga clic en una parte vacía del escenario o espacio de trabajo para activar el inspector de propiedades del documento.
5. En el inspector de propiedades, en el campo Clase de documento, escriba el nombre de la clase de ActionScript que copió del texto.
6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Verá el resultado del ejemplo en el panel Salida (si se utiliza la función `trace()` en el código del ejemplo) o en un campo de texto creado por el código del ejemplo.

Estas técnicas para probar listados de código de ejemplo se describen de forma más detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

# Tipos de errores

Al desarrollar y ejecutar aplicaciones, se detectan diferentes tipos de errores, con su correspondiente terminología. En la tabla siguiente se presentan los principales tipos de errores y sus términos relacionados:

- El compilador de ActionScript captura los *errores en tiempo de compilación* durante la compilación del código. Estos errores se producen cuando los problemas sintácticos del código impiden crear la aplicación.
- Los *errores en tiempo de ejecución* se producen al ejecutar la aplicación tras compilarla. Éstos representan errores causados mientras se reproduce un archivo SWF en Adobe Flash Player 9. En la mayoría de casos, se podrán gestionar los errores en tiempo de ejecución cuando aparezcan, notificárselos al usuario y tomar las medidas necesarias para que se siga ejecutando la aplicación. Si el error es grave (por ejemplo, no se puede establecer una conexión con un sitio Web remoto o cargar los datos requeridos), se puede recurrir a la gestión de errores para que la aplicación finalice sin problemas.
- Los *errores sincrónicos* son errores en tiempo de ejecución que se producen cuando se invoca una función. Por ejemplo, cuando se intenta utilizar un método específico y el método que se pasa al argumento no es válido, Flash Player genera una excepción. La mayor parte de los errores se producen de forma sincrónica (cuando se ejecuta la sentencia) y el flujo del control se pasa inmediatamente a la sentencia `catch` más apropiada.

Por ejemplo, el fragmento de código siguiente genera un error en tiempo de ejecución porque no se llama al método `browse()` antes de que el programa intente cargar un archivo:

```
var fileRef:FileReference = new FileReference();
try
{
    fileRef.upload("http://www.yourdomain.com/fileupload.cfm");
}
catch (error:IllegalOperationError)
{
    trace(error);
    // Error nº 2037: Se ha llamado a las funciones en una secuencia
    // incorrecta o una llamada anterior
    // no se ha realizado correctamente.
}
```

En este caso, un error en tiempo de ejecución se genera sincrónicamente, ya que Flash Player determinó que el método `browse()` no se llamó antes de intentar cargar el archivo. Para más información sobre la gestión de errores sincrónicos, consulte [“Gestión de errores sincrónicos en una aplicación” en la página 271](#).

- Los *errores asíncronos* son errores en tiempo de ejecución, que se producen en varios puntos de la ejecución de la aplicación; generan eventos que son capturados por los detectores de eventos. En las operaciones asíncronas, una función inicia una operación, pero no espera a que se complete. Se puede crear un detector de eventos de error para esperar a que la aplicación o el usuario realicen alguna operación; si ésta falla, el error se captura con un detector de eventos y se responde al evento de error. A continuación, el detector de eventos llama a una función de controlador de eventos para responder al evento de error de una manera útil. Por ejemplo, el controlador de eventos puede iniciar un cuadro de diálogo que solicite al usuario que resuelva el error.

Considérese el ejemplo de error sincrónico relativo a la carga de archivo presentado anteriormente. Si se llama correctamente al método `browse()` antes de iniciar una carga de archivo, Flash Player distribuirá varios eventos. Por ejemplo, cuando se inicia una carga, se distribuye el evento `open`. Si la operación de carga de archivo finaliza correctamente, se distribuye el evento `complete`. Puesto que la gestión de eventos es asíncrona (es decir, que no se produce en momentos específicos, conocidos y designados previamente), hay que utilizar el método `addEventListener()` para detectar estos eventos específicos, tal como se muestra en el código siguiente:

```
var fileRef:FileReference = new FileReference();
fileRef.addEventListener(Event.SELECT, selectHandler);
fileRef.addEventListener(Event.OPEN, openHandler);
fileRef.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);
fileRef.browse();

function selectHandler(event:Event):void
{
    trace("...select...");
    var request:URLRequest = new URLRequest("http://www.yourdomain.com/
fileupload.cfm");
    request.method = URLRequestMethod.POST;
    event.target.upload(request.url);
}
function openHandler(event:Event):void
{
    trace("...open...");
}
function completeHandler(event:Event):void
{
    trace("...complete...");
}
```

Para más información sobre la gestión de errores asíncronos, consulte [“Respuesta al estado y a los eventos de error” en la página 277](#).

- Las *excepciones no capturadas* son errores generados sin una lógica (como una sentencia `catch`) que pueda responder a ellos. Si la aplicación genera un error y no se encuentran controladores de eventos o sentencias `catch` en el nivel actual o superior para gestionar el error, éste se considera una excepción no capturada.

De forma predeterminada, Flash Player omite en tiempo de ejecución los errores no capturados e intenta seguir reproduciéndose si el error no detiene el archivo SWF actual, ya que los usuarios no tienen por qué ser capaces de resolver el error necesariamente. El proceso de omitir un error no capturado se denomina “generar errores sin mensaje” y puede complicar la depuración de aplicaciones. La versión de depuración de Flash Player responde a un error sin capturar mediante la finalización del script actual y la visualización de dicho error en la salida de la sentencia `trace`, o bien mediante la especificación del mensaje de error en un archivo de registro. Si el objeto de excepción es una instancia de la clase `Error` o una de sus subclases, se invocará el método `getStackTrace()` y se mostrará la información de seguimiento de la pila en la salida de la sentencia `trace` o en un archivo de registro. Para más información sobre la versión de depuración de Flash Player, consulte [“Utilización de la versión de depuración de Flash Player” en la página 270](#).

## Gestión de errores en ActionScript 3.0

Puesto que muchas aplicaciones pueden ejecutarse sin crear la lógica para gestionar errores, los desarrolladores pueden sentirse tentados de aplazar la aplicación de la gestión de errores en sus aplicaciones. Sin embargo, sin la gestión de errores, una aplicación puede bloquearse fácilmente o frustrar al usuario si algo no funciona de la forma prevista. ActionScript 2.0 presenta una clase `Error` que permite crear una lógica en funciones personalizadas y generar una excepción con un mensaje específico. Puesto que la gestión de errores es esencial para facilitar la utilización de las aplicaciones, ActionScript 3.0 incluye una arquitectura ampliada para capturar errores.

NOTA

Aunque en la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0* se documentan las excepciones que generan muchos métodos, es posible que no se incluyan todas las excepciones posibles de cada método. Puede que un método genere una excepción para errores de sintaxis u otros problemas que no se menciona explícitamente en la descripción del método, aun cuando en ésta se enumeren algunas de las excepciones.

## Elementos de la gestión de errores de ActionScript 3.0

ActionScript 3.0 incluye muchas herramientas para la gestión de errores:

- Clases de error. En conformidad con el borrador de la especificación de lenguaje ECMAScript (ECMA-262) edición 4, ActionScript 3.0 incluye una amplia gama de clases Error que amplían el ámbito de situaciones que pueden producir objetos de error. Cada clase Error ayuda a las aplicaciones a gestionar y responder a condiciones de error específicas, ya sean relativas a errores de sistema (como una condición MemoryError), errores de codificación (como una condición ArgumentError) errores de red y comunicación (como una condición URIError), o bien otras situaciones. Para más información sobre cada clase, consulte [“Comparación de las clases Error” en la página 281](#).
- Menos errores sin mensaje. En versiones anteriores de Flash Player, los errores se generaban y mostraban sólo si se usaba explícitamente la sentencia `throw`. En Flash Player 9, los métodos y las propiedades de ActionScript generan errores en tiempo de ejecución que permitirán gestionar estas excepciones de forma más eficaz cuando se produzcan, así como reaccionar individualmente ante cada excepción.
- Se muestran mensajes de error claros durante la depuración. Si se usa la versión de depuración de Flash Player, el código o las situaciones que produzcan problemas generarán detallados mensajes de error que permitirán identificar fácilmente las razones por la que falla un bloque de código determinado. Esto permite optimizar la corrección de errores. Para más información, consulte [“Utilización de la versión de depuración de Flash Player” en la página 270](#).
- Los errores precisos permiten que los usuarios vean mensajes de error claros en tiempo de ejecución. En las versiones anteriores de Flash Player, el método `FileReference.upload()` devolvía un valor booleano `false` si la llamada `upload()` era incorrecta, e indicaba uno de cinco errores posibles. Si se produce un error al llamar al método `upload()` en ActionScript 3.0, se puede generar uno de cuatro errores específicos, lo que permite mostrar mensajes de error más precisos a los usuarios finales.
- Gestión de errores mejorada. Se generan errores diferentes para una gran variedad de situaciones habituales. Por ejemplo, en ActionScript 2.0, antes de que se llenara un objeto `FileReference`, la propiedad `name` tenía el valor `null`; de este modo, antes de poder usar o mostrar la propiedad `name`, es necesario asegurarse de que el valor está establecido y no es `null`. En ActionScript 3.0, si se intenta acceder a la propiedad `name` antes de que se especifique su valor, Flash Player genera un error de tipo `IllegalOperationError`, que indica que no se ha establecido el valor y que se pueden usar bloques `try..catch..finally` para gestionar el error. Para más información, consulte [“Utilización de sentencias try..catch..finally” en la página 271](#).

- No se producen problemas de rendimiento significativos. La utilización de los bloques `try..catch..finally` para gestionar errores no consume recursos adicionales (o consume muy pocos recursos) en comparación con las versiones anteriores de ActionScript.
- Existe una clase `ErrorEvent` que permite crear detectores de eventos de errores asíncronos específicos. Para más información, consulte [“Respuesta al estado y a los eventos de error” en la página 277](#).

## Estrategias de gestión de errores

Mientras la aplicación no detecte una situación problemática, se podrá ejecutar correctamente si no se crea una lógica de gestión de errores en el código. Sin embargo, si no se gestionan los errores activamente y la aplicación detecta un problema, los usuarios nunca sabrán por qué falla la aplicación.

Hay diferentes formas de abordar la gestión de errores en la aplicación. En la lista siguiente se resumen las tres opciones principales para gestionar errores:

- Utilización de sentencias `try..catch..finally`. Estas sentencias capturarán los errores cuando se produzcan. Se pueden anidar las sentencias en una jerarquía para capturar excepciones en varios niveles de la ejecución del código. Para más información, consulte [“Utilización de sentencias `try..catch..finally`” en la página 271](#).
- Creación de objetos de error personalizados. Se puede usar la clase `Error` para crear objetos de error personalizados, lo que permite hacer un seguimiento de operaciones específicas de la aplicación que no estén incluidas en los tipos de error integrados. De este modo, se pueden usar sentencias `try..catch..finally` en los objetos de error personalizados. Para más información, consulte [“Creación de clases de error personalizadas” en la página 276](#).
- Especificación de detectores y controladores de eventos para responder a eventos de error. Mediante esta estrategia, se pueden crear controladores de error globales que permiten gestionar eventos similares sin duplicar demasiado código en bloques `try..catch..finally`. Además, es más probable capturar errores asíncronos con este método. Para más información, consulte [“Respuesta al estado y a los eventos de error” en la página 277](#).

# Utilización de la versión de depuración de Flash Player

Adobe ofrece a los desarrolladores una versión especial de Flash Player para facilitar las tareas de depuración. Al instalar Adobe Flash CS3 Professional o Adobe Flex Builder 2, se obtiene una copia de la versión de depuración de Flash Player.

Existe una diferencia notable en la forma en que la versión de depuración y la versión comercial de Flash Player indican los errores. La versión de depuración muestra el tipo de error (como Error, IOError, o EOFError de carácter genérico), el número de error y un mensaje de error legible para el usuario. La versión comercial muestra sólo el tipo de error y el número de error. Por ejemplo, considérese el fragmento de código siguiente:

```
try
{
    tf.text = myByteArray.readBoolean();
}
catch (error:EOFError)
{
    tf.text = error.toString();
}
```

Si el método `readBoolean()` genera un error de tipo `EOFError` en la versión de depuración de Flash Player, se mostrará el mensaje siguiente en el campo de texto `tf`:  
“EOFError: // Error nº 2030: Se ha detectado el final del archivo”.

En una versión comercial de Flash Player, el mismo código mostrará el texto siguiente:  
“EOFError: Error nº 2030”.

A fin de minimizar los recursos y el tamaño de Flash Player en la versión comercial, no se muestran cadenas de mensajes de error. El número de error se puede consultar en la documentación (los apéndices de la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*) para conocer el significado del mensaje de error. También es posible reproducir el error con la versión de depuración de Flash Player para ver el mensaje completo.

# Gestión de errores sincrónicos en una aplicación

La gestión de errores más habitual hace referencia a la lógica de gestión de errores sincrónicos, en la que se insertan sentencias en el código para capturar errores sincrónicos en tiempo de ejecución. El tipo de gestión de errores permite que la aplicación observe los errores en tiempo de ejecución y se recupere cuando fallen las funciones. La lógica para capturar un error sincrónico incluye sentencias `try..catch..finally`, que intentan realizar una operación, capturar respuestas de errores de Flash Player y, por último, ejecutar otras operaciones para gestionar la operación que ha fallado.

## Utilización de sentencias `try..catch..finally`

Cuando se gestionan errores sincrónicos en tiempo de ejecución, deben usarse las sentencias `try..catch..finally` para capturar errores. Si se produce un error de tiempo de ejecución, Flash Player genera una excepción, lo que significa que suspende la ejecución normal y crea un objeto especial de tipo `Error`. El objeto `Error` se genera en el primer bloque `catch` disponible.

La sentencia `try` incluye sentencias que podrían provocar errores. La sentencia `catch` siempre se debe utilizar con una sentencia `try`. Si se detecta un error en una de las sentencias del bloque `try`, se ejecutarán las sentencias `catch` asociadas a la sentencia `try`.

La sentencia `finally` incluye sentencias que se ejecutarán independientemente de que se produzcan errores en el bloque `try`. Si no hay errores, las sentencias del bloque `finally` se ejecutarán una vez que hayan finalizado las sentencias del bloque `try`. Si se producen errores, primero se ejecutará la sentencia `catch` correspondiente, seguida de las instancias del bloque `finally`.

El código siguiente muestra la sintaxis necesaria para usar las sentencias

```
try..catch..finally:
try
{
    // código que podría generar un error
}
catch (err:Error)
{
    // código para reaccionar ante el error
}
finally
{
    // Código que se ejecuta independientemente de la generación de error.
    // Este código puede realizar una limpieza después del error, o bien
    // tomar las medidas necesarias para mantener la aplicación en ejecución.
}
```

Cada sentencia `catch` identifica el tipo de excepción específico que gestiona. La sentencia `catch` puede especificar sólo clases de errores que son subclases de la clase `Error`. Cada sentencia `catch` se comprueba por orden. Sólo se ejecutará la primera sentencia `catch` que coincida con el tipo de error generado. Dicho de otra forma, si primero se comprueba la clase `Error` de nivel superior y luego la subclase de la clase `Error`, únicamente coincidirá la clase `Error` de nivel superior. En el código siguiente se muestra este escenario:

```
try
{
    throw new ArgumentError("I am an ArgumentError");
}
catch (error:Error)
{
    trace("<Error> " + error.message);
}
catch (error:ArgumentError)
{
    trace("<ArgumentError> " + error.message);
}
```

El código anterior muestra el resultado siguiente:

```
<Error> I am an ArgumentError
```

A fin de capturar correctamente la clase de error `ArgumentError`, es necesario asegurarse de que los tipos de error más específicos se enumeran primero, y que los más genéricos aparecen después, tal como se muestra en el código siguiente:

```
try
{
    throw new ArgumentError("I am an ArgumentError");
}
catch (error:ArgumentError)
{
    trace("<ArgumentError> " + error.message);
}
catch (error:Error)
{
    trace("<Error> " + error.message);
}
```

Varios métodos y propiedades de la API de Flash Player generan errores en tiempo de ejecución si detectan errores durante la ejecución. Por ejemplo, el método `close()` de la clase `Sound` genera un error `IOError` si no puede cerrar el flujo de audio, tal como se muestra en el código siguiente:

```
var mySound:Sound = new Sound();
try
{
    mySound.close();
}
catch (error:IOError)
{
    // Error nº 2029: Este objeto URLStream no tiene ningún flujo abierto.
}
```

A medida que el usuario se familiarice con la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*, reconocerá los métodos que generan excepciones, tal como se detalla en la descripción de cada método.

## La sentencia `throw`

Flash Player genera excepciones cuando detecta errores en la aplicación en tiempo de ejecución. Asimismo, se pueden generar excepciones explícitamente mediante la sentencia `throw`. Si se generan errores de forma explícita, Adobe recomienda generar instancias de la clase `Error` o sus subclases. En el código siguiente se muestra una sentencia `throw` que genera una instancia de la clase `Error`, `MyErr`, y que termina por llamar a la función `myFunction()` como respuesta tras la generación del error:

```
var MyError:Error = new Error("Encountered an error with the numUsers
    value", 99);
var numUsers:uint = 0;
try
{
    if (numUsers == 0)
    {
        trace("numUsers equals 0");
    }
}
catch (error:uint)
{
    throw MyError; // Capturar errores de valor entero sin signo.
}
catch (error:int)
{
    throw MyError; // Capturar errores de valor entero.
}
```

```

catch (error:Number)
{
    throw MyError; // Capturar errores de número.
}
catch (error:*)
{
    throw MyError; // Capturar cualquier error.
}
finally
{
    myFunction(); // Realizar aquí la limpieza necesaria.
}

```

Debe tenerse en cuenta que las sentencias `catch` se ordenan de manera que los tipos de datos más específicos se muestren en primer lugar. Si la sentencia `catch` del tipo de datos `Number` se muestra primero, las sentencias `catch` de los tipos de datos `uint` e `int` nunca se ejecutarán.

**NOTA**

En el lenguaje de programación Java, cada función que puede generar una excepción debe declararlo y enumerar las clases de excepción generables en una cláusula `throws` asociada a la declaración de la función. `ActionScript` no requiere la declaración de las excepciones que puede generar una función.

## Visualización de un mensaje de error simple

Una de las mayores ventajas del nuevo modelo de eventos de error y excepción radica en que permite indicar a los usuarios cuándo y por qué falla una acción. La parte del usuario consiste en escribir el código para que se muestre el mensaje y se ofrezcan opciones a modo de respuesta.

En el código siguiente se muestra una instrucción `try...catch` simple que muestra el error en un campo de texto:

```

package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.text.TextField;

    public class SimpleError extends Sprite
    {
        public var employee:XML =
            <EmpCode>
                <costCenter>1234</costCenter>
                <costCenter>1-234</costCenter>
            </EmpCode>;
    }
}

```

```

public function SimpleError()
{
    try
    {
        if (employee.costCenter.length() != 1)
        {
            throw new Error("Error, employee must have exactly one cost
center assigned.");
        }
    }
    catch (error:Error)
    {
        var errorMessage:TextField = new TextField();
        errorMessage.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
        errorMessage.textColor = 0xFF0000;
        errorMessage.text = error.message;
        addChild(errorMessage);
    }
}
}
}

```

Al usar una mayor gama de clases de error y errores de compilador incorporados, ActionScript 3.0 proporciona más información que las versiones anteriores acerca del motivo por el que falla algo. Esto permite crear aplicaciones más estables con una mejor gestión de errores.

## Regeneración de errores

Al crear aplicaciones, pueden darse varias circunstancias en las que sea necesario volver a generar un error, si éste no consigue gestionarse adecuadamente. Por ejemplo, en el código siguiente se muestra un bloque `try...catch` anidado, que vuelve a generar un error `ApplicationError` personalizado si el bloque `catch` no puede gestionar el error:

```

try
{
    try
    {
        trace("<< try >>");
        throw new ArgumentError("some error which will be rethrown");
    }
    catch (error:ApplicationError)
    {
        trace("<< catch >> " + error);
        trace("<< throw >>");
        throw error;
    }
}

```

```

    catch (error:Error)
    {
        trace("<< Error >> " + error);
    }
}
catch (error:ApplicationError)
{
    trace("<< catch >> " + error);
}

```

La salida del fragmento anterior será de esta forma:

```

<< try >>
<< catch >> ApplicationError: some error which will be rethrown
<< throw >>
<< catch >> ApplicationError: some error which will be rethrown

```

El bloque `try` anidado genera un error `ApplicationError` personalizado que captura el bloque `catch` posterior. Este bloque `catch` anidado puede intentar gestionar el error y, de no conseguirlo, puede generar el objeto `ApplicationError` en el bloque `try..catch` contenido.

## Creación de clases de error personalizadas

Se puede ampliar una de las clases `Error` estándar para crear clases de error especializadas propias en `ActionScript`. Existen varias razones por las que se crean clases de error personalizadas:

- Para identificar errores o grupos de errores específicos que son exclusivos de la aplicación. Por ejemplo, es posible que se deseen realizar diferentes acciones en el caso de errores generados por el código personalizado, además de los que captura Flash Player. Se puede crear una subclase de la clase `Error` para hacer un seguimiento del nuevo tipo de datos de error en bloques `try..catch`.
- Para proporcionar funciones de visualización de error exclusivas para errores generados por la aplicación. Por ejemplo, se puede crear un nuevo método `toString()` que aplique formato a los mensajes de error de una manera determinada. Asimismo, se puede definir un método `lookupErrorString()` que capture un código de error y recupere el mensaje adecuado según la preferencia de idioma del usuario.

Las clases de error especializadas deben ampliar la clase `Error` principal de `ActionScript`. A continuación, se muestra un ejemplo de clase `AppError` especializada que amplía la clase `Error`:

```
public class AppError extends Error
{
    public function AppError(message:String, errorID:int)
    {
        super(message, errorID);
    }
}
```

Ejemplo de la utilización de `AppError` en un proyecto:

```
try
{
    throw new AppError("Encountered Custom AppError", 29);
}
catch (error:AppError)
{
    trace(error.errorID + ": " + error.message)
}
```

NOTA

Si se desea sustituir el método `Error.toString()` en la subclase, hay que proporcionarle un parámetro `... (rest)`. La especificación de lenguaje `ECMAScript (ECMA-262)` edición 3 define el método `Error.toString()` de esta forma; `ActionScript 3.0` lo define del mismo modo a efectos de compatibilidad de las versiones anteriores con dicha especificación. Por tanto, si se sustituye el método `Error.toString()`, los parámetros deben coincidir exactamente. No deben pasarse parámetros al método `toString()` en tiempo de ejecución, ya que dichos parámetros se omitirán.

## Respuesta al estado y a los eventos de error

Una de las mejoras más evidentes en la gestión de errores de `ActionScript 3.0` es la compatibilidad con la gestión de eventos de error, que permite responder a errores asíncronos en tiempo de ejecución. Para ver una definición de los errores asíncronos, consulte [“Tipos de errores” en la página 265](#).

Se pueden crear detectores y controladores de eventos para responder a los eventos de error. Muchas clases distribuyen eventos de error igual que otros eventos. Por ejemplo, una instancia de la clase `XMLSocket` suele distribuir tres tipos de evento: `Event.CLOSE`, `Event.CONNECT` y `DataEvent.DATA`. No obstante, cuando se produce un problema, la clase `XMLSocket` puede distribuir los errores `IOErrorEvent.IOError` o `SecurityErrorEvent.SECURITY_ERROR`. Para más información sobre detectores y controladores de eventos, consulte el [Capítulo 10, “Gestión de eventos”, en la página 325](#).

Los eventos de error se enmarcan en una de estas dos categorías:

- Eventos de error que amplían la clase `ErrorEvent`

La clase `flash.events.ErrorEvent` contiene las propiedades y los métodos para gestionar los errores en tiempo de ejecución de Flash Player relativos a las operaciones de red y comunicaciones. Las clases `AsyncErrorEvent`, `IOErrorEvent` y `SecurityErrorEvent` amplían la clase `ErrorEvent`. Si se usa la versión de depuración de Flash Player, un cuadro de diálogo indicará en tiempo de ejecución los eventos de error que encuentre el reproductor sin las funciones de detector.
  - Eventos de error basados en estado
- Los eventos de error basados en estado hacen referencia a las propiedades `netStatus` y `status` de las clases de red y comunicaciones. Si Flash Player detecta un problema al leer o escribir datos, el valor de las propiedades `netStatus.info.level` o `status.level` (según el objeto de clase que se utilice) se establece en "error". A este error se responde comprobando si la propiedad `level` contiene el valor "error" en la función de controlador de eventos.

## Utilización de eventos de error

La clase `ErrorEvent` y sus subclases contienen tipos de error para gestionar errores distribuidos por Flash Player cuando intenta leer o escribir datos.

En el siguiente ejemplo se usa una sentencia `try..catch` y controladores de evento de error para mostrar los errores detectados al intentar leer un archivo local. Se puede añadir código de gestión más avanzado a fin de proporcionar opciones a los usuarios o bien gestionar el error automáticamente en los lugares indicados con el comentario "escribir código de gestión de errores aquí":

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.errors.IOError;
    import flash.events.IOErrorEvent;
    import flash.events.TextEvent;
    import flash.media.Sound;
    import flash.media.SoundChannel;
    import flash.net.URLRequest;
    import flash.text.TextField;

    public class LinkEventExample extends Sprite
    {
        private var myMP3:Sound;
```

```

public function LinkEventExample()
{
    myMP3 = new Sound();
    var list:TextField = new TextField();
    list.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
    list.multiline = true;
    list.htmlText = "<a href=\"event:track1.mp3\">Track 1</a><br>";
    list.htmlText += "<a href=\"event:track2.mp3\">Track 2</a><br>";
    addEventListener(TextEvent.LINK, linkHandler);
    addChild(list);
}

private function playMP3(mp3:String):void
{
    try
    {
        myMP3.load(new URLRequest(mp3));
        myMP3.play();
    }
    catch (err:Error)
    {
        trace(err.message);
        // escribir código de gestión de errores aquí
    }
    myMP3.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR, errorHandler);
}

private function linkHandler(linkEvent:TextEvent):void
{
    playMP3(linkEvent.text);
    // escribir código de gestión de errores aquí
}

private function errorHandler(errorEvent:IOErrorEvent):void
{
    trace(errorEvent.text);
    // escribir código de gestión de errores aquí
}
}
}

```

## Utilización de eventos de cambio de estado

Flash Player cambia dinámicamente el valor de las propiedades `netStatus.info.level` o `status.level` para las clases que admiten la propiedad `level`. Las clases que tienen la propiedad `netStatus.info.level` son `NetConnection`, `NetStream` y `SharedObject`. Las clases que tienen la propiedad `status.level` son `HTTPStatusEvent`, `Camera`, `Microphone` y `LocalConnection`. Se puede escribir una función de controlador para responder al cambio del valor `level` y hacer un seguimiento de los errores de comunicación.

En el siguiente ejemplo se usa una función `netStatusHandler()` para probar el valor de la propiedad `level`. Si la propiedad `level` indica que se ha detectado un error, el código realiza un seguimiento del mensaje “Video stream failed”.

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.events.NetStatusEvent;
    import flash.events.SecurityErrorEvent;
    import flash.media.Video;
    import flash.net.NetConnection;
    import flash.net.NetStream;

    public class VideoExample extends Sprite
    {
        private var videoUrl:String = "Video.flv";
        private var connection:NetConnection;
        private var stream:NetStream;

        public function VideoExample()
        {
            connection = new NetConnection();
            connection.addEventListener(NetStatusEvent.NET_STATUS,
netStatusHandler);
            connection.addEventListener(SecurityErrorEvent.SECURITY_ERROR,
securityErrorHandler);
            connection.connect(null);
        }

        private function netStatusHandler(event:NetStatusEvent):void
        {
            if (event.info.level = "error")
            {
                trace("")
            }
            else
            {
                connectStream();
            }
        }
    }
}
```

```

private function securityErrorHandler(event:SecurityErrorEvent):void
{
    trace("securityErrorHandler: " + event);
}

private function connectStream():void
{
    var stream:NetStream = new NetStream(connection);
    var video:Video = new Video();
    video.attachNetStream(stream);
    stream.play(videoUrl);
    addChild(video);
}
}
}

```

## Comparación de las clases Error

ActionScript proporciona varias clases Error predefinidas. Flash Player usa muchas de ellas y los usuarios también pueden utilizar las mismas clases Error en su propio código. Existen dos tipos principales de clases Error en ActionScript 3.0: Clases Error principales de ActionScript y clases Error del paquete flash.error. Las clases Error principales están prescritas en el borrador de la especificación de lenguaje ECMAScript (ECMA-262) edición 4. El contenido de paquete flash.error está formado por clases adicionales, introducidas para ayudar al desarrollo y la depuración de aplicaciones de ActionScript 3.0.

## Clases Error principales de ECMAScript

Entre las clases de error principales de ECMAScript se incluyen `Error`, `EvalError`, `RangeError`, `ReferenceError`, `SyntaxError`, `TypeError` y `URIError`. Cada una de estas clases se encuentra en el espacio de nombres de nivel superior.

Nombre de clase	Descripción	Notas
<code>Error</code>	La clase <code>Error</code> puede usarse para generar excepciones. Es la clase base para otras clases de excepción definidas en ECMAScript: <code>EvalError</code> , <code>RangeError</code> , <code>ReferenceError</code> , <code>SyntaxError</code> , <code>TypeError</code> y <code>URIError</code> .	La clase <code>Error</code> es la clase base para todos los errores en tiempo de ejecución que genera Flash Player. Asimismo, es la clase base recomendada para cualquier clase de error personalizada.
<code>EvalError</code>	La excepción <code>EvalError</code> se genera si se pasan parámetros al constructor de la clase <code>Function</code> , o bien si el código del usuario llama a la función <code>eval()</code> .	En <code>ActionScript 3.0</code> , se ha eliminado la compatibilidad con la función <code>eval()</code> ; los intentos de usar dicha función generarán errores. Las versiones anteriores de Flash Player utilizaban la función <code>eval()</code> para acceder a variables, propiedades, objetos o clips de película por su nombre.
<code>RangeError</code>	Se genera una excepción <code>RangeError</code> si un valor numérico queda fuera del rango admitido.	Por ejemplo, la clase <code>Timer</code> generará una excepción <code>RangeError</code> si la demora es negativa o no finita. También se puede generar <code>RangeError</code> si se intenta añadir un objeto de visualización a una profundidad no válida.

Nombre de clase	Descripción	Notas
ReferenceError	Se emite una excepción ReferenceError cuando se intenta realizar una referencia a una propiedad no definida en un objeto cerrado (no dinámico). Las versiones del compilador de ActionScript anteriores a ActionScript 3.0 no generaban errores al intentar acceder a una propiedad <code>undefined</code> . Sin embargo, puesto que la nueva especificación ECMAScript determina que debe generarse un error en esta situación, ActionScript 3.0 genera la excepción ReferenceError.	Las excepciones para variables no definidas señalan errores potenciales, lo que ayuda a mejorar la calidad del software. Sin embargo, si el usuario no está acostumbrado a inicializar las variables, es posible que este nuevo comportamiento de ActionScript requiera cambios en sus hábitos de programación.
SyntaxError	Se genera una excepción SyntaxError cuando se produce un error de análisis en el código de ActionScript. Para más información, consulte la sección 15.11.6.4 de la especificación del lenguaje ECMAScript (ECMA-262) edición 3 (disponible hasta la edición 4) en <a href="http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm">www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm</a> , así como la sección 10.3.1 de la especificación ECMAScript for XML (E4X, ECMA-357, edición 2) en <a href="http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-357.htm">www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-357.htm</a> .	Se puede generar SyntaxError en las circunstancias siguientes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ActionScript emite excepciones SyntaxError cuando la clase RegExp analiza una expresión normal no válida.</li> <li>• Genera excepciones SyntaxError cuando la clase XMLDocument analiza código XML no válido.</li> </ul>

Nombre de clase	Descripción	Notas
TypeError	<p>Se genera la excepción TypeError cuando el tipo real de un operando es diferente del tipo esperado.</p> <p>Para más información, consulte la sección 15.11.6.5 de la especificación ECMAScript en <a href="http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm">www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm</a>, así como la sección 10.3 de la especificación E4X en <a href="http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-357.htm">www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-357.htm</a>.</p>	<p>Se puede generar una excepción TypeError en las circunstancias siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• No se ha podido forzar el tipo de parámetro formal de un parámetro real de una función o un método.</li> <li>• Se ha asignado un valor a una variable y no se puede forzar el tipo de la variable.</li> <li>• El lado derecho del operador <code>is</code> o <code>instanceof</code> no es un tipo válido.</li> <li>• La palabra clave <code>super</code> se utiliza de manera no permitida.</li> <li>• Una consulta de propiedad da como resultado más de una vinculación y, por consiguiente, resulta ambigua.</li> <li>• Se ha invocado un método en un objeto incompatible. Por ejemplo, se genera una excepción TypeError si se inserta un método de la clase <code>RegExp</code> en un objeto genérico y luego se invoca.</li> </ul>
URIError	<p>Se genera la excepción URIError cuando una de las funciones de gestión de URI global se utiliza de manera incompatible con esta definición.</p> <p>Para más información, consulte la sección 15.11.6.6 de la especificación ECMAScript en <a href="http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm">www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm</a>.</p>	<p>Se puede generar una excepción URIError en las circunstancias siguientes:</p> <p>Se especifica un URI no válido para una función de la API de Flash Player que espera un URI válido, como <code>Socket.connect()</code>.</p>

## Clases Error principales de ActionScript

Además de las clases Error principales de ECMAScript, ActionScript añade varias clases propias para situaciones de error específicas de ActionScript y funciones de gestión de errores.

Puesto que estas clases son extensiones del lenguaje ActionScript del borrador de la especificación del lenguaje ECMAScript (edición 4), potencialmente interesantes como adiciones a dicho borrador, se mantienen en el nivel superior en lugar de incluirse en un paquete como flash.error.

Nombre de clase	Descripción	Notas
ArgumentError	La clase ArgumentError representa un error que se produce cuando los valores de parámetro proporcionados durante una llamada de función no coinciden con los parámetros definidos para dicha función.	Ejemplos de errores de argumento: <ul style="list-style-type: none"><li>• Se proporcionan pocos o demasiados argumentos a un método.</li><li>• Se esperaba que un argumento fuera miembro de una enumeración, pero no fue así.</li></ul>
SecurityError	La excepción SecurityError se genera cuando se produce una infracción de la seguridad y se deniega el acceso.	Ejemplos de errores de seguridad: <ul style="list-style-type: none"><li>• Se realiza un acceso a una propiedad o una llamada a un método no autorizada a través del límite del entorno limitado de seguridad.</li><li>• Ha habido un intento de acceso a una URL no permitida por el entorno limitado de seguridad.</li><li>• Se ha intentado establecer una conexión de socket con un número de puerto no autorizado, por ejemplo, un puerto por debajo de 1024, sin que haya un archivo de política.</li><li>• Ha habido un intento de acceso a la cámara o al micrófono del usuario; éste ha denegado la solicitud de acceso al dispositivo.</li></ul>
VerifyError	Se genera una excepción VerifyError cuando se detecta un archivo SWF mal formado o dañado.	Cuando un archivo SWF carga otro archivo SWF, el SWF principal puede capturar una excepción VerifyError generada por el SWF cargado.

## Clases Error del paquete flash.error

El paquete flash.error contiene clases Error que se consideran partes integrantes de la API de Flash Player. A diferencia de las clases Error descritas anteriormente, el paquete flash.error comunica eventos de error específicos de Flash Player.

Nombre de clase	Descripción	Notas
EOFError	La excepción EOFError se emite al intentar leer más allá del final de los datos disponibles.	Por ejemplo, se emitirá una excepción EOFError si se llama a uno de los métodos de lectura de la interfaz IDataInput y no hay datos suficientes para satisfacer la solicitud de lectura.
IllegalOperationError	Se genera una excepción IllegalOperationError si un método no se implementa, o bien si la implementación no abarca el uso actual.	Ejemplos de excepciones de errores de operación no permitida: <ul style="list-style-type: none"><li>• Una clase base, como DisplayObjectContainer, proporciona mayor funcionalidad de la que puede admitir el escenario. Por ejemplo, si se intenta obtener o establecer una máscara en el escenario (mediante <code>stage.mask</code>), Flash Player generará un error IllegalOperationError con el mensaje “La clase Stage no implementa esta propiedad o método”.</li><li>• Una subclase hereda un método que no requiere y que no desea admitir.</li><li>• Se llama a determinados métodos de accesibilidad al compilar Flash Player sin compatibilidad de accesibilidad.</li><li>• Las funciones exclusivas de edición se invocan desde una versión de Flash Player en tiempo de ejecución.</li><li>• Se intenta establecer el nombre de un objeto que se coloca en la línea de tiempo.</li></ul>

Nombre de clase	Descripción	Notas
IOError	Se genera una excepción IOError cuando se produce algún tipo de excepción de E/S.	Este error se obtiene, por ejemplo, si se intenta realizar una operación de lectura y escritura en un socket no conectado o que haya perdido la conexión.
MemoryError	Se genera una excepción MemoryError cuando falla una solicitud de asignación de memoria.	De forma predeterminada, la máquina virtual de ActionScript (ActionScript Virtual Machine 2) no impone ningún límite en cuanto a la memoria que puede asignar un programa de ActionScript. En un equipo de escritorio, los errores de asignación de memoria no son frecuentes. Se generará un error cuando el sistema no pueda asignar la memoria necesaria para una operación. De este modo, en un equipo de escritorio, esta excepción es poco habitual, a menos que la solicitud de asignación sea muy grande. Por ejemplo, una solicitud de 3.000 millones de bytes resulta imposible, ya que un programa para Microsoft® Windows® de 32 bits sólo puede acceder a 2 GB del espacio de direcciones.
ScriptTimeoutError	Se genera una excepción ScriptTimeoutError cuando se alcanza un intervalo de tiempo de espera del script de 15 segundos. Si se captura una excepción ScriptTimeoutError, se puede gestionar el tiempo de espera del script con mayor comodidad. Si no hay controlador de excepciones, la excepción no capturada mostrará un cuadro de diálogo con un mensaje de error.	Para evitar que un desarrollador malintencionado capture la excepción y permanezca en un bucle infinito, sólo se puede capturar la primera excepción ScriptTimeoutError generada durante la ejecución de un script determinado. El código del usuario no podrá capturar una excepción ScriptTimeoutError posterior; ésta se dirigirá inmediatamente al controlador de excepciones.

Nombre de clase	Descripción	Notas
StackOverflowError	La excepción StackOverflowError se genera cuando se agota la pila disponible para el script.	Una excepción StackOverflowError puede indicar que se ha producido recursión infinita.

## Ejemplo: aplicación CustomErrors

La aplicación CustomErrors muestra técnicas para trabajar con errores personalizados al crear una aplicación. Estas técnicas son:

- Validar un paquete XML
- Escribir un error personalizado
- Generar errores personalizados
- Notificar un error a los usuarios cuando se genere

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de aplicación CustomErrors pueden encontrarse en la carpeta Samples/CustomError. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
CustomErrors.mxml o CustomErrors.fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML)
com/example/programmingas3/errors/ ApplicationError.as	Una clase que constituye la clase de error base para las clases FatalError y WarningError.
com/example/programmingas3/errors/ FatalError.as	Una clase que define un error FatalError que puede generar la aplicación. Esta clase amplía la clase ApplicationError personalizada.
com/example/programmingas3/errors/ Validator.as	Una clase que define un método único que valida un paquete XML para empleados proporcionado por el usuario.
com/example/programmingas3/errors/ WarningError.as	Una clase que define un error WarningError que puede generar la aplicación. Esta clase amplía la clase ApplicationError personalizada.

## Información general sobre la aplicación CustomErrors

El ejemplo CustomErrors.xml contiene la interfaz de usuario y la lógica para la aplicación de errores personalizados. Una vez que se distribuye el evento `creationComplete` de la aplicación, se invoca el método `initApp()`. Este método define un paquete XML de ejemplo que comprobará la clase `Validator`. El código siguiente muestra el método `initApp()`:

```
private function initApp():void
{
    employeeXML =
        <employee id="12345">
            <firstName>John</firstName>
            <lastName>Doe</lastName>
            <costCenter>12345</costCenter>
            <costCenter>67890</costCenter>
        </employee>;
}
```

El paquete XML se muestra después en una instancia de componente `TextArea` en el escenario, lo que permite modificar el paquete antes de intentar su revalidación.

Cuando el usuario hace clic en el botón `Validate`, se llama al método `validateData()`. Este método valida el paquete XML para empleados con el método `validateEmployeeXML()` de la clase `Validator`. El código siguiente muestra el método `validateData()`:

```
public function validateData():void
{
    try
    {
        var tempXML:XML = XML(xmlText.text);
        Validator.validateEmployeeXML(tempXML);
        status.text = "The XML was successfully validated.";
    }
    catch (error:FatalError)
    {
        showFatalError(error);
    }
    catch (error:WarningError)
    {
        showWarningError(error);
    }
    catch (error:Error)
    {
        showGenericError(error);
    }
}
```

En primer lugar, se crea un objeto XML temporal con el contenido de la instancia de componente `TextArea xmlText`. A continuación, el método `validateEmployeeXML()` de la clase `Validator` personalizada (`com.example.programmingas3/errors/Validator.as`) se invoca y pasa el objeto XML temporal como parámetro. Si el paquete XML es válido, la instancia de componente `Label status` muestra un mensaje de operación realizada correctamente y se cierra la aplicación. Si el método `validateEmployeeXML()` genera un error personalizado (es decir, `FatalError`, `WarningError` o Error de tipo genérico), la sentencia `catch` correspondiente llama al método `showFatalError()`, `showWarningError()` o `showGenericError()` y lo ejecuta. Cada uno de estos métodos muestra un mensaje en el componente `Alert` para notificar al usuario el error específico que se ha producido. Los métodos también actualizan la instancia de componente `Label status` con un mensaje determinado.

Si se produce un error grave durante el intento de validar el paquete XML para empleados, se muestra el mensaje de error en un componente `Alert` y se deshabilitan la instancia de componente `TextArea xmlText` y la instancia de componente `Button validateBtn`, tal como se indica en el código siguiente:

```
public function showFatalError(error:FatalError):void
{
    var message:String = error.message + "\n\n" + "Click OK to end.";
    var title:String = error.getTitle();
    Alert.show(message, title);
    status.text = "This application has ended.";
    this.xmlText.enabled = false;
    this.validateBtn.enabled = false;
}
```

Si se produce un error de advertencia en lugar de un error grave, se muestra el mensaje de error en la instancia de componente `Alert`, pero no se deshabilitan las instancias de componente `TextField` y `Button`. El método `showWarningError()` muestra el mensaje de error personalizado en la instancia de componente `Alert`. El mensaje también pregunta al usuario si desea continuar con la validación del XML o cancelar la ejecución del script. El siguiente fragmento de código muestra el método `showWarningError()`:

```
public function showWarningError(error:WarningError):void
{
    var message:String = error.message + "\n\n" + "Do you want to exit this
    application?";
    var title:String = error.getTitle();
    Alert.show(message, title, Alert.YES | Alert.NO, null, closeHandler);
    status.text = message;
}
```

Cuando el usuario cierra la instancia de componente `Alert` mediante el botón `Yes` o `No`, se invoca el método `closeHandler()`. El extracto siguiente muestra el método `closeHandler()`:

```
private function closeHandler(event:CloseEvent):void
{
    switch (event.detail)
    {
        case Alert.YES:
            showFatalError(new FatalError(9999));
            break;
        case Alert.NO:
            break;
    }
}
```

Si el usuario decide cancelar la ejecución del script haciendo clic en `Yes` en el cuadro de diálogo `Alert` del error de advertencia, se genera un error de tipo `FatalError`, lo que provoca el cierre de la aplicación.

## Creación de un validador personalizado

La clase `Validator` personalizada contiene un solo método, `validateEmployeeXML()`. El método `validateEmployeeXML()` sólo procesa un único argumento, `employee`, que es el paquete `XML` que se desea validar. El método `validateEmployeeXML()` funciona del modo siguiente:

```
public static function validateEmployeeXML(employee:XML):void
{
    // checks for the integrity of items in the XML
    if (employee.costCenter.length() < 1)
    {
        throw new FatalError(9000);
    }
    if (employee.costCenter.length() > 1)
    {
        throw new WarningError(9001);
    }
    if (employee.ssn.length() != 1)
    {
        throw new FatalError(9002);
    }
}
```

Para que se valide un empleado, éste debe pertenecer única y exclusivamente a un centro de coste. Si el empleado no pertenece a ningún centro de coste, el método genera un error de tipo `FatalError`, que se propaga hasta el método `validateData()` del archivo de aplicación principal. Si el empleado pertenece a más de un centro de coste, se genera un error `WarningError`. La última comprobación en el validador de XML consiste en confirmar que el usuario tiene exactamente un número de seguridad social definido (el nodo `ssn` del paquete XML). Si no hay exactamente un nodo `ssn`, se genera un error de tipo `FatalError`.

Se pueden añadir otras comprobaciones al método `validateEmployeeXML()`; por ejemplo, para asegurarse de que el nodo `ssn` contiene un número válido, o bien el empleado tiene definidos al menos un número de teléfono y una dirección de correo electrónico, y los dos valores son válidos. Asimismo, se pueden modificar los datos XML para que cada empleado tenga un ID único y especifique el ID de su responsable.

## Definición de la clase `ApplicationError`

La clase `ApplicationError` es la clase base para las clases `FatalError` y `WarningError`. La clase `ApplicationError` amplía la clase `Error` y define sus propios métodos y propiedades, entre los que se incluye la definición de ID y gravedad de errores, así como objetos XML que contienen códigos y mensajes de error personalizados. Esta clase también define dos constantes estáticas que se usan para definir la gravedad de cada tipo de error.

El método del constructor de la clase `ApplicationError` es el siguiente:

```
public function ApplicationError()
{
    messages =
        <errors>
            <error code="9000">
                <![CDATA[Employee must be assigned to a cost center.]]>
            </error>
            <error code="9001">
                <![CDATA[Employee must be assigned to only one cost center.]]>
            </error>
            <error code="9002">
                <![CDATA[Employee must have one and only one SSN.]]>
            </error>
            <error code="9999">
                <![CDATA[The application has been stopped.]]>
            </error>
        </errors>
}
```

Cada nodo de error del objeto XML contiene un código numérico único y un mensaje de error. Los mensajes de error pueden consultarse por su código de error mediante E4X, tal como se muestra en el método `getMessageText()` siguiente:

```
public function getMessageText(id:int):String
{
    var message:XMLList = messages.error.@code == id;
    return message[0].text();
}
```

El método `getMessageText()` procesa un solo argumento de tipo entero, `id`, y devuelve una cadena. El argumento `id` es el código de error que debe consultar el error. Por ejemplo, al pasar el `id` 9001, se recupera un error que indica que los empleados deben asignarse a un solo centro de coste. Si hay más de un error con el mismo código, `ActionScript` sólo devuelve el mensaje de error para el primer resultado encontrado (`message[0]` del objeto `XMLList` devuelto).

El siguiente método de esta clase, `getTitle()`, no procesa ningún parámetro y devuelve un valor de cadena que contiene el ID de este error específico. Este valor se usa en el título del componente `Alert` para ayudar a identificar fácilmente el error exacto, producido durante la validación del paquete XML. El siguiente fragmento de código muestra el método `getTitle()`:

```
public function getTitle():String
{
    return "Error #" + id;
}
```

El último método de la clase `ApplicationError` es `toString()`. Este método sustituye la función definida en la clase `Error`, de manera que se puede personalizar la presentación del mensaje de error. El método devuelve una cadena que identifica el mensaje y el número de error específicos que se han producido.

```
public override function toString():String
{
    return "[APPLICATION ERROR #" + id + "]" + message;
}
```

## Definición de la clase FatalError

La clase `FatalError` amplía la clase `ApplicationError` personalizada y define tres métodos: el constructor de `FatalError`, `getTitle()` y `toString()`. El primer método (el constructor de `FatalError`) procesa un solo argumento de tipo entero (`errorID`), y establece la gravedad del error con los valores de constantes estáticas definidas en la clase `ApplicationError`. El mensaje de error específico se obtiene llamando al método `getMessageText()` de la clase `ApplicationError`. El constructor de `FatalError` es el siguiente:

```
public function FatalError(errorID:int)
{
    id = errorID;
    severity = ApplicationError.FATAL;
    message = getMessageText(errorID);
}
```

El siguiente método de la clase `FatalError`, `getTitle()`, sustituye el método `getTitle()` definido anteriormente en la clase `ApplicationError`, y añade el texto "-- FATAL" al título para informar al usuario de que se ha producido un error grave. El método `getTitle()` funciona del modo siguiente:

```
public override function getTitle():String
{
    return "Error #" + id + " -- FATAL";
}
```

El último método de esta clase, `toString()`, sustituye el método `toString()` definido en la clase `ApplicationError`. El método `toString()` funciona es:

```
public override function toString():String
{
    return "[FATAL ERROR #" + id + "]" + message;
}
```

## Definición de la clase WarningError

La clase `WarningError` amplía la clase `ApplicationError` y es casi idéntica a la clase `FatalError`, salvo por un par de cambios en cadenas poco importantes. La gravedad de los errores se establece en `ApplicationError.WARNING` en lugar de `ApplicationError.FATAL`, tal como se muestra en el código siguiente:

```
public function WarningError(errorID:int)
{
    id = errorID;
    severity = ApplicationError.WARNING;
    message = super.getMessageText(errorID);
}
```

# Utilización de expresiones regulares

Una expresión regular describe un patrón que se utiliza para buscar y manipular texto coincidente en cadenas. Las expresiones regulares parecen cadenas, pero pueden incluir códigos especiales para describir patrones y repeticiones. Por ejemplo, la siguiente expresión regular detecta una cadena que empiece por el carácter A seguido de uno o más dígitos:

```
/A\d+/
```

En este capítulo se describe la sintaxis básica para crear expresiones regulares. Sin embargo, las expresiones regulares pueden tener muchas complejidades y matices. Se puede encontrar información detallada sobre expresiones regulares en Internet y en librerías. Hay que tener en cuenta que los distintos entornos de programación implementan las expresiones regulares de distinta manera. ActionScript 3.0 implementa la definición de las expresiones regulares incluida en la especificación del lenguaje ECMAScript edición 3 (ECMA-262).

## Contenido

Fundamentos de la utilización de expresiones regulares .....	296
Sintaxis de las expresiones regulares .....	299
Métodos para utilizar expresiones regulares con cadenas .....	317
Ejemplo: un analizador de Wiki .....	318

# Fundamentos de la utilización de expresiones regulares

## Introducción a la utilización de expresiones regulares

Una expresión regular describe un patrón de caracteres. Las expresiones regulares se suelen utilizar para comprobar que un valor de texto se ajusta a un patrón específico (por ejemplo, para comprobar que un número de teléfono especificado por el usuario tiene el número de dígitos correcto) o para sustituir partes de un valor de texto que coincidan con un patrón específico.

Las expresiones regulares pueden ser sencillas. Por ejemplo, se puede desear confirmar que una cadena específica coincide con “ABC” o reemplazar cada instancia de “ABC” en una cadena por otro texto. En este caso, se puede utilizar la siguiente expresión regular, que define el patrón formado por las letras A, B y C en secuencia:

```
/ABC/
```

Hay que tener en cuenta que el literal de expresión regular se delimita con el carácter barra diagonal (/).

Los patrones de expresión regular también pueden ser complejos y, a veces, aparentemente crípticos, como la siguiente expresión para detectar una dirección de correo electrónico válida:

```
/([0-9a-zA-Z]+[-._+&])*[0-9a-zA-Z]+@[([0-9a-zA-Z]+[.])+[a-zA-Z]{2,6}/
```

Normalmente las expresiones regulares se utilizan para buscar patrones en cadenas y para reemplazar caracteres. En estos casos, se creará un objeto de expresión regular y se utilizará como parámetro de uno de varios métodos de la clase String. Los siguientes métodos de la clase String admiten expresiones regulares como parámetros: `match()`, `replace()`, `search()` y `split()`. Para más información sobre estos métodos, consulte [“Búsqueda de patrones en cadenas y sustitución de subcadenas” en la página 218](#).

La clase `RegExp` incluye los siguientes métodos: `test()` y `exec()`. Para más información, consulte [“Métodos para utilizar expresiones regulares con cadenas” en la página 317](#).

## Tareas comunes con expresiones regulares

A continuación se muestran algunos usos comunes de las expresiones regulares, que se describen en mayor detalle en este capítulo:

- Crear un patrón de expresión regular
- Utilizar caracteres especiales en patrones
- Identificar secuencias de varios caracteres (como “un número de dos dígitos” o “entre siete y diez letras”)
- Identificar cualquier carácter de un rango de letras o números (como “cualquier letra entre *a* y *m*”)
- Identificar un carácter de un conjunto de caracteres posibles
- Identificar subsecuencias (segmentos de un patrón)
- Detectar y reemplazar texto utilizando patrones

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Carácter de escape: carácter que indica que el carácter que sigue debe tratarse como un metacarácter en lugar de como un carácter literal. En sintaxis de expresiones regulares, el carácter de barra diagonal inversa (\) es el carácter de escape, por lo que una barra diagonal inversa seguida de otro carácter se interpretará como un código especial en lugar de interpretarse literalmente.
- Indicador: carácter que especifica alguna opción sobre cómo debe utilizarse el patrón de expresión regular (p. ej., distinguir entre caracteres en mayúsculas y caracteres en minúsculas).
- Metacarácter: carácter que tiene un significado especial en un patrón de expresión regular, en lugar de representar literalmente dicho carácter en el patrón.
- Cuantificador: carácter (o conjunto de caracteres) que indica cuántas veces debe repetirse una parte del patrón. Por ejemplo, se puede utilizar un cuantificador para especificar que un código postal de Estados Unidos debe contener cinco o nueve números.
- Expresión regular: sentencia de programa que define un patrón de caracteres que se puede utilizar para confirmar si otras cadenas coinciden con ese patrón o para sustituir partes de una cadena.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como los listados de código de este capítulo consisten principalmente en patrones de expresiones regulares, para probar los ejemplos hay que realizar unos cuantos pasos:

1. Cree un documento de Flash nuevo.
2. Seleccione un fotograma clave y abra el panel Acciones.
3. Cree una variable RegExp (expresión regular) como ésta:  

```
var pattern:RegExp = /ABC/;
```
4. Copie el patrón del ejemplo y asígnele el valor de la variable RegExp. Por ejemplo, en la línea de código anterior, el patrón es la parte del código situada a la derecha del signo igual, sin incluir el signo de punto y coma (`/ABC/`).
5. Cree una o más variables String que contengan cadenas apropiadas para probar la expresión regular. Por ejemplo, si va a crear una expresión regular para validar direcciones de correo electrónico, cree unas cuantas variables String que contengan direcciones de correo electrónico válidas y otras cuantas que no sean válidas:

```
var goodEmail:String = "bob@example.com";  
var badEmail:String = "5@$2.99";
```

6. Añada líneas de código para probar las variables String y determinar si coinciden con el patrón de la expresión regular. Éstos serán los valores que deseará mostrar en pantalla mediante la función `trace()` o escribiéndolos en un campo de texto en el escenario.

```
trace(goodEmail, " is valid:", pattern.test(goodEmail));  
trace(badEmail, " is valid:", pattern.test(badEmail));
```

Por ejemplo, suponiendo que `pattern` define el patrón de la expresión regular para una dirección de correo electrónico válida, las líneas de código anteriores escriben este texto en el panel Salida:

```
bob@example.com is valid: true  
5@$2.99 is valid: false
```

Para más información sobre cómo probar valores escribiéndolos en una instancia de campo de texto en el escenario o utilizando la función `trace()` para imprimir los valores en el panel Salida, consulte [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

# Sintaxis de las expresiones regulares

En esta sección se describen todos los elementos de sintaxis de las expresiones regulares de ActionScript. Sin embargo, las expresiones regulares pueden tener muchas complejidades y matices. Se puede encontrar información detallada sobre expresiones regulares en Internet y en librerías. Hay que tener en cuenta que los distintos entornos de programación implementan las expresiones regulares de distinta manera. ActionScript 3.0 implementa la definición de las expresiones regulares incluida en la especificación del lenguaje ECMAScript edición 3 (ECMA-262).

Generalmente, se utilizan expresiones regulares que detectan patrones más complicados que una simple cadena de caracteres. Por ejemplo, la siguiente expresión regular define el patrón formado por la secuencia de letras A, B y C seguida de un dígito:

```
/ABC\d/
```

El código `\d` representa “cualquier dígito”. El carácter barra diagonal inversa (`\`) se denomina carácter de escape y, combinado con el carácter siguiente (en este caso, la letra `d`), tiene un significado especial en la expresión regular. En este capítulo se describen estas secuencias de carácter de escape y otras características de la sintaxis de las expresiones regulares.

La siguiente expresión regular define el patrón de las letras ABC seguidas de un número arbitrario de dígitos (obsérvese el asterisco):

```
/ABC\d*/
```

El asterisco (`*`) es un *metacarácter*. Un metacarácter es un carácter que tiene un significado especial en las expresiones regulares. El asterisco es un tipo específico de metacarácter denominado *cuantificador* que se utiliza para cuantificar la cantidad de repeticiones de un carácter o grupo de caracteres. Para más información, consulte [“Cuantificadores” en la página 306](#).

Además del patrón, una expresión regular puede contener indicadores, que especifican cómo debe detectarse la expresión regular. Por ejemplo, la siguiente expresión regular utiliza el indicador `i`, que especifica que la expresión regular no distinguirá mayúsculas de minúsculas en las cadenas coincidentes:

```
/ABC\d*/i
```

Para más información, consulte [“Indicadores y propiedades” en la página 312](#).

Se pueden utilizar expresiones regulares con los siguientes métodos de la clase `String`: `match()`, `replace()` y `search()`. Para más información sobre estos métodos, consulte [“Búsqueda de patrones en cadenas y sustitución de subcadenas” en la página 218](#).

## Creación de una instancia de expresión regular

Hay dos maneras de crear una instancia de expresión regular. Una consiste en utilizar caracteres de barra diagonal (/) para delimitar la expresión regular; la otra utiliza el constructor `new`. Por ejemplo, las dos expresiones regulares siguientes son equivalentes:

```
var pattern1:RegExp = /bob/i;
var pattern2:RegExp = new RegExp("bob", "i");
```

Las barras diagonales delimitan un literal de expresión regular de la misma manera que las comillas delimitan un literal de cadena. La parte de la expresión regular delimitada por las barras diagonales define el *patrón*. La expresión regular también puede incluir *indicadores* a continuación de la última barra de delimitación. Se considera que estos indicadores forman parte de la expresión regular, pero son independientes del patrón.

Al utilizar el constructor `new` se pueden utilizar dos cadenas para definir la expresión regular. La primera cadena define el patrón y la segunda cadena define los indicadores, como en el siguiente ejemplo:

```
var pattern2:RegExp = new RegExp("bob", "i");
```

Si se incluye una barra diagonal *en* una expresión regular definida con los delimitadores de barra diagonal, hay que escribir inmediatamente antes de dicha barra diagonal el carácter de escape de barra diagonal inversa (\). Por ejemplo, la siguiente expresión regular detecta el patrón `1/2`:

```
var pattern:RegExp = /1\/2/;
```

Para incluir comillas *en* una expresión regular definida con el constructor `new`, hay que añadir el carácter de escape de barra diagonal inversa (\) antes de las comillas (de la misma manera que al definir un literal de cadena). Por ejemplo, las siguientes expresiones regulares detectan el patrón `eat at "joe's"`:

```
var pattern1:RegExp = new RegExp("eat at \"joe's\"", "");
var pattern2:RegExp = new RegExp('eat at "joe\'s"', "");
```

No se debe utilizar el carácter de escape barra diagonal inversa con comillas en expresiones regulares definidas con los delimitadores de barra diagonal. De forma similar, no se debe utilizar el carácter de escape con barras diagonales en expresiones regulares definidas con el constructor `new`. Las siguientes expresiones regulares son equivalentes y definen el patrón `1/2 "joe's"`:

```
var pattern1:RegExp = /1\/2 "joe's"/;
var pattern2:RegExp = new RegExp("1/2 \"joe's\"", "");
var pattern3:RegExp = new RegExp('1/2 "joe\'s"', '');
```

Además, en una expresión definida con el constructor `new`, para utilizar una metasecuencia que comience con el carácter barra diagonal inversa (`\`) como, por ejemplo, `\d` (que coincide con cualquier dígito), debe escribirse el carácter barra diagonal inversa dos veces:

```
var pattern:RegExp = new RegExp("\\d+", ""); // detecta uno o más dígitos
```

En este caso hay que escribir el carácter barra diagonal inversa dos veces, ya que el primer parámetro del método constructor `RegExp()` es una cadena y en un literal de cadena hay que escribir un carácter barra diagonal inversa dos veces para que se reconozca como un solo carácter barra diagonal inversa.

En las secciones siguientes se describe la sintaxis para definir patrones de expresiones regulares.

Para más información sobre los indicadores, consulte [“Indicadores y propiedades” en la página 312](#).

## Caracteres, metacaracteres y metasecuencias

La expresión regular más sencilla es la que detecta una secuencia de caracteres, como en el siguiente ejemplo:

```
var pattern:RegExp = /hello/;
```

No obstante, los siguientes caracteres, denominados metacaracteres, tienen significados especiales en las expresiones regulares:

```
^ $ \ . * + ? ( ) [ ] { } |
```

Por ejemplo, la siguiente expresión regular detecta la letra A seguida de cero o más instancias de la letra B (el metacarácter asterisco indica esta repetición), seguidas de la letra C:

```
/AB*C/
```

Para incluir un metacarácter sin su significado especial en un patrón de expresión regular, hay que utilizar el carácter de escape de barra diagonal inversa (`\`). Por ejemplo, la siguiente expresión regular detecta la letra A seguida de la letra B, seguida de un asterisco, seguido de la letra C:

```
var pattern:RegExp = /AB\C/;
```

Una *metasecuencia*, al igual que un metacarácter, tiene un significado especial en una expresión regular. Las metasecuencias están formadas por más de un carácter. Las secciones siguientes proporcionan detalles sobre la utilización de metacaracteres y metasecuencias.

## Metacaracteres

En la tabla siguiente se muestra un resumen de los metacaracteres que se pueden utilizar en las expresiones regulares:

Metacarácter	Descripción
<code>^</code> (intercalación)	Detecta el principio de la cadena. Con el indicador <code>m</code> ( <code>multiline</code> ) establecido, el signo de intercalación también detecta el inicio de cada línea (véase <a href="#">“El indicador <code>m</code> (<code>multiline</code>)” en la página 314</a> ). Hay que tener en cuenta que cuando se utiliza al principio de una clase de caracteres, el signo de intercalación indica negación, no el principio de una cadena. Para más información, consulte <a href="#">“Clases de caracteres” en la página 304</a> .
<code>\$</code> (signo dólar)	Detecta el final de la cadena. Con el indicador <code>m</code> ( <code>multiline</code> ) establecido, <code>\$</code> detecta la posición anterior a un carácter de nueva línea ( <code>\n</code> ). Para más información, consulte <a href="#">“El indicador <code>m</code> (<code>multiline</code>)” en la página 314</a> .
<code>\</code> (barra diagonal inversa)	Omite el significado especial de los metacaracteres. También debe utilizarse el carácter barra diagonal inversa si se desea utilizar un carácter barra diagonal en un literal de expresión regular, como <code>/1\2/</code> (para detectar el carácter 1, seguido del carácter barra diagonal, seguido del carácter 2).
<code>.</code> (punto)	Detecta cualquier carácter individual. El punto detecta un carácter de nueva línea ( <code>\n</code> ) sólo si está establecido el indicador <code>s</code> ( <code>dotall</code> ). Para más información, consulte <a href="#">“El indicador <code>s</code> (<code>dotall</code>)” en la página 315</a> .
<code>*</code> (asterisco)	Detecta el elemento anterior repetido cero o más veces. Para más información, consulte <a href="#">“Cuantificadores” en la página 306</a> .
<code>+</code> (más)	Detecta el elemento anterior repetido una o más veces. Para más información, consulte <a href="#">“Cuantificadores” en la página 306</a> .
<code>?</code> (signo de interrogación)	Detecta el elemento anterior repetido cero veces o una sola vez. Para más información, consulte <a href="#">“Cuantificadores” en la página 306</a> .
<code>( y )</code>	Define grupos dentro de la expresión regular. Los grupos se pueden utilizar para: <ul style="list-style-type: none"><li>• Limitar el ámbito del alternador: <code>/(a b c)d/</code></li><li>• Definir el ámbito de un cuantificador: <code>/(walla.){1,2}/</code></li><li>• En referencias a elementos detectados previamente. Por ejemplo, en la siguiente expresión regular, <code>\1</code> detectará lo que se haya detectado en el primer grupo delimitado con paréntesis del patrón: <code>/(w*)</code> se repite: <code>\1/</code></li></ul> Para más información, consulte <a href="#">“Grupos” en la página 308</a> .

Metacarácter	Descripción
[ y ]	<p>Define una clase de caracteres, que especifica posibles coincidencias para un solo carácter: /[aeiou]/ detecta cualquiera de los caracteres especificados.</p> <p>En las clases de caracteres se utiliza un guión (-) para designar un rango de caracteres: /[A-Z0-9]/ detecta cualquier letra mayúscula (A a Z) o cualquier dígito (0 a 9).</p> <p>Además, se debe insertar una barra diagonal inversa para omitir el significado especial de los caracteres ] y -: /[+\-]\d+/ detecta + o - antes de uno o más dígitos.</p> <p>En las clases de caracteres, los caracteres que normalmente metacaracteres se tratan como caracteres normales (no metacaracteres), sin necesidad de utilizar una barra diagonal inversa: /&gt;[\$£]/ detecta \$ o £.</p> <p>Para más información, consulte <a href="#">“Clases de caracteres” en la página 304.</a></p>
(barra vertical)	<p>Se utiliza para la alternancia, a fin de detectar la parte de la izquierda o la parte de la derecha: /abc xyz/ detecta abc o xyz.</p>

## Metasecuencias

Las metasecuencias son secuencias de caracteres que tienen un significado especial en un patrón de expresión regular. En la tabla siguiente se describen estas metasecuencias:

Metasecuencia	Descripción
{ n }	Especifica un cuantificador numérico o un rango de cuantificadores para el elemento anterior:
{ n, }	
y	/A{27}/ detecta el carácter A repetido 27 veces.
{ n, n }	/A{3, }/ detecta el carácter A repetido 3 o más veces.
	/A{3,5}/ detecta el carácter A repetido entre 3 y 5 veces.
	Para más información, consulte <a href="#">“Cuantificadores” en la página 306.</a>
\b	Detecta la posición entre un carácter de palabra y un carácter de otro tipo. Si el primer o el último carácter de la cadena es un carácter de palabra, también detecta el principio o el final de la cadena.
\B	Detecta la posición entre dos caracteres de palabra. También detecta la posición entre dos caracteres de otro tipo.
\d	Detecta un dígito decimal.
\D	Detecta cualquier carácter que no sea un dígito.
\f	Detecta un carácter de salto de página.

Metasecuencia	Descripción
<code>\n</code>	Detecta el carácter de nueva línea.
<code>\r</code>	Detecta el carácter de retorno.
<code>\s</code>	Detecta cualquier carácter de espacio en blanco (un carácter de espacio, tabulación, nueva línea o retorno).
<code>\S</code>	Detecta cualquier carácter que no sea un espacio en blanco.
<code>\t</code>	Detecta el carácter de tabulación.
<code>\unnnn</code>	Detecta el carácter Unicode con el código de carácter especificado por el número hexadecimal <i>nnnn</i> . Por ejemplo, <code>\u263a</code> es el carácter smiley.
<code>\v</code>	Detecta un carácter de avance vertical.
<code>\w</code>	Detecta un carácter de palabra (A-Z, a-z, 0-9 o <code>_</code> ). Hay que tener en cuenta que <code>\w</code> no detecta caracteres que no sean los del idioma inglés, como <code>é</code> , <code>ñ</code> o <code>ç</code> .
<code>\W</code>	Detecta cualquier carácter que no sea un carácter de palabra.
<code>\xnn</code>	Detecta el carácter con el valor ASCII especificado, definido por el número hexadecimal <i>nn</i> .

## Clases de caracteres

Se pueden utilizar clases de caracteres para especificar una lista de caracteres con el fin de detectar una posición en la expresión regular. Las clases de caracteres se definen con corchetes (`[ y ]`). Por ejemplo, la siguiente expresión regular define una clase de caracteres que detecta `bag`, `beg`, `big`, `bog` o `bug`:

```
/b[aeiou]g/
```

## Secuencias de escape en clases de caracteres

La mayoría de los metacaracteres y las metasecuencias que normalmente tienen significados especiales en una expresión regular *no* tienen el mismo significado dentro de una clase de caracteres. Por ejemplo, en una expresión regular, el asterisco se utiliza para indicar repetición, pero en una clase de caracteres no tiene este significado. La siguiente clase de caracteres detecta el asterisco literalmente, junto con cualquiera de los otros caracteres indicados:

```
/[abc*123]/
```

Sin embargo, los tres caracteres mostrados en la tabla siguiente funcionan como metacaracteres (tienen un significado especial) en las clases de caracteres:

Metacarácter	Significado en las clases de caracteres
]	Define el final de la clase de caracteres.
-	Define un rango de caracteres (véase <a href="#">“Rangos de caracteres en clases de caracteres” en la página 305</a> ).
\	Define metasecuencias y omite el significado especial de los metacaracteres.

Para que se reconozca cualquiera de estos caracteres como un carácter literal (sin su significado especial de metacarácter), hay que escribir el carácter de escape barra diagonal inversa inmediatamente antes del carácter. Por ejemplo, la siguiente expresión regular incluye una clase de caracteres que detecta cualquiera de los cuatro símbolos (\$, \, ] o -):

```
/[$\\]\-]/
```

Además de los metacaracteres que conservan su significado especial, las siguientes metasecuencias funcionan como metasecuencias en las clases de caracteres:

Metasecuencia	Significado en las clases de caracteres
\n	Detecta un carácter de nueva línea.
\r	Detecta un carácter de retorno.
\t	Detecta un carácter de tabulación.
\unnnn	Detecta el carácter con el valor de código Unicode especificado (definido por el número hexadecimal <i>nnnn</i> ).
\xnn	Detecta el carácter con el valor ASCII especificado (definido por el número hexadecimal <i>nn</i> ).

Otros metacaracteres y metasecuencias de expresión regular se tratan como caracteres normales dentro de una clase de caracteres.

## Rangos de caracteres en clases de caracteres

Se utiliza un guión para especificar un rango de caracteres, como A-Z, a-z o 0-9. Estos caracteres deben constituir un rango válido en el conjunto de caracteres. Por ejemplo, la siguiente clase de caracteres detecta cualquiera de los caracteres del intervalo a-z o cualquier dígito:

```
/[a-z0-9]/
```

También se puede utilizar el código de carácter ASCII `\xnn` para especificar un rango por valor ASCII. Por ejemplo, la siguiente clase de caracteres detecta cualquier carácter de un conjunto de caracteres extendidos ASCII (como é y ê):

```
/[\x80-\x9A]/
```

## Clases de caracteres denegados

Si se utiliza un carácter de intercalación (^) al principio de una clase de caracteres, deniega los caracteres de la clase: detectará cualquier carácter que no esté en la clase. La siguiente clase de caracteres detecta cualquier carácter *salvo* una letra minúscula (a-z) o un dígito:

```
/[^a-z0-9]/
```

Para indicar la negación se debe escribir el carácter de intercalación (^) al *principio* de una clase de caracteres. De lo contrario, sólo se añade el carácter de intercalación a los caracteres de la clase de caracteres. Por ejemplo, la siguiente clase de caracteres detecta cualquier carácter de un conjunto de caracteres de símbolo, incluido el signo de intercalación:

```
/[!.,#+*%$&^]/
```

## Cuantificadores

Los cuantificadores se utilizan para especificar repeticiones de caracteres o secuencias en patrones, de la manera siguiente:

Metacarácter de cuantificador	Descripción
* (asterisco)	Detecta el elemento anterior repetido cero o más veces.
+ (más)	Detecta el elemento anterior repetido una o más veces.
? (signo de interrogación)	Detecta el elemento anterior repetido cero veces o una sola vez.
{ n }	Especifica un cuantificador numérico o un rango de cuantificadores para el elemento anterior:
y	/A{27}/ detecta el carácter A repetido 27 veces.
{ n, }	/A{3, }/ detecta el carácter A repetido 3 o más veces.
{ n, n }	/A{3, 5}/ detecta el carácter A repetido entre 3 y 5 veces.

Se puede aplicar un cuantificador a un solo carácter, a una clase de caracteres o a un grupo:

- /a+/ detecta el carácter a repetido una o más veces.
- /\d+/ detecta uno o más dígitos.
- /[abc]+/ detecta una repetición de uno o más caracteres, cada uno de los cuales puede ser a, b o c.
- /(very, )\*/ detecta la palabra *very* seguida de una coma y un espacio repetido cero o más veces.

Se pueden utilizar cuantificadores dentro de grupos delimitados por paréntesis que tengan cuantificadores aplicados. Por ejemplo, el siguiente cuantificador detecta cadenas como `word` y `word-word-word`:

```
/\w+(-\w+)*/
```

De manera predeterminada, las expresiones regulares realizan lo que se conoce como una *detección de la coincidencia más larga posible* (*greedy matching*). Cualquier subpatrón de la expresión regular (como `.`<sup>\*</sup>) intentará detectar la mayor cantidad posible de caracteres en la cadena antes de pasar a la siguiente parte de la expresión regular. Por ejemplo, considérense la expresión regular y la cadena siguientes:

```
var pattern:RegExp = /<p>.*</p>/;
str:String = "<p>Paragraph 1</p> <p>Paragraph 2</p>";
```

La expresión regular detecta toda la cadena:

```
<p>Paragraph 1</p> <p>Paragraph 2</p>
```

Sin embargo, si sólo se desea detectar una agrupación `<p>...</p>`, se puede hacer lo siguiente:

```
<p>Paragraph 1</p>
```

Añadir un signo de interrogación (?) a continuación de cualquier cuantificador para convertirlo en un cuantificador perezoso (*lazy*), que detecta la coincidencia más corta posible. Por ejemplo, la siguiente expresión regular, que utiliza un cuantificador de este tipo, `*?`, detecta `<p>` seguido del mínimo número posible de caracteres, seguidos de `</p>`:

```
/<p>.*?</p>/
```

Hay que tener en cuenta los siguientes aspectos sobre los cuantificadores:

- Los cuantificadores `{0}` y `{0,0}` no excluyen un elemento de una coincidencia.
- No se deben combinar varios cuantificadores, como en `/abc+*/`.
- El punto (`.`) no abarca líneas a menos que se establezca el indicador `s` (`dotall`), aunque esté seguido de un cuantificador `*`. Por ejemplo, considérese el fragmento de código siguiente:

```
var str:String = "<p>Test\n";
str += "Multiline</p>";
var re:RegExp = /<p>.*</p>/;
trace(str.match(re)); // null

re = /<p>.*</p>/s;
trace(str.match(re));
// salida: <p>Test
//          Multilínea</p>
```

Para más información, consulte [“El indicador `s` \(`dotall`\)” en la página 315](#).

## Alternancia

El carácter | (barra vertical) se utiliza en una expresión regular para que el motor de expresiones regulares considere alternativas para la detección. Por ejemplo, la siguiente expresión regular detecta cualquiera de las palabras `cat`, `dog`, `pig`, `rat`:

```
var pattern:RegExp = /cat|dog|pig|rat/;
```

Se pueden utilizar paréntesis para definir grupos a fin de restringir el ámbito del alternador |. La siguiente expresión regular detecta `cat` seguida de `nap` o `nip`:

```
var pattern:RegExp = /cat(nap|nip)/;
```

Para más información, consulte [“Grupos” en la página 308](#).

Las dos expresiones regulares siguientes, una con el alternador | y la otra con una clase de caracteres (definida con [ y ]), son equivalentes:

```
/1|3|5|7|9/  
/[13579]/
```

Para más información, consulte [“Clases de caracteres” en la página 304](#).

## Grupos

Se puede especificar un grupo en una expresión regular utilizando paréntesis, de la manera siguiente:

```
/class-(\d*)/
```

Un grupo es una subsección de un patrón. Los grupos se pueden utilizar para:

- Aplicar un cuantificador a más de un carácter.
- Delimitar subpatrones que debe aplicarse mediante alternancia (utilizando el carácter |).
- Capturar coincidencias de subcadenas (por ejemplo, utilizando `\1` en una expresión regular para detectar un grupo detectado previamente o utilizando `$1` de forma similar en el método `replace()` de la clase `String`).

En las secciones siguientes se proporcionan detalles sobre estos usos de los grupos.

## Utilización de grupos con cuantificadores

Si no se utiliza un grupo, un cuantificador se aplica al carácter o la clase de caracteres que lo precede, como se indica a continuación:

```
var pattern:RegExp = /ab*/ ;
// detecta el carácter a seguido de
// cero o más instancias del carácter b

pattern = /a\d+;/
// detecta el carácter a seguido de
// uno o más dígitos

pattern = /a[123]{1,3}/;
// detecta el carácter a seguido de
// entre una y tres instancias de 1, 2 ó 3
```

No obstante, se puede utilizar un grupo para aplicar un cuantificador a más de un carácter o clase de caracteres:

```
var pattern:RegExp = /(ab)*;/
// detecta cero o más instancias del carácter a
// seguido del carácter b, como en ababab

pattern = /(a\d)+;/
// detecta una o más instancias del carácter a seguido de
// un dígito, como en a1a5a8a3

pattern = /(spam ){1,3}/;
// detecta entre 1 y 3 instancias de la palabra spam seguidas de un espacio
```

Para más información sobre los cuantificadores, consulte [“Cuantificadores” en la página 306](#).

## Utilización de los grupos con el carácter alternador (|)

Se pueden utilizar grupos para definir el grupo de caracteres al que se desea aplicar un carácter alternador (|), de la manera siguiente:

```
var pattern:RegExp = /cat|dog/;
// detecta cat o dog

pattern = /ca(t|d)og/;
// detecta catog o cadog
```

## Utilización de grupos para capturar coincidencias de subcadenas

Si se define un grupo delimitado por paréntesis estándar en un patrón, se puede hacer referencia al mismo en una parte posterior de la expresión regular. Esto se denomina *referencia a un elemento detectado previamente (backreference)* y estos tipos de grupos se denominan *grupos de captura*. Por ejemplo, en la siguiente expresión regular, la secuencia `\1` detectará la subcadena que se haya detectado en el primer grupo de captura delimitado con paréntesis:

```
var pattern:RegExp = /(\d+)-by-\1/;
// detecta lo siguiente: 48-by-48
```

Se pueden especificar hasta 99 de estas referencias a elementos detectados previamente escribiendo `\1, \2, ... , \99`.

De forma similar, en el método `replace()` de la clase `String`, se puede utilizar `$1-$99` para insertar subcadenas coincidentes detectadas con un grupo de captura en la cadena de sustitución:

```
var pattern:RegExp = /Hi, (\w+)\./;
var str:String = "Hi, Bob.";
trace(str.replace(pattern, "$1, hello."));
// salida: Bob, hello.
```

Además, si se utilizan grupos de captura, el método `exec()` de la clase `RegExp` y el método `match()` de la clase `String` devuelven subcadenas que detectan los grupos de captura:

```
var pattern:RegExp = /(\w+)@(\w+)\.(\w+)/;
var str:String = "bob@example.com";
trace(pattern.exec(str));
// bob@test.com,bob,example.com
```

## Utilización de grupos que no capturan y grupos de búsqueda hacia delante

Un grupo que no captura es un grupo que sólo se utiliza para agrupar; no se “almacena” ni proporciona referencias numeradas de elementos detectados previamente. Para definir grupos que no capturan se utiliza `(?: y )`, de la manera siguiente:

```
var pattern = /(?:com|org|net);
```

Por ejemplo, véase la diferencia entre colocar (com|org) en grupo de captura y en un grupo que no captura (el método `exec()` muestra los grupos de captura después de la coincidencia completa):

```
var pattern:RegExp = /(\w+)@(\w+).(com|org)/;
var str:String = "bob@example.com";
trace(pattern.exec(str));
// bob@test.com,bob,example.com
```

```
//sin captura:
var pattern:RegExp = /(\w+)@(\w+).(?:com|org)/;
var str:String = "bob@example.com";
trace(pattern.exec(str));
// bob@test.com,bob,example
```

Un tipo de especial de grupo que no captura es el *grupo de búsqueda hacia delante*, del que hay dos tipos: el *grupo de búsqueda positiva hacia delante* y el *grupo de búsqueda negativa hacia delante*.

Para definir un grupo de búsqueda positiva hacia delante, que especifica que el subpatrón del grupo debe coincidir en la posición, se utiliza (`?= y`). No obstante, la parte de la cadena que coincide con el grupo de búsqueda positiva hacia delante puede coincidir con los demás patrones de la expresión regular. Por ejemplo, como (`?=e`) es un grupo de búsqueda positiva hacia delante en el código siguiente, el carácter `e` que detecta puede ser detectado por una parte posterior de la expresión regular, en este caso, el grupo de captura, `\w*`:

```
var pattern:RegExp = /sh(?=e)(\w*)/i;
var str:String = "Shelly sells seashells by the seashore";
trace(pattern.exec(str));
// Shelly,elly
```

Para definir un grupo de búsqueda negativa hacia delante, que especifica que el subpatrón del grupo *no* debe coincidir en la posición, se utiliza (`?! y`). Por ejemplo:

```
var pattern:RegExp = /sh(?!e)(\w*)/i;
var str:String = "She sells seashells by the seashore";
trace(pattern.exec(str));
// shore,ore
```

## Utilización de grupos con nombre

Un grupo con nombre es un tipo de grupo en una expresión regular al que se le da un identificador designado. Para definir el grupo con nombre se utiliza (`?P<nombre> y`). Por ejemplo, la siguiente expresión regular incluye un grupo con nombre con el identificador denominado `digits`:

```
var pattern = /[a-z]+(?P<digits>\d+)[a-z]+/;
```

Cuando se utiliza el método `exec()`, se añade un grupo con nombre coincidente como una propiedad de la matriz `result`:

```
var myPattern:RegExp = /([a-z]+)(?P<digits>\d+)[a-z]+/;  
var str:String = "a123bcd";  
var result:Array = myPattern.exec(str);  
trace(result.digits); // 123
```

Otro ejemplo, en el que se utilizan dos grupos con nombre, con los identificadores `name` y `dom`:

```
var emailPattern:RegExp =  
    /(?P<name>(\w|[_.-]+)@(?P<dom>((\w|-)+)\.\w{2,4})+);  
var address:String = "bob@example.com";  
var result:Array = emailPattern.exec(address);  
trace(result.name); // bob  
trace(result.dom); // ejemplo
```

NOTA

Los grupos con nombre no forman parte de la especificación del lenguaje ECMAScript. Son una característica añadida de ActionScript 3.0.

## Indicadores y propiedades

En la tabla siguiente se muestran los cinco indicadores que se pueden establecer para expresiones regulares. Se puede acceder a cada indicador como una propiedad del objeto de expresión regular.

Indicador	Propiedad	Descripción
<code>g</code>	<code>global</code>	Detecta todas las coincidencias.
<code>i</code>	<code>ignoreCase</code>	Detecta sin distinguir mayúsculas de minúsculas. Se aplica a los caracteres <code>A-Z</code> y <code>a-z</code> , pero no a caracteres extendidos como <code>É</code> y <code>é</code> .
<code>m</code>	<code>multiline</code>	Con este indicador establecido, <code>\$</code> y <code>^</code> pueden detectar el principio y el final de una línea, respectivamente.
<code>s</code>	<code>dotall</code>	Con este indicador establecido, <code>.</code> (punto) puede detectar el carácter de nueva línea ( <code>\n</code> ).
<code>x</code>	<code>extended</code>	Permite utilizar expresiones regulares extendidas. Estas expresiones permiten escribir espacios que se omitirán como parte del patrón. Esto facilita la lectura del código de una expresión regular.

Hay que tener en cuenta que estas propiedades son de sólo lectura. Se puede establecer los indicadores (g, i, m, s, x) al establecer una variable de expresión regular, de la manera siguiente:

```
var re:RegExp = /abc/gimsx;
```

Sin embargo, las propiedades con nombre no se pueden establecer directamente. Por ejemplo, el siguiente código genera un error:

```
var re:RegExp = /abc/;  
re.global = true; // Esto genera un error.
```

De manera predeterminada, los indicadores no se establecen y las propiedades correspondientes se establecen en `false`, a menos que se especifiquen en la declaración de la expresión regular.

Además, las expresiones regulares tienen otras dos propiedades:

- La propiedad `lastIndex` especifica la posición del índice en la cadena que se debe utilizar para la siguiente llamada al método `exec()` o `test()` de una expresión regular.
- La propiedad `source` especifica la cadena que define la parte del patrón de la expresión regular.

## El indicador g (global)

Si el indicador `g` (`global`) *no* se incluye, la expresión regular detectará una sola coincidencia. Por ejemplo, si no se incluye el indicador `g` en la expresión regular, el método

`String.match()` devuelve una sola cadena coincidente:

```
var str:String = "she sells seashells by the seashore.";  
var pattern:RegExp = /sh\w*/;  
trace(str.match(pattern)) // salida: she
```

Si se establece el indicador `g`, el método `String.match()` devuelve varias coincidencias, como se indica a continuación:

```
var str:String = "she sells seashells by the seashore.";  
var pattern:RegExp = /sh\w*/g;  
// El mismo patrón, pero esta vez con el indicador g establecido.  
trace(str.match(pattern)); // salida: she,shells,shore
```

## El indicador i (ignoreCase)

De manera predeterminada, las expresiones regulares distinguen mayúsculas de minúsculas al detectar coincidencias. Si se establece el indicador `i` (`ignoreCase`), no se distinguirán mayúsculas de minúsculas. Por ejemplo, la `s` minúscula de la expresión regular no detecta la letra `S` mayúscula, el primer carácter de la cadena:

```
var str:String = "She sells seashells by the seashore.";
trace(str.search(/sh/)); // salida: 13 -- no es el primer carácter
```

Sin embargo, con el indicador `i` establecido, la expresión regular detecta la letra `S` mayúscula:

```
var str:String = "She sells seashells by the seashore.";
trace(str.search(/sh/i)); // salida: 0
```

El indicador `i` no distingue mayúsculas de minúsculas únicamente para los caracteres `A-Z` y `a-z`, pero sí para caracteres extendidos como `É` y `é`.

## El indicador m (multiline)

Si no se establece el indicador `m` (`multiline`), `^` detecta el principio de la cadena y `$` detecta el final de la cadena. Con `m` establecido, estos caracteres detectan el principio y el final de una línea, respectivamente. Considérese la siguiente cadena, que incluye un carácter de nueva línea:

```
var str:String = "Test\n";
str += "Multiline";
trace(str.match(/^w*/g)); // Detectar una palabra al principio de la cadena.
```

Aunque se establezca el indicador `g` (`global`) en la expresión regular, el método `match()` detecta una sola subcadena, ya que hay una sola coincidencia con `^`, el principio de la cadena.

El resultado es:

```
Test
```

A continuación se muestra el mismo código con el indicador `m` establecido:

```
var str:String = "Test\n";
str += "Multiline";
trace(str.match(/^w*/gm)); // Detectar una palabra al principio
                           // de cada línea.
```

Esta vez, el resultado incluye las palabras al principio de ambas líneas:

```
Test,Multiline
```

Hay que tener en cuenta que sólo el carácter `\n` indica el final de una línea. Los caracteres siguientes no:

- Carácter de retorno (`\r`)
- Carácter separador de línea Unicode (`\u2028`)
- Carácter separador de párrafo Unicode (`\u2029`)

## El indicador s (dotall)

Si no se establece el indicador `s` (`dotall` o “dot all”), un punto (`.`) en un patrón de expresión regular no detectará un carácter de nueva línea (`\n`). Así, en el siguiente ejemplo no se detecta ninguna coincidencia:

```
var str:String = "<p>Test\n";
str += "Multiline</p>";
var re:RegExp = /<p>.*?<\p>/;
trace(str.match(re));
```

Sin embargo, si se establece el indicador `s`, el punto detecta el carácter de nueva línea:

```
var str:String = "<p>Test\n";
str += "Multiline</p>";
var re:RegExp = /<p>.*?<\p>/s;
trace(str.match(re));
```

En este caso, la coincidencia es toda la subcadena entre las etiquetas `<p>`, incluido el carácter de nueva línea:

```
<p>Test
Multiline</p>
```

## El indicador x (extended)

Las expresiones regulares pueden ser difíciles de leer, especialmente cuando incluyen muchos metasímbolos y metasecuencias. Por ejemplo:

```
/<p(>|(\s*[^>]*>))*.*?<\p>/gi
```

Si se utiliza el indicador `x` (`extended`) en una expresión regular, se omitirán los espacios en blanco que se escriban en el patrón. Por ejemplo, la siguiente expresión regular es idéntica a la del ejemplo anterior:

```
/<p (> | (\s* [^>]* >)) .*? <\p> /gix
```

Si se establece el indicador `x` y se desea detectar un carácter de espacio en blanco, se debe escribir una barra diagonal inversa inmediatamente antes del espacio en blanco. Por ejemplo, las dos expresiones normales siguientes son equivalentes:

```
/foo bar/
/foo \ bar/x
```

## La propiedad `lastIndex`

La propiedad `lastIndex` especifica la posición de índice de la cadena en la que debe comenzar la siguiente búsqueda. Esta propiedad afecta a los métodos `exec()` y `test()` llamados en una expresión regular que tiene el indicador `g` establecido en `true`. Por ejemplo, considérese el fragmento de código siguiente:

```
var pattern:RegExp = /p\w*/gi;
var str:String = "Pedro Piper picked a peck of pickled peppers.";
trace(pattern.lastIndex);
var result:Object = pattern.exec(str);
while (result != null)
{
    trace(pattern.lastIndex);
    result = pattern.exec(str);
}
```

La propiedad `lastIndex` está establecida en 0 de manera predeterminada (para iniciar las búsquedas al principio de la cadena). Después de cada detección, se establece en la posición de índice siguiente a la de la coincidencia. Por tanto, el resultado del código anterior es el siguiente:

```
0
5
11
18
25
36
44
```

Si el indicador `global` está establecido en `false`, los métodos `exec()` y `test()` no utilizan ni establecen la propiedad `lastIndex`.

Los métodos `match()`, `replace()` y `search()` de la clase `String` inician todas las búsquedas desde el principio de la cadena, independientemente del valor de la propiedad `lastIndex` de la expresión regular utilizada en la llamada al método. (Sin embargo, el método `match()` establece `lastIndex` en 0.)

Se puede establecer la propiedad `lastIndex` para ajustar la posición de inicio en la cadena para la detección de expresiones regulares.

## La propiedad `source`

La propiedad `source` especifica la cadena que define la parte del patrón de una expresión regular. Por ejemplo:

```
var pattern:RegExp = /foo/gi;
trace(pattern.source); // foo
```

# Métodos para utilizar expresiones regulares con cadenas

La clase `RegExp` incluye dos métodos: `exec()` y `test()`.

Además de los métodos `exec()` y `test()` de la clase `RegExp`, la clase `String` incluye los siguientes métodos que permiten detectar expresiones regulares en cadenas: `match()`, `replace()`, `search()` y `splice()`.

## El método `test()`

El método `test()` de la clase `RegExp` comprueba simplemente la cadena suministrada para ver si contiene una coincidencia para la expresión regular, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var pattern:RegExp = /Class-\w/;
var str = "Class-A";
trace(pattern.test(str)); // salida: true
```

## El método `exec()`

El método `exec()` de la clase `RegExp` comprueba la cadena suministrada para detectar una coincidencia con la expresión regular y devuelve una matriz con lo siguiente:

- La subcadena coincidente
- La subcadena detecta grupos entre paréntesis en la expresión regular

La matriz también incluye una propiedad `index`, que indica la posición del índice del inicio de la subcadena coincidente.

Por ejemplo, considérese el fragmento de código siguiente:

```
var pattern:RegExp = /\d{3}\-\d{3}-\d{4}/; //Número de teléfono de EE.UU.
var str:String = "phone: 415-555-1212";
var result:Array = pattern.exec(str);
trace(result.index, " - ", result);
// 7 - 415-555-1212
```

El método `exec()` se utiliza varias veces para detectar varias subcadenas cuando se establece el indicador `g` (global) para la expresión regular:

```
var pattern:RegExp = /\w*sh\w*/gi;
var str:String = "She sells seashells by the seashore";
var result:Array = pattern.exec(str);

while (result != null)
{
    trace(result.index, "\t", pattern.lastIndex, "\t", result);
    result = pattern.exec(str);
}
// salida:
// 0 3 She
// 10 19 seashells
// 27 35 seashore
```

## Métodos de cadena que utilizan parámetros de tipo RegExp

Los siguientes métodos de la clase `String` admiten expresiones regulares como parámetros: `match()`, `replace()`, `search()` y `split()`. Para más información sobre estos métodos, consulte [“Búsqueda de patrones en cadenas y sustitución de subcadenas” en la página 218](#).

## Ejemplo: un analizador de Wiki

Este ejemplo simple de conversión de texto de Wiki ilustra diversos usos de las expresiones regulares:

- Convertir líneas de texto que coinciden con un patrón de Wiki de origen con las cadenas HTML de salida apropiadas.
- Utilizar una expresión regular para convertir patrones de URL en etiquetas de hipervínculos HTML `<a>`.
- Utilizar una expresión regular para convertir cadenas con valores monetarios en dólares de EE.UU. (como "\$9,95") en cadenas que contienen valores monetarios en euros (como "8,24 €").

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación WikiEditor se encuentran en la carpeta Samples/WikiEditor. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
WikiEditor.mxml o WikiEditor fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
com/example/programmingas3/ regExpExamples/WikiParser.as	Una clase que incluye métodos que utilizan expresiones regulares para convertir patrones de texto de Wiki de origen en la salida HTML equivalente.
com/example/programmingas3/ regExpExamples/URLParser.as	Una clase que incluye métodos que utilizan expresiones regulares para convertir cadenas de URL en etiquetas de hipervínculos HTML <code>&lt;a&gt;</code> .
com/example/programmingas3/ regExpExamples/CurrencyConverter.as	Una clase que incluye métodos que utilizan expresiones regulares para convertir cadenas con valores monetarios en dólares de EE.UU. en cadenas en euros.

## Definición de la clase WikiParser

La clase WikiParser incluye métodos que convierten texto Wiki de entrada en la salida HTML equivalente. Esta aplicación de conversión de Wiki no es muy sólida, pero ilustra algunos usos útiles de las expresiones regulares para la detección de patrones y la conversión de cadenas.

La función constructora, junto con el método `setWikiData()`, simplemente inicializa una cadena de ejemplo de texto de entrada de Wiki, de la manera siguiente:

```
public function WikiParser()  
{  
    wikiData = setWikiData();  
}
```

Cuando el usuario hace clic en el botón Test de la aplicación de ejemplo, la aplicación invoca al método `parseWikiString()` del objeto WikiParser. Este método llama a otros métodos, que a su vez crean la cadena HTML resultante.

```
public function parseWikiString(wikiString:String):String  
{  
    var result:String = parseBold(wikiString);  
    result = parseItalic(result);  
    result = linesToParagraphs(result);  
    result = parseBullets(result);  
    return result;  
}
```

Cada uno de los métodos llamados, `parseBold()`, `parseItalic()`, `linesToParagraphs()` y `parseBullets()` utiliza el método `replace()` de la cadena para sustituir patrones coincidentes, definidos por una expresión regular, a fin de transformar el texto de entrada del Wiki en texto con formato HTML.

## Convertir patrones en negrita y en cursiva

El método `parseBold()` busca un patrón de texto de Wiki en negrita (como `'''foo'''`) y lo transforma en su equivalente HTML (como `<b>foo</b>`), de la manera siguiente:

```
private function parseBold(input:String):String
{
    var pattern:RegExp = /'''(.*)'''/g;
    return input.replace(pattern, "<b>$1</b>");
}
```

Hay que tener en cuenta que la parte `(.*?)` de la expresión regular detecta un número arbitrario de caracteres `*` entre los dos patrones delimitadores `'''`. El cuantificador `?` hace que no se detecte la mayor cantidad posible de caracteres, de forma que para una cadena como `'''aaa''' bbb '''ccc'''`, la primera cadena detectada será `'''aaa'''` y no la cadena completa (que empieza y termina con el patrón `'''`).

Los paréntesis de la expresión regular definen un grupo de captura y el método `replace()` hace referencia a este grupo mediante el código `$1` en la cadena de sustitución. El indicador `g` (`global`) de la expresión regular garantiza que el método `replace()` sustituye todas las coincidencias de la cadena (no sólo la primera).

El método `parseItalic()` funciona de forma similar al método `parseBold()`, con la diferencia de que busca dos apóstrofes (`'`), no tres, como delimitador del texto en cursiva:

```
private function parseItalic(input:String):String
{
    var pattern:RegExp = /'(.*)'/g;
    return input.replace(pattern, "<i>$1</i>");
}
```

## Conversión de patrones de viñetas

Como se indica en el siguiente ejemplo, el método `parseBullets()` busca el patrón de línea de viñeta del Wiki (como `* foo`) y la transforma en su equivalente HTML (como `<li>foo</li>`):

```
private function parseBullets(input:String):String
{
    var pattern:RegExp = /^\"(.*)/gm;
    return input.replace(pattern, "<li>$1</li>");
}
```

El símbolo `^` al principio de la expresión regular detecta el principio de una línea. El indicador `m` (`multiline`) de la expresión regular hace que la expresión regular detecte el símbolo `^` en cada principio de línea, no sólo al principio de la cadena.

El patrón `\*` detecta un asterisco (se utiliza la barra diagonal inversa para indicar un asterisco literal en lugar del cuantificador `*`).

Los paréntesis de la expresión regular definen un grupo de captura y el método `replace()` hace referencia a este grupo mediante el código `$1` en la cadena de sustitución. El indicador `g` (`global`) de la expresión regular garantiza que el método `replace()` sustituye todas las coincidencias de la cadena (no sólo la primera).

## Conversión de patrones de párrafo de Wiki

El método `linesToParagraphs()` convierte cada línea de la cadena de entrada de Wiki en una etiqueta de párrafo HTML, `<p>`. Estas líneas del método eliminan las líneas vacías de la cadena de Wiki de entrada:

```
var pattern:RegExp = /^$/gm;
var result:String = input.replace(pattern, "");
```

Los símbolos `^` y `$` hacen que la expresión regular detecte el principio y el final de una línea. El indicador `m` (`multiline`) de la expresión regular hace que la expresión regular detecte el símbolo `^` en cada principio de línea, no sólo al principio de la cadena.

El método `replace()` sustituye todas las subcadenas coincidentes (líneas vacías) con una cadena vacía (`" "`). El indicador `g` (`global`) de la expresión regular garantiza que el método `replace()` sustituye todas las coincidencias de la cadena (no sólo la primera).

## Conversión de direcciones URL en etiquetas HTML `<a>`

Cuando el usuario hace clic en el botón `Test` en la aplicación de ejemplo, si seleccionó la casilla de verificación `urlToATag`, la aplicación llama al método estático `UrlParser.urlToATag()` para convertir cadenas de dirección URL de la cadena de Wiki de entrada en etiquetas HTML `<a>`.

```
var protocol:String = "((?:http|ftp)://)";
var urlPart:String = "([a-z0-9_-]+\.[a-z0-9_-]+)";
var optionalUrlPart:String = "(\\.[a-z0-9_-]*)";
var urlPattern:RegExp = new RegExp(protocol + urlPart + optionalUrlPart,
    "ig");
var result:String = input.replace(urlPattern,
    "<a href='$1$2$3'><u>$1$2$3</u></a>");
```

La función constructora `RegExp()` se utiliza para crear una expresión regular (`urlPattern`) a partir de varios constituyentes. Estos constituyentes son cadenas que definen partes del patrón de la expresión regular.

La primera parte del patrón de la expresión regular, definida por la cadena `protocol`, define un protocolo de URL: `http://` o `ftp://`. Los paréntesis definen un grupo que no captura, indicado por el símbolo `?`. Esto significa que los paréntesis se utilizan simplemente para definir un grupo para el patrón de alternancia `|`; el grupo no detectará códigos de elementos detectados previamente (`$1`, `$2`, `$3`) en la cadena de sustitución del método `replace()`.

Los otros elementos constituyentes de la expresión regular utilizan grupos de captura (indicados mediante paréntesis en el patrón), que se utilizan en los códigos de referencia a elementos detectados previamente (`$1`, `$2`, `$3`) en la cadena de sustitución del método `replace()`.

La parte del patrón definida por la cadena `urlPart` detecta *al menos* uno de los siguientes caracteres: `a-z`, `0-9`, `_` o `-`. El cuantificador `+` indica que debe detectarse al menos un carácter. `\.` indica un carácter punto (`.`) requerido. Y el resto detecta otra cadena que conste al menos de uno de los siguientes caracteres: `a-z`, `0-9`, `_` o `-`.

La parte del patrón definida por la cadena `optionalUrlPart` detecta *zero o más* de los caracteres siguientes: un punto (`.`) seguido de cualquier número de caracteres alfanuméricos (incluidos `_` y `-`). El cuantificador `*` indica que deben detectarse zero o más caracteres.

La llamada al método `replace()` utiliza la expresión regular y crea la cadena HTML de sustitución utilizando referencias a elementos detectados previamente.

A continuación, el método `urlToATag()` llama al método `emailToATag()`, que utiliza técnicas similares para sustituir patrones de correo electrónico por cadenas de hipervínculos HTML `<a>`. Las expresiones regulares utilizadas para detectar direcciones URL HTTP, FTP y de correo electrónico en este archivo son bastante sencillas (para los fines del ejemplo); hay expresiones regulares mucho más complicadas para detectar direcciones URL de forma correcta.

## Conversión de cadenas con valores monetarios en dólares de EE.UU. en cadenas con valores monetarios en euros

Cuando el usuario hace clic en el botón `Test` de la aplicación de ejemplo, si activó la casilla de verificación `dollarToEuro`, la aplicación llama al método estático

`CurrencyConverter.usdToEuro()` para convertir cadenas con valores monetarios en dólares de EE.UU. (como `"$9,95"`) en cadenas con valores monetarios en euros (como `"8,24 €"`), de la manera siguiente:

```
var usdPrice:RegExp = /\$([\d,]+\.\d+)+/g;
return input.replace(usdPrice, usdStrToEuroStr);
```

La primera línea define un patrón sencillo para detectar cadenas con valores monetarios en dólares de EE.UU. Obsérvese que antes del carácter \$ se escribe una barra diagonal inversa de escape (\).

El método `replace()` utiliza la expresión regular como detector de patrones y llama a la función `usdToStrToEuroStr()` para determinar la cadena de sustitución (un valor en euros).

Cuando se utiliza un nombre de función como segundo parámetro del método `replace()`, se pasan a la función llamada los parámetros siguientes:

- La parte coincidente de la cadena.
- Las coincidencias detectadas por grupos de paréntesis de captura. El número de argumentos pasados de esta forma varía en función del número de capturas de grupos entre paréntesis. Se puede determinar el número de capturas de grupos entre paréntesis comprobando `arguments.length - 3` dentro del código de la función.
- La posición de índice en la que comienza la coincidencia en la cadena.
- La cadena completa.

El método `usdToStrToEuroStr()` convierte patrones de cadena con valores monetarios en dólares de EE.UU. en cadenas con valores monetarios en euros, de la manera siguiente:

```
private function usdToEuro(...args):String
{
    var usd:String = args[1];
    usd = usd.replace(".", "");
    var exchangeRate:Number = 0.828017;
    var euro:Number = Number(usd) * exchangeRate;
    trace(usd, Number(usd), euro);
    const euroSymbol:String = String.fromCharCode(8364); // €
    return euro.toFixed(2) + " " + euroSymbol;
}
```

Hay que tener en cuenta que `args[1]` representa la captura de grupo entre paréntesis detectada por la expresión regular `usdPrice`. Ésta es la parte numérica de la cadena con valor monetario en dólares de EE.UU.: es decir, la cantidad en dólares sin el signo \$. El método aplica una conversión de tasa de cambio y devuelve la cadena resultante (con un símbolo € final, en lugar de un símbolo \$ inicial).



Un sistema de gestión de eventos permite a los programadores responder a la entrada del usuario y a los eventos del sistema de forma cómoda. El modelo de eventos de ActionScript 3.0 no sólo resulta cómodo, sino que también cumple los estándares y está perfectamente integrado en la lista de visualización de Adobe Flash Player 9. El nuevo modelo de eventos está basado en la especificación de eventos DOM (modelo de objetos de documento) de nivel 3, una arquitectura de gestión de eventos estándar, y constituye una herramienta de gestión de eventos intuitiva y de grandes prestaciones para los programadores de ActionScript.

Este capítulo se divide en cinco secciones. En las dos primeras se ofrece información general acerca de la gestión de eventos en ActionScript, mientras que en las tres últimas secciones se describen los conceptos principales relacionados con el modelo de eventos: el flujo de evento, el objeto de evento y los detectores de eventos. El sistema de gestión de eventos de ActionScript 3.0 interactúa estrechamente con la lista de visualización, por lo que en este capítulo se da por hecho que se conoce el funcionamiento básico de dicha lista. Para más información, consulte [“Programación de la visualización” en la página 385](#).

## Contenido

Fundamentos de la gestión de eventos . . . . .	326
Diferencias entre la gestión de eventos en ActionScript 3.0 y en las versiones anteriores . . . . .	329
El flujo del evento . . . . .	333
Objetos de evento . . . . .	335
Detectores de eventos . . . . .	341
Ejemplo: reloj con alarma . . . . .	349

# Fundamentos de la gestión de eventos

## Introducción a la gestión de eventos

Los eventos se pueden considerar como sucesos de cualquier tipo en el archivo SWF que resultan de interés para el programador. Por ejemplo, la mayor parte de los archivos SWF permiten algún tipo de interacción con el usuario, ya sea algo tan sencillo como responder a un clic del ratón o algo mucho más complejo, como aceptar y procesar datos escritos en un formulario. Toda interacción de este tipo entre el usuario y el archivo SWF se considera un evento. Los eventos también pueden producirse sin interacción directa con el usuario, como cuando se terminan de cargar datos desde un servidor o se activa una cámara conectada.

En ActionScript 3.0, cada evento se representa mediante un objeto de evento, que es una instancia de la clase `Event` o de alguna de sus subclases. Los objetos de evento no sólo almacenan información sobre un evento específico, sino que también contienen métodos que facilitan la manipulación de los objetos de evento. Por ejemplo, cuando Flash Player detecta un clic del ratón, crea un objeto de evento (una instancia de la clase `MouseEvent`) para representar ese evento de clic de ratón en particular.

Tras crear un objeto de evento, Flash Player lo *distribuye*, lo que quiere decir que el objeto de evento se pasa al objeto que es el destino del evento. El objeto que actúa como destino del objeto de evento distribuido se denomina *destino del evento*. Por ejemplo, cuando se activa una cámara conectada, Flash Player distribuye un objeto de evento directamente al destino del evento que, en este caso, es el objeto que representa la cámara. No obstante, si el destino del evento está en la lista de visualización, el objeto de evento se hace pasar por la jerarquía de la lista de visualización hasta alcanzar el destino del evento. En algunos casos, el objeto de evento se “propaga” de vuelta por la jerarquía de la lista de visualización usando la misma ruta. Este recorrido por la jerarquía de la lista de visualización se denomina *flujo del evento*.

Se pueden usar detectores de eventos en el código para detectar los objetos de evento. Los *detectores de eventos* son las funciones o métodos que se escriben para responder a los distintos eventos. Para garantizar que el programa responde a los eventos, es necesario añadir detectores de eventos al destino del evento o a cualquier objeto de la lista de visualización que forme parte del flujo del evento de un objeto de evento.

Cuando se escribe código para un detector de eventos, se suele seguir esta estructura básica (los elementos en negrita son marcadores de posición que se sustituyen en cada caso específico):

```
function eventResponse(eventObject:EventType):void
{
    // las acciones realizadas como respuesta al evento van aquí.
}
```

```
eventTarget.addEventListener(EventType.EVENT_NAME, eventResponse);
```

Este código realiza dos funciones. En primer lugar, define una función, que es la forma de especificar las acciones que se realizarán como respuesta al evento. A continuación, llama al método `addEventListener()` del objeto de origen, básicamente “suscribiendo” la función al evento especificado de modo que se lleven a cabo las acciones de la función cuando ocurra el evento. Cuando el evento se produce finalmente, el destino de evento comprueba la lista de todas las funciones y métodos registrados como detectores de eventos. A continuación los llama de uno en uno, pasando el objeto de evento como parámetro.

Es necesario modificar cuatro elementos del código para crear un detector de eventos personalizado. En primer lugar se debe cambiar el nombre de la función por el nombre que se desee usar (es necesario realizar este cambio en dos lugares, donde en el código aparece `eventResponse`). Seguidamente, hay que especificar el nombre de clase adecuado para el objeto de evento distribuido por el evento que se desea detectar (`EventType` en el código) y hay que indicar la constante apropiada para el evento específico (`EVENT_NAME` en el listado). En tercer lugar, es necesario llamar al método `addEventListener()` en el objeto que distribuirá el evento (`eventTarget` en este código). Opcionalmente, se puede cambiar el nombre de la variable utilizada como parámetro de la función (`eventObject` en el código).

## Tareas comunes de la gestión de eventos

A continuación se enumeran diversas tareas comunes de la gestión de eventos que se describirán en este capítulo:

- Escribir código para responder a eventos
- Impedir que el código responda a eventos
- Trabajar con objetos de evento
- Trabajar con el flujo del evento:
  - identificar la información del flujo del evento
  - Detener el flujo del evento
  - Impedir los comportamientos predeterminados
- Distribuir eventos desde las clases
- Crear un tipo de evento personalizado

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Comportamiento predeterminado:** algunos eventos incluyen un comportamiento que ocurre normalmente junto con el evento, conocido como comportamiento predeterminado. Por ejemplo, cuando un usuario escribe texto en un campo de texto, se activa un evento de introducción de texto. El comportamiento predeterminado de ese evento es mostrar el carácter que se ha escrito en el campo de texto, si bien se puede sustituir ese comportamiento predeterminado (si, por alguna razón, no se desea que se muestre el carácter escrito).
- **Distribuir:** notificar a los detectores de eventos que se ha producido un evento.
- **Evento:** algo que le ocurre a un objeto y que dicho objeto puede comunicar a otros.
- **Flujo del evento:** cuando los eventos se producen en un objeto de la lista de visualización (un objeto que se muestra en la pantalla), todos los objetos que contienen ese objeto reciben la notificación del evento y, a su vez, notifican a sus detectores de eventos. El proceso comienza en el escenario y avanza a través de la lista de visualización hasta el objeto en el que se ha producido el evento para después volver de nuevo hasta el escenario. Este proceso se conoce como el flujo del evento.
- **Objeto de evento:** un objeto que contiene información acerca de un evento en particular, que se envía a todos los detectores cuando se distribuye un evento.
- **Destino del evento:** el objeto que distribuye el evento. Por ejemplo, si el usuario hace clic en un botón que se encuentra dentro de un objeto Sprite que, a su vez, está en el escenario, todos esos objetos distribuirán eventos, pero el destino del evento es el objeto en el que se produjo el evento; en este caso, el botón sobre el que se ha hecho clic.
- **Detector:** un objeto o función que se ha registrado a sí mismo con un objeto para indicar que debe recibir una notificación cuando se produzca un evento específico.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Prácticamente todos los listados de código de este capítulo incluyen una llamada a una función `trace()` para probar los resultados del código. Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.  
El resultado de las funciones `trace()` del código se ve en el panel Salida.

Algunos de los ejemplos de código son más complejos y se han programado como una clase. Para probar estos ejemplos:

1. Cree un documento de Flash vacío y guárdelo en el equipo.
2. Cree un nuevo archivo de ActionScript y guárdelo en el mismo directorio que el documento de Flash. El nombre del archivo debe coincidir con el nombre de la clase del listado de código. Por ejemplo, si el listado de código define una clase denominada EventTest, use el nombre EventTest.as para guardar el archivo de ActionScript.
3. Copie el listado de código en el archivo de ActionScript y guarde el archivo.
4. En el documento de Flash, haga clic en una parte vacía del escenario o espacio de trabajo para activar el inspector de propiedades del documento.
5. En el inspector de propiedades, en el campo Clase de documento, escriba el nombre de la clase de ActionScript que copió del texto.
6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.  
Verá el resultado del ejemplo en el panel Salida.

Estas técnicas para probar listados de código de ejemplo se explican de forma más detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

## Diferencias entre la gestión de eventos en ActionScript 3.0 y en las versiones anteriores

La diferencia principal entre la gestión de eventos en ActionScript 3.0 y en las versiones anteriores radica en que en ActionScript 3.0 hay un único sistema para gestionar eventos, mientras que en las versiones anteriores de ActionScript existían varios. Esta sección comienza con una descripción general de la forma en la que funcionaba la gestión de eventos en las versiones anteriores de ActionScript y pasa luego a examinar el modo en que ha cambiado en ActionScript 3.0.

## Gestión de eventos en versiones anteriores de ActionScript

Las versiones de ActionScript anteriores a la 3.0 ofrecen diversas formas de gestionar los eventos:

- Controladores de eventos `on()` que se pueden colocar directamente en instancias de `Button` y `MovieClip`.
- Controladores `onClipEvent()` que se pueden colocar directamente en instancias de `MovieClip`.
- Propiedades de funciones callback, como `XML.onload` y `Camera.onActivity`.
- Detectores de eventos que pueden registrarse con el método `addListener()`.
- La clase `UIEventDispatcher` que implementaba parcialmente el modelo de eventos DOM.

Cada uno de estos mecanismos presenta sus propias ventajas y limitaciones. Los controladores `on()` y `onClipEvent()` son fáciles de usar, pero dificultan el mantenimiento posterior de los proyectos, ya que el código colocado directamente en los botones y clips de películas puede ser difícil de encontrar. Las funciones callback también son sencillas de implementar, pero sólo permiten una función callback por evento. La implementación de los detectores de eventos es más compleja, ya que no sólo es necesario crear un objeto y una función de detector, sino también registrar el detector en el objeto que genera el evento. No obstante, este trabajo adicional permite crear varios objetos detectores y registrarlos todos para el mismo evento.

El desarrollo de componentes para ActionScript 2.0 dio lugar a un nuevo modelo de eventos. Este nuevo modelo, representado por la clase `UIEventDispatcher`, se basa en un subconjunto de la especificación de eventos DOM. A los programadores familiarizados con la gestión de eventos de componentes, la transición al nuevo modelo de eventos de ActionScript 3.0 les resultará relativamente sencilla.

Por desgracia, la sintaxis utilizada en los distintos modelos de eventos es igual en algunos casos y diferente en otros. Por ejemplo, en ActionScript 2.0, algunas propiedades, como `TextField.onChanged`, se pueden usar como función callback o como detector de eventos. Sin embargo, la sintaxis para registrar objetos detectores varía dependiendo de si se utiliza una de las seis clases que admiten detectores en la clase `UIEventDispatcher`. Para las clases `Key`, `Mouse`, `MovieClipLoader`, `Selection`, `Stage` y `TextField` se debe usar el método `addListener()`, mientras que para la gestión de eventos de componentes es necesario utilizar un método llamado `addEventListener()`.

Otra complicación introducida por los distintos modelos de gestión de eventos es que el ámbito de la función de controlador de eventos varía ampliamente dependiendo del mecanismo usado. Dicho de otro modo, el significado de la palabra clave `this` varía entre los distintos sistemas de gestión de eventos.

## Gestión de eventos en ActionScript 3.0

ActionScript 3.0 presenta un único modelo de gestión de eventos que sustituye a todos los mecanismos que existían en las versiones anteriores del lenguaje. El nuevo modelo de eventos se basa en la especificación de eventos DOM (modelo de objetos de documento) de nivel 3. Si bien el formato de archivo SWF no cumple específicamente con el estándar DOM, existen suficientes similitudes entre la lista de visualización y la estructura de DOM como para posibilitar la implementación del modelo de eventos DOM. Los objetos de la lista de visualización son análogos a los nodos de la estructura jerárquica de DOM y los términos *objeto de la lista de visualización* y *nodo* se usan de forma indistinta en este texto.

La implementación de Flash Player del modelo de eventos DOM incluye un concepto denominado comportamientos predeterminados. Un *comportamiento predeterminado* es una acción que Flash Player ejecuta como consecuencia normal de determinados eventos.

### Comportamientos predeterminados

Normalmente, los desarrolladores son los responsables de escribir el código que responderá a los eventos. No obstante, en algunos casos un comportamiento está asociado con tal frecuencia a un evento que Flash Player automáticamente ejecuta ese comportamiento a menos que el desarrollador incluya código para cancelarlo. Dado que Flash Player emplea comportamientos de este tipo de forma automática, reciben el nombre de comportamientos predeterminados.

Por ejemplo, cuando un usuario escribe texto en un objeto TextField, resulta tan frecuente esperar que el texto se muestre en el objeto TextField que ese comportamiento se incorpora en Flash Player. Si no se desea que se produzca este comportamiento predeterminado, es posible cancelarlo usando el nuevo sistema de gestión de eventos. Cuando se escribe texto en un objeto TextField, Flash Player crea una instancia de la clase `TextEvent` para representar esa entrada de usuario. Si no se desea que Flash Player muestre el texto en el objeto TextField, hay que acceder a esa instancia específica de `TextEvent` y llamar al método `preventDefault()` de la instancia.

No todos los comportamientos predeterminados se pueden impedir. Por ejemplo, Flash Player genera un objeto `MouseEvent` cuando el usuario hace doble clic en una palabra de un objeto TextField. El comportamiento predeterminado, que no se puede impedir, es resaltar la palabra que hay bajo el cursor.

Existen muchos tipos de objetos de eventos que no tienen ningún comportamiento predeterminado asociado. Por ejemplo, Flash Player distribuye un objeto de evento `connect` cuando se establece una conexión de red, pero no hay ningún comportamiento predeterminado asociado a él. En la documentación de la API referente a la clase `Event` y sus subclases se enumeran todos los tipos de eventos, y se describen los comportamientos predeterminados asociados, además de indicar si dicho comportamiento se puede impedir.

Es importante entender que los comportamientos predeterminados sólo están asociados con objetos de eventos distribuidos por Flash Player y que no existen para objetos de eventos distribuidos mediante programación a través de `ActionScript`. Por ejemplo, se pueden usar los métodos de la clase `EventDispatcher` para distribuir un objeto de evento de tipo `textInput`, pero ese objeto de evento no tendrá ningún comportamiento predeterminado asociado. Dicho de otro modo, Flash Player no mostrará un carácter en un objeto `TextField` a consecuencia de un evento `textInput` que se haya distribuido mediante programación.

## Novedades de los detectores de eventos de `ActionScript 3.0`

Para los desarrolladores con experiencia en el uso del método `addListener()` de `ActionScript 2.0`, puede resultar útil señalar las diferencias entre el modelo de detectores de eventos de `ActionScript 2.0` y el de `ActionScript 3.0`. En la siguiente lista se muestran algunas de las diferencias principales entre los dos modelos de eventos:

- Para añadir detectores de eventos en `ActionScript 2.0`, es necesario usar `addListener()` en algunos casos y `addEventListener()` en otros, mientras que en `ActionScript 3.0` siempre se utiliza `addEventListener()`.
- En `ActionScript 2.0` no existe el flujo del evento, lo que quiere decir que el método `addListener()` sólo se puede llamar en el objeto que difunde el evento, mientras que en `ActionScript 3.0`, el método `addEventListener()` se puede llamar en cualquier objeto que forme parte del flujo del evento.
- En `ActionScript 2.0`, los detectores de eventos pueden ser funciones, métodos u objetos, mientras que en `ActionScript 3.0` sólo las funciones o los métodos pueden ser detectores de eventos.

# El flujo del evento

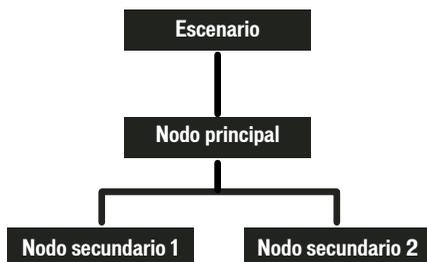
Flash Player distribuye objetos de evento siempre que se produce un evento. Si el destino del evento no está en la lista de visualización, Flash Player distribuye el objeto de evento directamente al destino del evento. Por ejemplo, Flash Player distribuye el objeto de evento `progress` directamente a un objeto `URLStream`. Sin embargo, si el destino del evento está en la lista de visualización, Flash Player distribuye el objeto de evento en la lista de visualización, de modo que recorre la lista hasta llegar al destino del evento.

El *flujo del evento* describe el modo en el que un objeto de evento se desplaza por la lista de visualización. La lista de visualización se organiza en una jerarquía que puede describirse como un árbol. En la parte superior de la jerarquía de la lista de visualización se encuentra el objeto `Stage`, que es un contenedor de objeto de visualización especial que actúa como raíz de la lista de visualización. El objeto `Stage` se representa mediante la clase `flash.display.Stage` y sólo es posible acceder a él a través de un objeto de visualización. Todos los objetos de visualización tienen una propiedad llamada `stage` que hace referencia al objeto `Stage` de esa aplicación.

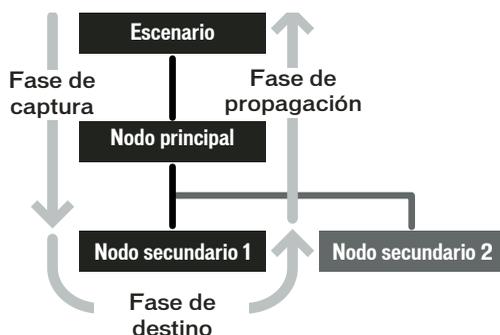
Cuando Flash Player distribuye un objeto de evento, éste realiza un viaje de ida y vuelta desde el objeto `Stage` hasta el *nodo de destino*. La especificación de eventos DOM define el *nodo de destino* como el nodo que representa el destino del evento. Dicho de otro modo, el nodo de destino es el objeto de la lista de visualización en el que se ha producido el evento. Por ejemplo, si un usuario hace clic en un objeto de lista de visualización denominado `child1`, Flash Player distribuirá un objeto de evento usando `child1` como nodo de destino.

El flujo del evento se divide conceptualmente en tres partes. La primera parte se llama fase de captura y consta de todos los nodos desde el objeto `Stage` hasta el elemento principal del nodo de destino. La segunda parte se llama fase de destino y consiste solamente en el nodo de destino. La tercera parte se llama fase de propagación. La fase de propagación consta de los nodos encontrados en el viaje de vuelta desde el elemento principal del nodo de destino hasta el objeto `Stage`.

Los nombres de las fases cobran más sentido imaginando la lista de visualización como una jerarquía vertical con el objeto Stage en la parte superior, según se muestra en el diagrama siguiente:



Si un usuario hace clic en Child1 Node (nodo secundario1), Flash Player distribuye un objeto de evento en el flujo del evento. Como muestra la imagen siguiente, el viaje del objeto empieza en Stage (escenario), desciende hasta Parent Node (nodo principal), luego avanza hasta Child1 Node (nodo secundario1) y, finalmente, se propaga de vuelta hasta Stage cruzando de nuevo Parent Node en su viaje de vuelta al Stage.



En este ejemplo, la fase de captura consta de Stage y Parent Node durante el viaje descendente inicial. La fase de destino está compuesta por el tiempo empleado en Child1 Node. La fase de propagación consta de Parent Node y Stage, según se encuentran durante el viaje ascendente de vuelta hasta el nodo raíz.

El flujo del evento contribuye a lograr un sistema de gestión de eventos con mayores prestaciones que el que tenían anteriormente a su disposición los programadores de ActionScript. En las versiones anteriores de ActionScript, el flujo del evento no existe, de modo que los detectores de eventos sólo se pueden añadir al objeto que genera el evento. Por contra, en ActionScript 3.0, es posible añadir detectores de eventos no sólo a un nodo de destino, sino también a cualquier nodo que pertenezca al flujo del evento.

La posibilidad de añadir detectores de eventos a lo largo del flujo del evento resulta útil cuando un componente de la interfaz de usuario consta de más de un objeto. Por ejemplo, un objeto de botón suele contener un objeto de texto que actúa como etiqueta del botón. Sin la capacidad de añadir un detector al flujo del evento, sería necesario añadir un detector tanto al objeto de botón como al objeto de texto para garantizar que se reciben las notificaciones de eventos de clic que se producen en cualquier punto del botón. No obstante, gracias al flujo del evento es posible colocar un único detector de eventos en el objeto de botón para controlar los eventos de clic que se produzcan tanto en el objeto de texto como en las áreas del objeto de botón que no estén cubiertas por el objeto de texto.

Sin embargo, no todos los objetos participan en las tres fases del flujo del evento. Algunos tipos de eventos, como `enterFrame` e `init`, se distribuyen directamente al nodo de destino y no participan ni en la fase de captura ni en la de propagación. Otros eventos pueden tener como destino objetos que no aparecen en la lista de visualización, como los eventos distribuidos a las instancias de la clase `Socket`. Estos objetos de evento también van directamente al objeto de destino sin participar en las fases de captura y propagación.

Para conocer el comportamiento de un tipo particular de evento, se puede consultar la documentación de la API o examinar las propiedades del objeto de evento. En la siguiente sección se explica cómo examinar las propiedades del objeto de evento.

## Objetos de evento

Los objetos de evento tienen una doble finalidad en el nuevo sistema de gestión de eventos. En primer lugar, representan los eventos reales, almacenando para ello información acerca de eventos específicos en un conjunto de propiedades. En segundo lugar, contienen un conjunto de métodos que permiten manipular objetos de evento y alterar el comportamiento del sistema de gestión de eventos.

Para facilitar el acceso a estas propiedades y métodos, la API de Flash Player define una clase `Event` que constituye la clase base de todos los objetos de evento. La clase `Event` define un conjunto fundamental de propiedades y métodos que son comunes a todos los objetos de evento.

Esta sección comienza con una explicación de las propiedades de la clase `Event`, prosigue con una descripción de los métodos de la clase `Event` y finaliza con un análisis de las razones por las que existen subclases de la clase `Event`.

## Aspectos básicos de las propiedades de la clase Event

La clase `Event` define una serie de propiedades y constantes de sólo lectura que proporcionan información importante acerca de un objeto de evento. Las siguientes son especialmente importantes:

- Los tipos de objetos de evento se representan mediante constantes y se almacenan en la propiedad `Event.type`.
- La posibilidad de impedir el comportamiento predeterminado de un evento se representa mediante un valor booleano y se almacena en la propiedad `Event.cancelable`.
- La información del flujo del evento está contenida en las propiedades restantes.

### Tipos de objetos de evento

Cada objeto de evento tiene un tipo de evento asociado. Los tipos de eventos se almacenan en la propiedad `Event.type` como valores de cadena. Resulta útil conocer el tipo de un objeto de evento, de manera que el código pueda distinguir objetos de distintos tipos. Por ejemplo, el siguiente código especifica que la función de detector `clickHandler()` debe responder a cualquier objeto de evento de clic del ratón que se pase a `myDisplayObject`:

```
myDisplayObject.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);
```

Existen unas dos docenas de tipos de eventos asociados a la clase `Event`, los cuales se representan con constantes de clase `Event`, algunas de las cuales se muestran en el siguiente extracto de la definición de la clase `Event`:

```
package flash.events
{
    public class Event
    {
        // constantes de clase
        public static const ACTIVATE:String = "activate";
        public static const ADDED:String    = "added";
        // demás constantes omitidas por brevedad
    }
}
```

Estas constantes proporcionan una forma sencilla de hacer referencia a tipos de eventos específicos. Es aconsejable utilizar estas constantes en lugar de las cadenas a las que representan. Si se escribe incorrectamente el nombre de una constante en el código, el compilador detectará el error, pero si se usan cadenas, un error tipográfico podría pasarse por alto durante la compilación y dar lugar a un comportamiento inesperado difícil de depurar. Por ejemplo, al añadir un detector de eventos, es preferible usar el siguiente código:

```
myDisplayObject.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);
```

en lugar de:

```
myDisplayObject.addEventListener("click", clickHandler);
```

## Información sobre comportamientos predeterminados

El código puede comprobar si es posible impedir el comportamiento predeterminado de un objeto de evento en particular accediendo a la propiedad `cancelable`. La propiedad `cancelable` contiene un valor booleano que indica si es posible impedir un comportamiento predeterminado. Es posible impedir, o cancelar, el comportamiento predeterminado asociado a un reducido número de eventos usando el método `preventDefault()`. Para más información, consulte [“Cancelación del comportamiento predeterminado de eventos” en la página 340](#).

## Información sobre el flujo del evento

Las demás propiedades de la clase `Event` contienen información importante acerca de un objeto de evento y su relación con el flujo del evento, según se describe en la siguiente lista:

- La propiedad `bubbles` contiene información acerca de las partes del flujo del evento en el que participa el objeto de evento.
- La propiedad `eventPhase` indica la fase en curso del flujo del evento.
- La propiedad `target` almacena una referencia al destino del evento.
- La propiedad `currentTarget` almacena una referencia al objeto de la lista de visualización que está procesando en ese momento el objeto de evento.

### La propiedad `bubbles`

Se dice que un evento se propaga (“bubbles”, en inglés) si su objeto de evento participa en la fase de propagación del flujo del evento, lo que quiere decir que dicho objeto regresa desde el nodo de destino, a través de sus ascendientes, hasta alcanzar el objeto `Stage`. La propiedad `Event.bubbles` almacena un valor booleano que indica si el objeto de evento participa en la fase de propagación. Dado que todos los eventos que se propagan también participan en las fases de captura y destino, cualquier evento que se propague participa en las tres fases del flujo del evento. Si el valor es `true`, el objeto de evento participa en las tres fases. Si es `false`, el objeto de evento no participa en la fase de propagación.

## La propiedad eventPhase

Es posible determinar la fase del evento de un objeto de evento estudiando su propiedad `eventPhase`. La propiedad `eventPhase` contiene un valor entero sin signo que representa una de las tres fases del flujo del evento. La API de Flash Player define una clase `EventPhase` independiente que contiene tres constantes que se corresponden con los tres valores enteros sin signo, según se muestra en el siguiente extracto de código:

```
package flash.events
{
    public final class EventPhase
    {
        public static const CAPTURING_PHASE:uint = 1;
        public static const AT_TARGET:uint      = 2;
        public static const BUBBLING_PHASE:uint = 3;
    }
}
```

Estas constantes corresponden a los tres valores válidos de la propiedad `eventPhase`. Es aconsejable usar estas constantes para hacer que el código sea más legible. Por ejemplo, para asegurarse de que una función denominada `miFunc()` sólo se llame si el destino del evento está en la fase de destino, es posible usar el siguiente código para probar dicha condición:

```
if (event.eventPhase == EventPhase.AT_TARGET)
{
    myFunc();
}
```

## La propiedad target

La propiedad `target` contiene una referencia al objeto que es el destino del evento. En algunas situaciones esto resulta evidente, como cuando se activa un micrófono, en cuyo caso el destino del objeto de evento es el objeto `Microphone`. Sin embargo, si el destino se encuentra en la lista de visualización, es necesario tener en cuenta la jerarquía de ésta. Por ejemplo, si un usuario hace clic con el ratón en un punto que incluye objetos solapados de la lista de visualización, Flash Player siempre selecciona el objeto que se encuentra más lejos del objeto `Stage` como destino del evento.

En el caso de archivos SWF complejos, especialmente aquellos en los que los botones se decoran sistemáticamente con objetos secundarios menores, la propiedad `target` no puede usarse con demasiada frecuencia, ya que en muchas ocasiones señalará a los objetos secundarios de los botones en lugar de a los propios botones. En estas situaciones, lo habitual es añadir detectores de eventos al botón y usar la propiedad `currentTarget`, ya que ésta señala al botón, mientras que la propiedad `target` puede señalar a un elemento secundario del mismo.

## La propiedad `currentTarget`

La propiedad `currentTarget` contiene una referencia al objeto que está procesando en ese momento al objeto de evento. Aunque puede parecer extraño no saber qué nodo está procesando en ese momento al objeto de evento que se está examinando, es necesario recordar que se puede añadir una función de detector a cualquier objeto de visualización en el flujo del evento de ese objeto de evento y que dicha función puede colocarse en cualquier lugar. Además, es posible añadir la misma función de detector a distintos objetos de visualización. A medida que el tamaño y la complejidad de un proyecto crecen, la propiedad `currentTarget` resulta cada vez más útil.

## Aspectos básicos de los métodos de la clase `Event`

Existen tres categorías de métodos en la clase `Event`:

- Métodos de utilidad, que pueden crear copias de un objeto de evento o convertirlo en una cadena.
- Métodos de flujo del evento, que eliminan objetos de evento del flujo del evento.
- Métodos de comportamiento predeterminado, que impiden un comportamiento predeterminado o comprueban si se ha impedido.

## Métodos de utilidad de la clase `Event`

Existen dos métodos de utilidad en la clase `Event`. El método `clone()`, que permite crear copias de un objeto de evento y el método `toString()`, que permite generar una representación de cadena de las propiedades de un objeto de evento junto con sus valores. El sistema de modelos de evento usa ambos métodos internamente, pero están a disposición de los desarrolladores para el uso general.

Los desarrolladores avanzados que deseen crear subclases de la clase `Event` deben sustituir e implementar versiones de ambos métodos de utilidad para asegurarse de que la subclase de eventos funcionará correctamente.

## Detener el flujo del evento

Se puede llamar al método `Event.stopPropagation()` o `Event.stopImmediatePropagation()` para impedir que un objeto de evento siga moviéndose por el flujo del evento. Ambos métodos son casi idénticos y sólo se diferencian en que uno permite que se ejecuten los demás detectores de eventos del nodo en curso y el otro no:

- El método `Event.stopPropagation()` impide que el objeto de evento avance hasta el siguiente nodo, pero sólo después de permitir que se ejecuten todos los demás detectores de eventos del nodo en curso.

- El método `Event.stopImmediatePropogation()` también impide que el objeto de evento avance hasta el siguiente nodo, pero no permite que se ejecute ningún otro detector de eventos del nodo en curso.

Las llamadas a cualquiera de estos dos métodos no afectan a la aplicación del comportamiento predeterminado asociado a un evento. Es necesario usar los métodos de comportamiento predeterminado de la clase `Event` para impedir dicho comportamiento.

## Cancelación del comportamiento predeterminado de eventos

Los dos métodos relacionados con la cancelación de comportamientos predeterminados son `preventDefault()` e `isDefaultPrevented()`. Para cancelar el comportamiento predeterminado asociado a un evento se usa el método `preventDefault()`, mientras que para comprobar si ya se ha llamado a `preventDefault()` en un objeto de evento, es necesario llamar al método `isDefaultPrevented()`, que devuelve el valor `true` si ya se ha llamado al método o `false` en caso contrario.

El método `preventDefault()` sólo funcionará si es posible cancelar el comportamiento predeterminado del evento. Se puede comprobar si esto es posible consultando la documentación de la API para ese tipo de evento o usando `ActionScript` para examinar la propiedad `cancelable` del objeto de evento.

La cancelación del comportamiento predeterminado no afecta al avance de un objeto de evento por el flujo del evento. Es necesario usar los métodos de flujo del evento de la clase `Event` para eliminar un objeto de evento del flujo del evento.

## Subclases de la clase `Event`

Para multitud de eventos, el conjunto de propiedades comunes definido en la clase `Event` es suficiente. No obstante, otros eventos tienen características únicas que no es posible capturar mediante las propiedades de la clase `Event`. Para esos casos, la API de `Flash Player` define varias subclases de la clase `Event`.

Cada subclase ofrece más propiedades y tipos de eventos que son únicas de esa categoría de eventos. Por ejemplo, los eventos relacionados con la entrada del ratón tienen algunas características únicas que no es posible capturar mediante las propiedades definidas en la clase `Event`. La clase `MouseEvent` amplía la clase `Event` añadiendo diez propiedades que contienen datos como la ubicación del evento de ratón y si se presionaron teclas específicas durante dicho evento.

Las subclases de `Event` también contienen constantes que representan los tipos de eventos asociados a la subclase. Por ejemplo, la clase `MouseEvent` define constantes para varios tipos de eventos de ratón e incluye los tipos de evento `click`, `doubleClick`, `mouseDown` y `mouseUp`. Tal y como se describe en la sección “[Métodos de utilidad de la clase Event](#)” en la página 339, al crear una subclase de `Event` es necesario sustituir los métodos `clone()` y `toString()` para ofrecer funcionalidad específica de la subclase.

## Detectores de eventos

Los detectores de eventos, también llamados controladores de eventos, son funciones que ejecuta Flash Player como respuesta a eventos específicos. El proceso de añadir un detector de eventos consta de dos pasos. En primer lugar se debe crear una función o método de clase para que Flash Player lo ejecute como respuesta al evento. Esto a veces recibe el nombre de función de detector o función de controlador de eventos. En segundo lugar, es necesario usar el método `addEventListener()` para registrar la función de detector en el destino del evento o en cualquier objeto de la lista de visualización que se encuentre en el trayecto del flujo del evento adecuado.

## Creación de funciones de detector

La creación de funciones de detector es un área en la que el modelo de eventos de ActionScript 3.0 difiere del modelo de eventos DOM. En este último existe una clara distinción entre un detector de eventos y una función de detector: un detector de eventos es una instancia de una clase que implementa la interfaz `EventListener`, mientras que una función de detector es un método de esa clase denominado `handleEvent()`. En el modelo de eventos DOM, se debe registrar la instancia de la clase que contiene la función de detector en lugar de la función de detector en sí.

En el modelo de eventos de ActionScript 3.0 no hay distinción entre un detector de eventos y una función de detector. ActionScript 3.0 carece de una interfaz `EventListener` y es posible definir las funciones de detector fuera de una clase o como parte de ella. Además, no es necesario que las funciones de detector se denominen `handleEvent()`, sino que pueden usar cualquier identificador válido. En ActionScript 3.0 se registra el nombre de la función de detector real.

## Función de detector definida fuera de una clase

El siguiente código crea un archivo SWF sencillo que muestra una forma cuadrada roja. Una función de detector denominada `clickHandler()`, que no forma parte de ninguna clase, detecta los eventos de clic del ratón sobre el cuadrado rojo.

```
package
{
    import flash.display.Sprite;

    public class ClickExample extends Sprite
    {
        public function ClickExample()
        {
            var child:ChildSprite = new ChildSprite();
            addChild(child);
        }
    }
}

import flash.display.Sprite;
import flash.events.MouseEvent;

class ChildSprite extends Sprite
{
    public function ChildSprite()
    {
        graphics.beginFill(0xFF0000);
        graphics.drawRect(0,0,100,100);
        graphics.endFill();
        addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);
    }
}

function clickHandler(event:MouseEvent):void
{
    trace("clickHandler detected an event of type: " + event.type);
    trace("the this keyword refers to: " + this);
}
```

Cuando el usuario interactúa con el archivo SWF resultante haciendo clic en el cuadrado, Flash Player genera la siguiente salida de traza:

```
clickHandler detected an event of type: click
the this keyword refers to: [object global]
```

Cabe destacar que el objeto de evento se pasa como argumento a `clickHandler()`. Esto permite a la función de detector examinar el objeto de evento. En este ejemplo se usa la propiedad `type` del objeto de evento para determinar si se trata de un evento de clic.

En el ejemplo también se comprueba el valor de la palabra clave `this`. En este caso, `this` representa el objeto global, lo cual es totalmente lógico, ya que la función se ha definido fuera de todo objeto o clase personalizada.

## Función de detector definida como método de clase

El siguiente ejemplo es idéntico al anterior en el que se define la clase `ClickExample`, excepto en que la función `clickHandler()` se define como un método de la clase `ChildSprite`:

```
package
{
    import flash.display.Sprite;

    public class ClickExample extends Sprite
    {
        public function ClickExample()
        {
            var child:ChildSprite = new ChildSprite();
            addChild(child);
        }
    }
}

import flash.display.Sprite;
import flash.events.MouseEvent;

class ChildSprite extends Sprite
{
    public function ChildSprite()
    {
        graphics.beginFill(0xFF0000);
        graphics.drawRect(0,0,100,100);
        graphics.endFill();
        addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);
    }
    private function clickHandler(event:MouseEvent):void
    {
        trace("clickHandler detected an event of type: " + event.type);
        trace("the this keyword refers to: " + this);
    }
}
```

Cuando el usuario interactúa con el archivo SWF resultante haciendo clic en el cuadrado rojo, Flash Player genera la siguiente salida de traza:

```
clickHandler detected an event of type: click
the this keyword refers to: [object ChildSprite]
```

La palabra clave `this` hace referencia a la instancia de `ChildSprite` denominada `child`. Esto constituye un cambio en el comportamiento con respecto a `ActionScript 2.0`. Todos aquellos que usaban componentes en `ActionScript 2.0` sin duda recordarán que, al pasar un método de clase a `UIEventDispatcher.addEventListener()`, el ámbito del método estaba vinculado al componente que difundía el evento en lugar de a la clase en la que estaba definido el método de detector. Dicho de otro modo, si se usara esta técnica en `ActionScript 2.0`, la palabra clave `this` haría referencia al componente que realiza la difusión en lugar de a la instancia de `ChildSprite`.

Esto constituía un problema significativo para algunos programadores, ya que implicaba que no podían acceder a otros métodos y propiedades de la clase que contenía el método detector. Como solución, los programadores de `ActionScript 2.0` podían usar la clase `mx.util.Delegate` para cambiar el ámbito del método detector. Esto ya no es necesario, ya que `ActionScript 3.0` crea un método vinculado cuando se llama a `addEventListener()`. A consecuencia de ello, la palabra clave `this` hace referencia a la instancia de `ChildSprite` denominada `child` y el programador puede acceder a los demás métodos y propiedades de la clase `ChildSprite`.

## Detector de eventos de uso no recomendado

Existe una tercera técnica, que no se recomienda, en la que se crea un objeto genérico con una propiedad que señala a una función de detector asignada dinámicamente. La única razón por la que se trata aquí es porque se utilizaba con frecuencia en `ActionScript 2.0`, aunque no debe usarse en `ActionScript 3.0`. Esta técnica no es recomendable porque la palabra clave `this` hace referencia al objeto global en lugar de al objeto de detector.

El siguiente ejemplo es idéntico al anterior de la clase `ClickExample`, excepto en que la función de detector se define como parte de un objeto genérico denominado `myListenerObj`:

```
package
{
    import flash.display.Sprite;

    public class ClickExample extends Sprite
    {
        public function ClickExample()
        {
            var child:ChildSprite = new ChildSprite();
            addChild(child);
        }
    }
}

import flash.display.Sprite;
import flash.events.MouseEvent;
```

```

class ChildSprite extends Sprite
{
    public function ChildSprite()
    {
        graphics.beginFill(0xFF0000);
        graphics.drawRect(0,0,100,100);
        graphics.endFill();
        addEventListener(MouseEvent.CLICK, myListenerObj.clickHandler);
    }
}

var myListenerObj:Object = new Object();
myListenerObj.clickHandler = function (event:MouseEvent):void
{
    trace("clickHandler detected an event of type: " + event.type);
    trace("the this keyword refers to: " + this);
}

```

El resultado de la traza es el siguiente:

```

clickHandler detected an event of type: click
the this keyword refers to: [object global]

```

Cabría esperar que `this` hiciera referencia a `myListenerObj` y que la salida de traza fuese `[object Object]` pero, en vez de eso, hace referencia al objeto global. Al pasar el nombre de una propiedad dinámica como un argumento a `addEventListener()`, Flash Player no puede crear un método vinculado. Esto se debe a que lo que se pasa como parámetro `listener` no es más que la dirección de memoria de la función de detector y Flash Player es incapaz de vincular esa dirección de memoria con la instancia de `myListenerObj`.

## Administración de detectores de eventos

Es posible administrar las funciones de detector usando los métodos de la interfaz `IEventDispatcher`. La interfaz `IEventDispatcher` es la versión de ActionScript 3.0 de la interfaz `EventTarget` del modelo de eventos DOM. Si bien el nombre `IEventDispatcher` parece implicar que su objetivo principal es enviar (o distribuir) objetos de evento, en realidad los métodos de esta clase se usan con mucha más frecuencia para registrar detectores de eventos, comprobar su existencia y eliminarlos. La interfaz `IEventDispatcher` define cinco métodos, según se muestra en el siguiente código:

```

package flash.events
{
    public interface IEventDispatcher
    {
        function addEventListener(eventName:String,
            listener:Object,
            useCapture:Boolean=false,
            priority:Integer=0,
            useWeakReference:Boolean=false):Boolean;
    }
}

```

```

function removeEventListener(eventName:String,
    listener:Object,
    useCapture:Boolean=false):Boolean;

function dispatchEvent(eventObject:Event):Boolean;

function hasEventListener(eventName:String):Boolean;
function willTrigger(eventName:String):Boolean;
}
}

```

La API de Flash Player implementa la interfaz `EventListener` con la clase `EventDispatcher`, que sirve como clase base de todas las clases que pueden ser destinos de eventos o parte de un flujo de eventos. Por ejemplo, la clase `DisplayObject` hereda de la clase `EventDispatcher`. Esto quiere decir que cualquier objeto de la lista de visualización tiene acceso a los métodos de la interfaz `EventListener`.

## Adición de detectores de eventos

El método `addEventListener()` es el elemento más ampliamente utilizado de la interfaz `EventListener`. Se utiliza para registrar las funciones de detector. Los dos parámetros necesarios son `type` y `listener`. Se puede usar el parámetro `type` para especificar el tipo de evento. El parámetro `listener`, por su parte, se emplea para especificar la función de detector que se ejecutará cuando se produzca el evento. El parámetro `listener` puede ser una referencia a una función o a un método de clase.

NOTA

No se deben usar paréntesis al especificar el parámetro `listener`. Por ejemplo, la función `clickHandler()` se especifica sin paréntesis en la siguiente llamada al método `addEventListener()`:

```
addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler).
```

El parámetro `useCapture` del método `addEventListener()` permite controlar la fase del flujo del evento en la que estará activa el detector. Si `useCapture` se establece en `true`, el detector estará activo durante la fase de captura del flujo del evento. Si `useCapture` se establece en `false`, el detector estará activo durante las fases de destino y de propagación del flujo del evento. Para detectar un evento durante todas las fases del flujo del evento se debe llamar a `addEventListener()` dos veces, una con `useCapture` establecido en `true` y luego otra con `useCapture` establecido en `false`.

El parámetro `priority` del método `addEventListener()` no es parte oficial del modelo de eventos DOM de nivel 3. Se incluye en ActionScript 3.0 para ofrecer una mayor flexibilidad a la hora de organizar los detectores de eventos. Cuando se llama a `addEventListener()`, es posible establecer la prioridad de ese detector de eventos pasando un valor entero como parámetro `priority`. El valor predeterminado es 0, pero se le pueden asignar valores enteros negativos o positivos. Cuanto mayor sea el número, antes se ejecutará el detector de eventos. Los detectores de eventos con la misma prioridad se ejecutan en el orden en que se añadieron, de modo que cuanto antes se añada, antes se ejecutará.

El parámetro `useWeakReference` permite especificar si la referencia a la función de detector es débil o normal. Si este parámetro se establece como `true` se pueden evitar situaciones en las que las funciones de detector permanecen en memoria incluso cuando ya no se necesitan. Flash Player usa una técnica llamada *eliminación de datos innecesarios* para borrar de la memoria objetos que han dejado de usarse. Se considera que un objeto ha dejado de usarse si no existe ninguna referencia a él. El recolector de datos innecesarios descarta las referencias débiles, de modo que una función de detector que sólo señala a una referencia débil puede ser eliminada, al considerarse como datos innecesarios.

Una consecuencia importante de este parámetro implica la utilización de eventos de objetos de visualización. Normalmente, se espera que un objeto de visualización se borre de la memoria cuando se elimina de la lista de visualización. No obstante, si otros objetos se han suscrito como detectores a ese objeto de visualización y su parámetro `useWeakReference` tiene el valor `false` (el predeterminado), el objeto de visualización seguirá existiendo en la memoria de Flash Player aunque ya no aparezca en pantalla. Para solucionar este problema, es necesario que todos los detectores se suscriban al objeto de visualización con el parámetro `useWeakReference` establecido como `true` o bien eliminar todos los detectores de eventos del objeto de visualización usando el método `removeEventListener()`.

## Eliminación de detectores de eventos

Se puede usar el método `removeEventListener()` para eliminar los detectores de eventos que ya no sean necesarios. Es aconsejable eliminar todos los detectores que no vayan a usarse más. Los parámetros necesarios son `eventName` y `listener`, que son los mismos que para el método `addEventListener()`. Conviene recordar que se pueden detectar eventos durante todas las fases de eventos llamando a `addEventListener()` dos veces, una vez con `useCapture` establecido en `true` y luego otra establecido en `false`. Para eliminar los dos detectores de eventos sería necesario llamar a `removeEventListener()` dos veces, una con `useCapture` establecido en `true` y luego otra establecido en `false`.

## Distribución de eventos

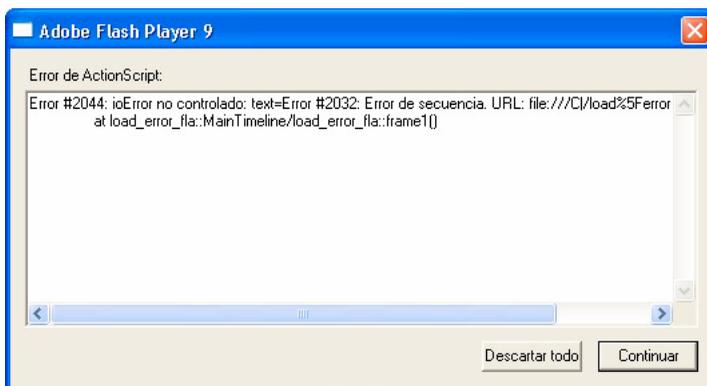
Los programadores expertos pueden usar el método `dispatchEvent()` para distribuir un objeto de evento personalizado en el flujo del evento. Este método sólo acepta un parámetro, consistente en una referencia a un objeto de evento, que debe ser una instancia de la clase `Event` o una subclase de ésta. Una vez distribuido, la propiedad `target` del objeto de evento se establece en el objeto en el que se llamó a `dispatchEvent()`.

## Comprobación de la existencia de detectores de eventos

Los dos últimos métodos de la interfaz `IEventDispatcher` ofrecen información útil sobre la existencia de detectores de eventos. El método `hasEventListener()` devuelve `true` si se encuentra un detector de eventos para un tipo de evento específico en un objeto concreto de la lista de visualización. El método `willTrigger()` también devuelve `true` si se encuentra un detector para un objeto concreto de la lista de visualización, pero `willTrigger()` no sólo comprueba la existencia de detectores en el objeto de la lista de visualización, sino también en todos los ascendientes del objeto de la lista de visualización para todas las fases del flujo del evento.

## Eventos de error sin detectores

Las excepciones, y no los eventos, son el principal mecanismo de gestión de errores en ActionScript 3.0, pero la gestión de excepciones no funciona en operaciones asíncronas, como la carga de archivos. Si se produce un error durante una de estas operaciones asíncronas, Flash Player distribuye un objeto de evento de error. Si no se crea un detector para el evento de error, la versión de depuración de Flash Player mostrará un cuadro de diálogo con información acerca del error. Por ejemplo, si se usa un URL no válido al cargar un archivo, en la versión de depuración de Flash Player aparece el siguiente cuadro de diálogo:



La mayor parte de los eventos de error se basan en la clase `ErrorEvent` y, por tanto, tienen una propiedad denominada `text` que se usa para almacenar el mensaje de error que muestra Flash Player. Las dos excepciones a esta regla son las clases `StatusEvent` y `NetStatusEvent`. Ambas clases tienen una propiedad `level` (`StatusEvent.level` y `NetStatusEvent.info.level`). Cuando el valor de la propiedad `level` es "error", estos tipos de evento se consideran eventos de error.

Un evento de error no hace que el archivo SWF deje de ejecutarse. Sólo se manifestará como un cuadro de diálogo en las versiones de depuración de los plug-ins de navegadores y de los reproductores autónomos, como un mensaje en el panel de salida del reproductor de edición y como una entrada en el archivo de registro de Adobe Flex Builder 2. En las versiones comerciales de Flash Player no aparecerá en absoluto.

## Ejemplo: reloj con alarma

El ejemplo del reloj con alarma consiste en un reloj que permite al usuario especificar una hora a la que sonará una alarma y se mostrará un mensaje. Este ejemplo se basa en la aplicación `SimpleClock` del Capítulo 5, "Utilización de fechas y horas". El reloj con alarma ilustra diversos aspectos de la utilización de eventos en ActionScript 3.0 como, por ejemplo:

- Detección y respuesta a un evento
- Notificación a los detectores de un evento
- Creación de un tipo de evento personalizado

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación del reloj con alarma se encuentran en la carpeta `Samples/AlarmClock`. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
<code>AlarmClockApp.mxml</code> o <code>AlarmClockApp fla</code>	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
<code>com/example/programmingas3/clock/AlarmClock.as</code>	Una clase que amplía la clase <code>SimpleClock</code> y añade la función de alarma al reloj.
<code>com/example/programmingas3/clock/AlarmEvent.as</code>	Una clase de eventos personalizada (una subclase de <code>flash.events.Event</code> ) que actúa como el objeto de evento del evento <code>alarm</code> de la clase <code>AlarmClock</code> .

---

Archivo	Descripción
com/example/programmingas3/clock/ AnalogClockFace.as	Dibuja una esfera de reloj redonda y las manecillas de hora, minutos y segundos, en función de la hora (descrita en el ejemplo SimpleClock).
com/example/programmingas3/clock/ SimpleClock.as	Un componente de la interfaz de reloj con funciones sencillas de control de tiempo (descrito en el ejemplo de SimpleClock).

---

## Información general sobre el reloj con alarma

Para la funcionalidad principal del reloj de este ejemplo, incluido el control del tiempo y la visualización de la esfera del reloj, se reutiliza el código de la aplicación SimpleClock, que se describe en [“Ejemplo: un sencillo reloj analógico” en la página 205](#). La clase AlarmClock amplía la clase SimpleClock del ejemplo añadiendo la funcionalidad necesaria para un reloj con alarma, incluido el ajuste de la hora de la alarma y la notificación cuando suena la alarma.

Los eventos están diseñados para proporcionar notificaciones cuando ocurre algo. La clase AlarmClock expone el evento Alarm, sobre el que los demás objetos pueden realizar detecciones a fin de llevar a cabo las acciones deseadas. Además, la clase AlarmClock usa una instancia de la clase Timer para determinar cuándo hay que activar la alarma. Al igual que la clase AlarmClock, la clase Timer proporciona un evento para notificar a los demás objetos (una instancia de AlarmClock en este caso) cuándo ha transcurrido una determinada cantidad de tiempo. Tal y como ocurre con la mayoría de las aplicaciones de ActionScript, los eventos forman una parte importante de la funcionalidad de la aplicación del ejemplo del reloj con alarma.

## Activación de la alarma

Según se ha mencionado con anterioridad, la única funcionalidad que la clase AlarmClock ofrece realmente está relacionada con la configuración y activación de la alarma. La clase integrada Timer (flash.utils.Timer) proporciona un mecanismo para que los desarrolladores definan código que se ejecutará tras un período de tiempo especificado. La clase AlarmClock utiliza una instancia de Timer para determinar cuándo activar la alarma.

```
import flash.events.TimerEvent;
import flash.utils.Timer;

/**
 * La clase Timer que se usará para la alarma.
 */
```

```

public var alarmTimer:Timer;
...
/**
 * Crea una nueva instancia de AlarmClock de un tamaño determinado.
 */
public override function initClock(faceSize:Number = 200):void
{
    super.initClock(faceSize);
    alarmTimer = new Timer(0, 1);
    alarmTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, onAlarm);
}

```

La instancia de `Timer` definida en la clase `AlarmClock` se denomina `alarmTimer`. El método `initClock()`, que lleva a cabo las operaciones de configuración necesarias para la instancia de `AlarmClock`, realiza dos operaciones con la variable `alarmTimer`. En primer lugar, se crea una instancia de la variable con parámetros que indican a la instancia `Timer` que debe esperar 0 milisegundos y activar su evento de temporizador sólo una vez. Tras crear la instancia de `alarmTimer`, el código llama al método `addEventListener()` de la variable para indicar que desea realizar una detección en el evento `timer` de esa variable. Las instancias de `Timer` funcionan distribuyendo su evento `timer` una vez transcurrida una cantidad de tiempo especificada. La clase `AlarmClock` necesitará saber cuándo se distribuye el evento `timer` para activar su propia alarma. Al llamar a `addEventListener()`, el código de `AlarmClock` se registra como detector con `alarmTimer`. Los dos parámetros indican que la clase `AlarmClock` desea detectar el evento `timer` (indicado por la constante `TimerEvent.TIMER`) y que, cuando éste se produzca, debe llamarse al método `onAlarm()` de la clase `AlarmClock` como respuesta al evento.

Para establecer la alarma, se llama al método `setAlarm()` de la clase `AlarmClock` del siguiente modo:

```

/**
 * Define la hora a la que debe sonar la alarma.
 * @param hour El valor de la hora de la alarma.
 * @param minutes El valor de los minutos de la alarma.
 * @param message El mensaje que se mostrará cuando la alarma suene.
 * @return La hora a la que sonará la alarma.
 */
public function setAlarm(hour:Number = 0, minutes:Number = 0,
message:String = "Alarm!"):Date
{
    this.alarmMessage = message;
    var now:Date = new Date();
    // Crear esta hora con la fecha de hoy.
    alarmTime = new Date(now.fullYear, now.month, now.date, hour, minutes);
}

```

```

// Determinar si la hora especificada ya ha pasado hoy.
if (alarmTime <= now)
{
    alarmTime.setTime(alarmTime.time + MILLISECONDS_PER_DAY);
}

// Detener el temporizador de la alarma si ya se ha establecido.
alarmTimer.reset();
// Calcular cuántos milisegundos deben transcurrir antes de que
// la alarma suene (la diferencia entre la hora de la alarma y el
// instante actual) y establecer ese valor como la demora del
// temporizador de la alarma.
alarmTimer.delay = Math.max(1000, alarmTime.time - now.time);
alarmTimer.start();

return alarmTime;
}

```

Este método realiza varias tareas, entre ellas almacenar el mensaje de alarma y crear un objeto `Date` (`alarmTime`) que representa el instante de tiempo real en el que debe sonar la alarma. En las últimas líneas del método, el temporizador de la variable `alarmTimer` se define y se activa, lo que resulta de especial relevancia para este análisis. En primer lugar, se llama a su método `reset()`, deteniendo el temporizador y reiniciándolo en caso de que ya se estuviese ejecutando. A continuación, se resta la hora actual (representada por la variable `now`) del valor de la variable `alarmTime` para determinar cuántos milisegundos tienen que transcurrir antes de que suene la alarma. La clase `Timer` no activa su evento `timer` a una hora absoluta, de manera que es esta diferencia relativa de tiempo la que se asigna a la propiedad `delay` de `alarmTimer`. Finalmente, se llama al método `start()` para iniciar el temporizador.

Una vez que ha transcurrido la cantidad especificada de tiempo, `alarmTimer` distribuye el evento `timer`. Dado que la clase `AlarmClock` ha registrado su método `onAlarm()` como un detector de ese evento, cuando se produzca el evento `timer` se llamará a `onAlarm()`.

```

/**
 * Se llama cuando se distribuye el evento timer.
 */
public function onAlarm(event:TimerEvent):void
{
    trace("Alarm!");
    var alarm:AlarmEvent = new AlarmEvent(this.alarmMessage);
    this.dispatchEvent(alarm);
}

```

Un método que se registra como detector de eventos debe definirse con la firma adecuada (es decir, el conjunto de parámetros y el tipo de devolución del método). Para que un método pueda ser detector del evento `timer` de la clase `Timer`, debe definir un parámetro cuyo tipo de datos sea `TimerEvent` (`flash.events.TimerEvent`), una subclase de la clase `Event`. Cuando la instancia de `Timer` llama a sus detectores de eventos, pasa una instancia `TimerEvent` como objeto de evento.

## Notificación de la alarma a otros

Al igual que la clase `Timer`, la clase `AlarmClock` proporciona un evento que permite que otro código reciba notificaciones cuando suena la alarma. Para que una clase pueda usar el marco de gestión de eventos incorporado en `ActionScript`, debe implementar la interfaz `flash.events.IEventDispatcher`. Normalmente esto se lleva a cabo ampliando la clase `flash.events.EventDispatcher`, que proporciona una implementación estándar de `IEventDispatcher` (o ampliando una de las subclases de `EventDispatcher`). Según se ha descrito anteriormente, la clase `AlarmClock` amplía la clase `SimpleClock` que, a su vez, amplía la clase `Sprite`, que (a través de una cadena de herencias) amplía la clase `EventDispatcher`. Todo esto quiere decir que la clase `AlarmClock` ya incorpora la funcionalidad adecuada para proporcionar sus propios eventos.

Se puede registrar otro código para que reciba notificaciones del evento `alarm` de la clase `AlarmClock` llamando al método `addEventListener()` que `AlarmClock` hereda de `EventDispatcher`. Cuando una instancia de `AlarmClock` está lista para notificar a otro código que su evento `alarm` se ha activado, lleva a cabo esta operación llamando al método `dispatchEvent()`, que también se hereda de `EventDispatcher`.

```
var alarm:AlarmEvent = new AlarmEvent(this.alarmMessage);
this.dispatchEvent(alarm);
```

Estas líneas de código están tomadas del método `onAlarm()` de la clase `AlarmClock` (que se ha mostrado al completo anteriormente). Se llama al método `dispatchEvent()` de la instancia de `AlarmClock` que, a su vez, notifica a todos los detectores registrados que el evento `alarm` de la instancia de `AlarmClock` se ha activado. El parámetro que se pasa a `dispatchEvent()` es el objeto de evento que se pasará a los métodos detectores. En este caso es una instancia de la clase `AlarmEvent`, una subclase de `Event` creada específicamente para este ejemplo.

## Creación de un evento de alarma personalizado

Todos los detectores de eventos reciben un parámetro de objeto de evento con información acerca del evento específico que se está activando. En muchos casos, el objeto de evento es una instancia de la clase `Event`. No obstante, en algunas ocasiones resulta útil proporcionar más información a los detectores de eventos. Según se ha explicado anteriormente en este capítulo, una forma habitual de lograr esto es definir una nueva clase (una subclase de la clase `Event`) y usar una instancia de esa clase como objeto de evento. En este ejemplo, se usa una instancia de `AlarmEvent` como objeto de evento cuando se distribuye el evento `alarm` de la clase `AlarmClock`. La clase `AlarmEvent`, que se muestra aquí, ofrece más información acerca del evento `alarm`, específicamente el mensaje de alarma:

```
import flash.events.Event;

/**
 * Esta clase Event personalizada añade una propiedad message a una clase
 * Event básica.
 */
public class AlarmEvent extends Event
{
    /**
     * El nombre del nuevo tipo de AlarmEvent.
     */
    public static const ALARM:String = "alarm";

    /**
     * Un mensaje de texto que se puede pasar a un controlador de eventos
     * con este objeto de evento.
     */
    public var message:String;

    /**
     * Constructor.
     * @param message El texto que se mostrará cuando la alarma suene.
     */
    public function AlarmEvent(message:String = "ALARM!")
    {
        super(ALARM);
        this.message = message;
    }
    ...
}
```

La mejor forma de crear una clase de objetos de evento personalizados es definir una clase que amplíe la clase `Event`, según se muestra en el ejemplo anterior. Para complementar la funcionalidad heredada, la clase `AlarmEvent` define una propiedad `message` que contiene el texto del mensaje de alarma asociado al evento; el valor de `message` se pasa como un parámetro en el constructor de `AlarmEvent`. La clase `AlarmEvent` también define la constante `ALARM`, que se puede utilizar para hacer referencia al evento específico (`alarm`) al llamar al método `addEventListener()` de la clase `AlarmClock`.

Además de añadir funcionalidad personalizada, cada subclase de `Event` debe sustituir el método `clone()` heredado como parte del marco de gestión de eventos de `ActionScript`. Las subclases `Event` también pueden sustituir el método heredado `toString()` para incluir las propiedades del evento personalizado en el valor que se devuelve al llamar al método `toString()`.

```
/**
 * Crea y devuelve una copia de la instancia actual.
 * @return Una copia de la instancia actual.
 */
public override function clone():Event
{
    return new AlarmEvent(message);
}

/**
 * Devuelve una cadena que contiene todas las propiedades de
 * la instancia actual.
 * @return Una representación de cadena de la instancia actual.
 */
public override function toString():String
{
    return formatToString("AlarmEvent", "type", "bubbles", "cancelable",
        "eventPhase", "message");
}
```

El método `clone()` sustituido necesita devolver una nueva instancia de la subclase personalizada de `Event` con todas las propiedades personalizadas definidas para coincidir con la instancia actual. En el método `toString()` sustituido, el método de utilidad `formatToString()` (heredado de `Event`) se utiliza para proporcionar una cadena con el nombre del tipo personalizado, además de los nombres y valores de todas sus propiedades.



ActionScript 3.0 incluye un grupo de clases basadas en la especificación de ECMAScript for XML (E4X) (ECMA-357 edición 2). Estas clases incluyen funciones eficaces y fáciles de usar para trabajar con datos XML. E4X permite desarrollar código con datos XML mucho más rápido que con las técnicas programación anteriores. Otra ventaja adicional es que el código que se cree será más fácil de leer.

En este capítulo se describe la manera de utilizar E4X para procesar datos XML.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de XML .....	357
El enfoque E4X del procesamiento de XML .....	362
Objetos XML .....	364
Objetos XMLList .....	367
Inicialización de variables XML .....	368
Construcción y transformación de objetos XML .....	370
Navegación de estructuras XML .....	371
Utilización de espacios de nombres XML .....	377
Conversión de tipo XML .....	378
Lectura de documentos XML externos .....	380
Ejemplo: cargar datos de RSS desde Internet .....	380

## Fundamentos de la utilización de XML

### Introducción a la utilización de XML

XML es una forma estándar de representar información estructurada que los ordenadores pueden procesar fácilmente y que es razonablemente fácil de escribir y comprender para los humanos. XML es una abreviatura de eXtensible Markup Language (Lenguaje extensible de marcado). La especificación del estándar XML está disponible en [www.w3.org/XML/](http://www.w3.org/XML/).

XML ofrece una forma estándar y cómoda de clasificar datos y facilitar su lectura, acceso y manipulación. Utiliza una estructura de árbol y una estructura de etiquetas similares a las de HTML. A continuación se muestra un ejemplo sencillo de datos XML:

```
<song>
  <title>What you know?</title>
  <artist>Steve and the flubberblubs</artist>
  <year>1989</year>
  <lastplayed>2006-10-17-08:31</lastplayed>
</song>
```

Los datos XML también pueden ser más complejos, con etiquetas anidadas dentro de otras etiquetas así como atributos y otros componentes estructurales. A continuación se muestra un ejemplo más complejo de datos XML:

```
<album>
  <title>Questions, unanswered</title>
  <artist>Steve and the flubberblubs</artist>
  <year>1989</year>
  <tracks>
    <song tracknumber="1" length="4:05">
      <title>What do you know?</title>
      <artist>Steve and the flubberblubs</artist>
      <lastplayed>2006-10-17-08:31</lastplayed>
    </song>
    <song tracknumber="2" length="3:45">
      <title>Who do you know?</title>
      <artist>Steve and the flubberblubs</artist>
      <lastplayed>2006-10-17-08:35</lastplayed>
    </song>
    <song tracknumber="3" length="5:14">
      <title>When do you know?</title>
      <artist>Steve and the flubberblubs</artist>
      <lastplayed>2006-10-17-08:39</lastplayed>
    </song>
    <song tracknumber="4" length="4:19">
      <title>Do you know?</title>
      <artist>Steve and the flubberblubs</artist>
      <lastplayed>2006-10-17-08:44</lastplayed>
    </song>
  </tracks>
</album>
```

Este documento XML contiene otras estructuras XML completas (como las etiquetas `song` con sus elementos secundarios). También muestra otras estructuras XML como atributos (`tracknumber` y `length` en las etiquetas `song`) y etiquetas que contienen otras etiquetas en lugar de contener datos (como la etiqueta `tracks`).

## Introducción a XML

A continuación se ofrece una descripción breve de los aspectos más comunes de los datos XML para usuarios con poca o ninguna experiencia en la utilización de XML. Los datos XML se escriben en formato de texto simple, con una sintaxis específica para organizar la información en un formato estructurado. Generalmente, un conjunto individual de datos XML se denomina *documento XML*. En formato XML, los datos se organizan en *elementos* (que pueden ser elementos de datos individuales o contenedores para otros elementos) con una estructura jerárquica. Cada documento XML tiene un elemento individual como elemento de nivel superior o principal; dentro de este elemento raíz puede haber un solo elemento de información, aunque es más probable que haya otros elementos, que a su vez contienen otros elementos, etc. Por ejemplo, este documento XML contiene información sobre un álbum de música:

```
<song tracknumber="1" length="4:05">
  <title>What do you know?</title>
  <artist>Steve and the flubberblubs</artist>
  <mood>Happy</mood>
  <lastplayed>2006-10-17-08:31</lastplayed>
</song>
```

Cada elemento se distingue mediante un conjunto de *etiquetas*, constituidas por el nombre del elemento entre corchetes angulares (signos menor que y mayor que). La etiqueta inicial, que indica el principio del elemento, tiene el nombre de elemento:

```
<title>
```

La etiqueta final, que marca el final del elemento, tiene una barra diagonal antes del nombre del elemento:

```
</title>
```

Si un elemento no contiene nada, puede escribirse como un elemento vacío (y se representa con una sola etiqueta). En XML, este elemento:

```
<lastplayed/>
```

es idéntico a este elemento:

```
<lastplayed></lastplayed>
```

Además del contenido del elemento entre las etiquetas inicial y final, un elemento también puede incluir otros valores, denominados *atributos*, que se definen en la etiqueta inicial del elemento. Por ejemplo, este elemento XML define un solo atributo denominado `length`, con valor "4:19":

```
<song length="4:19"></song>
```

Cada elemento XML tiene contenido, que puede ser un valor individual, uno o más elementos XML, o nada (en el caso de un elemento vacío).

## Más información sobre XML

Para más información sobre la utilización de XML, hay varios libros y recursos adicionales, incluidos estos sitios Web:

- Tutorial de XML de W3Schools: <http://w3schools.com/xml/>
- XML.com: <http://www.xml.com/>
- Tutoriales, foros y más recursos de XMLpitstop: <http://xmlpitstop.com/>

## Clases de ActionScript para trabajar con XML

ActionScript 3.0 incluye varias clases que se utilizan para trabajar con información estructurada en formato XML. Las dos clases principales son:

- XML: Representa un solo elemento XML, que puede ser un documento XML con varios elementos secundarios o un elemento con un solo valor en un documento.
- XMLList: representa un conjunto de elementos XML. El objeto XMLList se utiliza cuando hay varios elementos XML del mismo nivel (están en el mismo nivel y pertenecen al mismo elemento principal en la jerarquía del documento XML). Por ejemplo, una instancia de XMLList sería la manera más sencilla de trabajar con este conjunto de elementos XML (que se supone contenido en un documento XML):

```
<artist type="composer">Fred Wilson</artist>  
<artist type="conductor">James Schmidt</artist>  
<artist type="soloist">Susan Harriet Thurndon</artist>
```

Para usos más avanzados que requieran espacios de nombres XML, ActionScript también incluye las clases Namespace y QName. Para más información, consulte “[Utilización de espacios de nombres XML](#)” en la [página 377](#).

Además de las clases incorporadas para trabajar con XML, ActionScript 3.0 también incluye varios operadores que proporcionan funcionalidad específica para acceder a datos XML y manipularlos. Este enfoque para trabajar con XML mediante estas clases y operadores se denomina ECMAScript for XML (E4X) y está definido en la especificación de ECMA-357 edición 2.

## Tareas comunes con XML

Al trabajar con XML en ActionScript es posible que haya que realizar las siguientes tareas con frecuencia:

- Crear documentos XML (añadir elementos y valores)
- Acceder a elementos, valores y atributos XML
- Filtrar elementos XML (buscando en ellos)
- Recorrer un conjunto de elementos XML
- Convertir datos entre las clases XML y la clase String
- Utilizar espacios de nombres XML
- Cargar archivos XML externos

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Elemento:** elemento individual de un documento XML, identificado como una etiqueta inicial y una etiqueta final, y el contenido existente entre las etiquetas. Los elementos XML pueden contener texto o elementos de otro tipo, o pueden estar vacíos.
- **Elemento vacío:** elemento XML que no contiene elementos secundarios. Los elementos vacíos se suelen escribir con una sola etiqueta (como `<elemento/>`).
- **Documento:** estructura XML individual. Un documento XML puede contener un número arbitrario de elementos (o puede constar únicamente de un elemento vacío); no obstante, debe tener un solo elemento de nivel superior que contenga a todos los demás elementos del documento.
- **Nodo:** nombre alternativo para elemento XML.
- **Atributo:** valor con nombre asociado con un elemento que se escribe en la etiqueta inicial del elemento con el formato `nombreAtributo="valor"`, en lugar de escribirse como un elemento secundario independiente anidado dentro del elemento.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Prácticamente todos los listados de código de este capítulo ya incluyen la llamada a la función `trace()` apropiada. Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

El resultado de la función `trace()` se ve en el panel Salida.

Ésta y otras técnicas para probar los listados de código de ejemplo se describen de forma detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

## El enfoque E4X del procesamiento de XML

La especificación de ECMAScript for XML define un conjunto de clases y funcionalidad para trabajar con datos XML. Este conjunto de clases y funcionalidades se denomina *E4X*.

ActionScript 3.0 incluye las siguientes clases de E4X: XML, XMLList, QName y Namespace.

Los métodos, propiedades y operadores de las clases de E4X se han diseñado con los siguientes objetivos:

- **Simplicidad:** siempre que sea posible, E4X facilita la escritura y comprensión del código para trabajar con datos XML.
- **Coherencia:** los métodos y la lógica que subyacen a E4X son coherentes internamente y con otros componentes de ActionScript.
- **Familiaridad:** los datos XML se manipulan con operadores conocidos, como el operador punto (`.`).

NOTA

En ActionScript 2.0 hay una clase XML. En ActionScript 3.0 se ha cambiado su nombre a XMLDocument para que no entre en conflicto con la clase XML de ActionScript 3.0 que forma parte de E4X. Las clases antiguas (XMLDocument, XMLNode, XMLParser y XMLTag) se incluyen en el paquete `flash.xml` principalmente por compatibilidad con código antiguo. Las nuevas clases de E4X son clases principales; no es necesario importar un paquete para utilizarlas. En este capítulo no se describe en detalle el uso de las clases XML antiguas de ActionScript 2.0. Para más información sobre dichas clases, consulte el paquete `flash.xml` en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

A continuación se muestra un ejemplo de manipulación de datos con E4X:

```
var myXML:XML =
  <order>
    <item id='1'>
      <menuName>burger</menuName>
      <price>3.95</price>
    </item>
    <item id='2'>
      <menuName>fries</menuName>
      <price>1.45</price>
    </item>
  </order>
```

A menudo, la aplicación cargará datos XML desde un origen externo, como un servicio Web o un canal RSS. No obstante, por claridad, los ejemplos de este capítulo asignan datos XML como literales.

Como se muestra en el código siguiente, E4X incluye algunos operadores intuitivos, como el operador punto (.) y el operador de identificador de atributo (@), para acceder a propiedades y atributos en datos XML:

```
trace(myXML.item[0].menuName); // Salida: burger
trace(myXML.item.@id==2).menuName); // Salida: fries
trace(myXML.item.(menuName=="burger").price); // Salida: 3.95
```

El método `appendChild()` se utiliza para asignar un nuevo nodo secundario a los datos XML, como se indica en el siguiente fragmento de código:

```
var newItem:XML =
  <item id="3">
    <menuName>medium cola</menuName>
    <price>1.25</price>
  </item>

myXML.appendChild(newItem);
```

Los operadores @ y . se utilizan no sólo para leer datos, sino también para asignar datos, como se indica a continuación:

```
myXML.item[0].menuName="regular burger";
myXML.item[1].menuName="small fries";
myXML.item[2].menuName="medium cola";

myXML.item.(menuName=="regular burger").@quantity = "2";
myXML.item.(menuName=="small fries").@quantity = "2";
myXML.item.(menuName=="medium cola").@quantity = "2";
```

Se puede utilizar un bucle `for` para recorrer nodos de los datos XML, de la manera siguiente:

```
var total:Number = 0;
for each (var property:XML in myXML.item)
{
    var q:int = Number(property.@quantity);
    var p:Number = Number(property.price);
    var itemTotal:Number = q * p;
    total += itemTotal;
    trace(q + " " + property.menuName + " $" + itemTotal.toFixed(2))
}
trace("Total: $", total.toFixed(2));
```

## Objetos XML

Un objeto XML puede representar un elemento, atributo, comentario, instrucción de procesamiento o elemento de texto XML.

Los objetos XML pueden clasificarse como de *contenido simple* o de *contenido complejo*.

Un objeto XML que tiene nodos secundarios se clasifica como objeto de contenido complejo.

Se dice que un objeto XML tiene contenido simple si es de cualquiera de los siguientes tipos: un atributo, un comentario, una instrucción de procesamiento o un nodo de texto.

Por ejemplo, el siguiente objeto XML contiene contenido complejo, incluidos un comentario y una instrucción de procesamiento:

```
XML.ignoreComments = false;
XML.ignoreProcessingInstructions = false;
var x1:XML =
    <order>
        <!--Esto es un comentario. -->
        <?PROC_INSTR sample ?>
        <item id='1'>
            <menuName>burger</menuName>
            <price>3.95</price>
        </item>
        <item id='2'>
            <menuName>fries</menuName>
            <price>1.45</price>
        </item>
    </order>
```

Como se muestra en el siguiente ejemplo, ahora se pueden utilizar los métodos `comments()` y `processingInstructions()` para crear nuevos objetos XML, un comentario y una instrucción de procesamiento:

```
var x2:XML = x1.comments()[0];
var x3:XML = x1.processingInstructions()[0];
```

## Propiedades XML

La clase XML tiene cinco propiedades estáticas:

- Las propiedades `ignoreComments` e `ignoreProcessingInstructions` determinan si deben omitirse los comentarios o las instrucciones de procesamiento cuando se analice el objeto XML.
- La propiedad `ignoreWhitespace` determina si deben omitirse los caracteres de espacio en blanco en las etiquetas de elemento y las expresiones incorporadas que sólo estén separadas por caracteres de espacio en blanco.
- Las propiedades `prettyIndent` y `prettyPrinting` se utilizan para aplicar formato al texto devuelto por los métodos `toString()` y `toXMLString()` de la clase XML.

Para más detalles sobre estas propiedades, consulte *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Métodos XML

Los siguientes métodos permiten trabajar con la estructura jerárquica de los objetos XML:

- `appendChild()`
- `child()`
- `childIndex()`
- `children()`
- `descendants()`
- `elements()`
- `insertChildAfter()`
- `insertChildBefore()`
- `parent()`
- `prependChild()`

Los siguientes métodos permiten trabajar con atributos de objetos XML:

- `attribute()`
- `attributes()`

Los siguientes métodos permiten trabajar con propiedades de objetos XML:

- `hasOwnProperty()`
- `propertyIsEnumerable()`
- `replace()`
- `setChildren()`

Los siguientes métodos sirven para trabajar con nombres completos y espacios de nombres:

- `addNamespace()`
- `inScopeNamespaces()`
- `localName()`
- `name()`
- `namespace()`
- `namespaceDeclarations()`
- `removeNamespace()`
- `setLocalName()`
- `setName()`
- `setNamespace()`

Los siguientes métodos sirven para trabajar con (y determinar) tipos específicos de contenido XML:

- `comments()`
- `hasComplexContent()`
- `hasSimpleContent()`
- `nodeKind()`
- `processingInstructions()`
- `text()`

Los siguientes métodos sirven para la conversión a cadenas y para aplicar formato a objetos XML:

- `defaultSettings()`
- `setSettings()`
- `settings()`
- `normalize()`
- `toString()`
- `toXMLString()`

Hay algunos métodos adicionales:

- `contains()`
- `copy()`
- `valueOf()`
- `length()`

Para más detalles sobre estos métodos, consulte *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

# Objetos XMLList

Una instancia de XMLList representa una colección arbitraria de objetos XML. Puede contener documentos XML completos, fragmentos XML o los resultados de una consulta XML.

Los siguientes métodos permiten trabajar con la estructura jerárquica de los objetos XMLList:

- `child()`
- `children()`
- `descendants()`
- `elements()`
- `parent()`

Los siguientes métodos permiten trabajar con atributos de objetos XMLList:

- `attribute()`
- `attributes()`

Los siguientes métodos permiten trabajar con las propiedades de XMLList:

- `hasOwnProperty()`
- `propertyIsEnumerable()`

Los siguientes métodos sirven para trabajar con (y determinar) tipos específicos de contenido XML:

- `comments()`
- `hasComplexContent()`
- `hasSimpleContent()`
- `processingInstructions()`
- `text()`

Los siguientes métodos sirven para la conversión a cadenas y para aplicar formato al objeto XMLList:

- `normalize()`
- `toString()`
- `toXMLString()`

Hay algunos métodos adicionales:

- `contains()`
- `copy()`
- `length()`
- `valueOf()`

Para más detalles sobre estos métodos, consulte *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

Para un objeto XMLList que contiene exactamente un elemento XML se pueden utilizar todas las propiedades y métodos de la clase XML, ya que un objeto XMLList con un elemento XML se trata igual que un objeto XML. Por ejemplo, en el código siguiente, como `doc.div` es un objeto XMLList que contiene un elemento, se puede utilizar el método `appendChild()` de la clase XML:

```
var doc:XML =
    <body>
        <div>
            <p>Hello</p>
        </div>
    </body>;
doc.div.appendChild(<p>World</p>);
```

Para obtener una lista de propiedades y métodos XML, consulte [“Objetos XML” en la página 364](#).

## Inicialización de variables XML

Se puede asignar un literal XML a un objeto XML de la manera siguiente:

```
var myXML:XML =
    <order>
        <item id='1'>
            <menuName>burger</menuName>
            <price>3.95</price>
        </item>
        <item id='2'>
            <menuName>fries</menuName>
            <price>1.45</price>
        </item>
    </order>
```

Como se indica en el siguiente fragmento de código, también se puede utilizar el constructor `new` para crear una instancia de un objeto XML de una cadena que contiene datos XML:

```
var str:String = "<order><item id='1'><menuName>burger</menuName>"
                + "<price>3.95</price></item></order>";
var myXML:XML = new XML(str);
```

Si los datos XML de la cadena no están bien formados (por ejemplo, si falta una etiqueta final), aparecerá un error en tiempo de ejecución.

También se puede pasar datos por referencia (desde otras variables) a un objeto XML, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var tagname:String = "item";
var attributename:String = "id";
var attributevalue:String = "5";
var content:String = "Chicken";
var x:XML = <{tagname} {attributename}={attributevalue}>{content}</
    {tagname}>;
trace(x.toXMLString())
// Salida: <item id="5">Chicken</item>
```

Para cargar datos XML desde una dirección URL hay que utilizar la clase `URLLoader`, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
import flash.events.Event;
import flash.net.URLLoader;
import flash.net.URLRequest;

var externalXML:XML;
var loader:URLLoader = new URLLoader();
var request:URLRequest = new URLRequest("xmlfile.xml");
loader.load(request);
loader.addEventListener(Event.COMPLETE, onComplete);

function onComplete(event:Event):void
{
    var loader:URLLoader = event.target as URLLoader;
    if (loader != null)
    {
        externalXML = new XML(loader.data);
        trace(externalXML.toXMLString());
    }
    else
    {
        trace("loader is not a URLLoader!");
    }
}
```

Para leer datos XML desde una conexión de socket hay que utilizar la clase `XMLSocket`.

Para más información, consulte la entrada [XMLSocket](#) en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

# Construcción y transformación de objetos XML

Los métodos `prependChild()` y `appendChild()` permiten añadir una propiedad al principio o al final (respectivamente) de una lista de propiedades de un objeto XML, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var x1:XML = <p>Line 1</p>
var x2:XML = <p>Line 2</p>
var x:XML = <body></body>
x = x.appendChild(x1);
x = x.appendChild(x2);
x = x.prependChild(<p>Line 0</p>);
// x == <body><p>Line 0</p><p>Line 1</p><p>Line 2</p></body>
```

Los métodos `insertChildBefore()` e `insertChildAfter()` permiten añadir una propiedad antes o después (respectivamente) de una propiedad especificada, como se indica a continuación:

```
var x:XML =
  <body>
    <p>Paragraph 1</p>
    <p>Paragraph 2</p>
  </body>
var newNode:XML = <p>Paragraph 1.5</p>
x = x.insertChildAfter(x.p[0], newNode)
x = x.insertChildBefore(x.p[2], <p>Paragraph 1.75</p>)
```

Como se indica en el siguiente ejemplo, también se pueden utilizar operadores de llave (`{ }`) para pasar datos por referencia (desde otras variables) al construir objetos XML:

```
var ids:Array = [121, 122, 123];
var names:Array = [ ["Murphy", "Pat"], ["Thibaut", "Jean"], ["Smith", "Vijay"] ]
var x:XML = new XML("<employeeList></employeeList>");

for (var i:int = 0; i < 3; i++)
{
  var newnode:XML = new XML();
  newnode =
    <employee id={ids[i]}>
      <last>{names[i][0]}</last>
      <first>{names[i][1]}</first>
    </employee>;

  x = x.appendChild(newnode)
}
```

Se pueden asignar propiedades y atributos a un objeto XML utilizando el operador =, como se indica a continuación:

```
var x:XML =
    <employee>
        <lastname>Smith</lastname>
    </employee>
x.firstname = "Jean";
x.@id = "239";
```

Esto establece el valor del objeto XML x en:

```
<employee id="239">
    <lastname>Smith</lastname>
    <firstname>Jean</firstname>
</employee>
```

Se pueden utilizar los operadores + y += para concatenar objetos XMLList.

```
var x1:XML = <a>test1</a>
var x2:XML = <b>test2</b>
var xList:XMLList = x1 + x2;
xList += <c>test3</c>
```

Esto establece el valor del objeto XMLList xList en:

```
<a>test1</a>
<b>test2</b>
<c>test3</c>
```

## Navegación de estructuras XML

Una de las eficaces características de XML es su capacidad de proporcionar datos complejos y anidados a través de una cadena lineal de caracteres de texto. Al cargar datos en un objeto XML, ActionScript analiza los datos y carga su estructura jerárquica en memoria (o envía un error en tiempo de ejecución si los datos XML no están bien formados).

Los operadores y métodos de los datos XML y objetos XMLList facilitan la navegación de la estructura de datos XML.

El operador punto (.) y el operador descriptor de acceso descendiente (..) permiten acceder a propiedades secundarias de un objeto XML. Considérese el siguiente objeto XML:

```
var myXML:XML =
  <order>
    <book ISBN="0942407296">
      <title>Baking Extravagant Pastries with Kumquats</title>
      <author>
        <lastName>Contino</lastName>
        <firstName>Chuck</firstName>
      </author>
      <pageCount>238</pageCount>
    </book>
    <book ISBN="0865436401">
      <title>Emu Care and Breeding</title>
      <editor>
        <lastName>Case</lastName>
        <firstName>Justin</firstName>
      </editor>
      <pageCount>115</pageCount>
    </book>
  </order>
```

El objeto `myXML.book` es un objeto `XMLList` que contiene propiedades secundarias del objeto `myXML` denominado `book`. Son dos objetos XML, que coinciden con las dos propiedades `book` del objeto `myXML`.

El objeto `myXML..lastName` es un objeto `XMLList` que contiene las propiedades descendientes denominadas `lastName`. Son dos objetos XML, que coinciden con las dos propiedades `lastName` del objeto `myXML`.

El objeto `myXML.book.editor.lastName` es un objeto `XMLList` que contiene los elementos secundarios denominados `lastName` de los elementos secundarios denominados `editor` de los elementos secundarios denominados `book` del objeto `myXML`: en este caso, un objeto `XMLList` que contiene un solo objeto XML (la propiedad `lastName` con el valor "Case").

## Acceso a nodos principales y secundarios

El método `parent()` devuelve el elemento principal de un objeto XML.

Se pueden utilizar los valores de índice ordinales de una lista secundaria para acceder a objetos secundarios específicos. Por ejemplo, considérese un objeto XML `myXML` que tiene dos propiedades secundarias denominadas `book`. Cada propiedad secundaria denominada `book` tiene un número de índice asociado:

```
myXML.book[0]
myXML.book[1]
```

Para acceder a un elemento terciario específico se pueden especificar números de índice para los nombres del elemento secundario y el elemento terciario:

```
myXML.book[0].title[0]
```

Sin embargo, si `x.book[0]` sólo tuviera un elemento secundario denominado `title`, se puede omitir la referencia al índice, como se muestra a continuación:

```
myXML.book[0].title
```

De forma similar, si sólo hay un elemento secundario `book` del objeto `x` y dicho objeto secundario tiene un solo objeto de título, se pueden omitir ambas referencias de índice, como se muestra a continuación:

```
myXML.book.title
```

Se puede utilizar el método `child()` para desplazarse por los elementos secundarios con nombres basados en una variable o expresión, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var myXML:XML =
    <order>
        <book>
            <title>Dictionary</title>
        </book>
    </order>;

var childName:String = "book";

trace(myXML.child(childName).title) // salida: Dictionary
```

## Acceso a atributos

El símbolo `@` (el operador identificador de atributo) se utiliza para acceder a atributos de un objeto XML o XMLList, como se muestra en el código siguiente:

```
var employee:XML =
    <employee id="6401" code="233">
        <lastName>Wu</lastName>
        <firstName>Erin</firstName>
    </employee>;
trace(employee.@id); // 6401
```

Se puede utilizar el símbolo de comodín `*` con el símbolo `@` para acceder a todos los atributos de un objeto XML o XMLList, como se muestra en el código siguiente:

```
var employee:XML =
    <employee id="6401" code="233">
        <lastName>Wu</lastName>
        <firstName>Erin</firstName>
    </employee>;
trace(employee.*.toXMLString());
// 6401
// 233
```

Se puede utilizar el método `attribute()` o `attributes()` para acceder a un atributo específico o a todos los atributos de un objeto XML o `XMLList`, como se muestra en el código siguiente:

```
var employee:XML =
  <employee id="6401" code="233">
    <lastName>Wu</lastName>
    <firstName>Erin</firstName>
  </employee>;
trace(employee.attribute("id")); // 6401
trace(employee.attribute("*").toXMLString());
// 6401
// 233
trace(employee.attributes().toXMLString());
// 6401
// 233
```

También se puede utilizar la sintaxis siguiente para acceder a atributos, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
employee.attribute("id")
employee["@id"]
employee.@"id"]
```

Cada uno de ellos es equivalente a `employee.@id`. No obstante, se recomienda utilizar la sintaxis `employee.@id`.

## Filtrado por atributo o valor de elemento

Se pueden utilizar los operadores de paréntesis, ( y ), para filtrar elementos con un nombre de elemento o un valor de atributo específicos. Considérese el siguiente objeto XML:

```
var x:XML =
  <employeeList>
    <employee id="347">
      <lastName>Zmed</lastName>
      <firstName>Sue</firstName>
      <position>Data analyst</position>
    </employee>
    <employee id="348">
      <lastName>McGee</lastName>
      <firstName>Chuck</firstName>
      <position>Jr. data analyst</position>
    </employee>
  </employeeList>
```

Las siguientes expresiones son todas válidas:

- `x.employee.(lastName == "McGee");` es el **segundo nodo** `employee`.
- `x.employee.(lastName == "McGee").firstName;` es la **propiedad** `firstName` del **segundo nodo** `employee`.
- `x.employee.(lastName == "McGee").@id;` es el **valor del atributo** `id` del **segundo nodo** `employee`.
- `x.employee.(@id == 347);` es el **primer nodo** `employee`.
- `x.employee.(@id == 347).lastName;` es la **propiedad** `lastName` del **primer nodo** `employee`.
- `x.employee.(@id > 300);` es un **objeto XMLList** con **ambas propiedades** `employee`.
- `x.employee.(position.toString().search("analyst") > -1);` es un **objeto XMLList** con **ambas propiedades** `position`.

Si se intenta filtrar por atributos o elementos que no existen, Adobe Flash Player emitirá una excepción. Por ejemplo, la línea final del código siguiente genera un error porque no hay ningún atributo `id` en el segundo elemento `p`:

```
var doc:XML =
    <body>
        <p id='123'>Hello, <b>Bob</b>.</p>
        <p>Hello.</p>
    </body>;
trace(doc.p.(@id == '123'));
```

De manera similar, la línea final del código siguiente genera un error porque no hay ningún atributo `b` en el segundo elemento `p`:

```
var doc:XML =
    <body>
        <p id='123'>Hello, <b>Bob</b>.</p>
        <p>Hello.</p>
    </body>;
trace(doc.p.(b == 'Bob'));
```

Para evitar estos errores, se pueden identificar las propiedades que tienen los atributos o elementos coincidentes mediante los métodos `attribute()` y `elements()`, como se muestra en el código siguiente:

```
var doc:XML =
    <body>
        <p id='123'>Hello, <b>Bob</b>.</p>
        <p>Hello.</p>
    </body>;
trace(doc.p.(attribute('id') == '123'));
trace(doc.p.(elements('b') == 'Bob'));
```

También se puede utilizar el método `hasOwnProperty()`, como se muestra en el código siguiente:

```
var doc:XML =
    <body>
        <p id='123'>Hello, <b>Bob</b>.</p>
        <p>Hello.</p>
    </body>;
trace(doc.p.(hasOwnProperty('@id') && @id == '123'));
trace(doc.p.(hasOwnProperty('b') && b == 'Bob'));
```

## Utilización de las sentencias `for..in` y `for each..in`

ActionScript 3.0 incluye las sentencias `for..in` y `for each..in`, que permiten recorrer objetos `XMLList`. Por ejemplo, considérese el objeto XML `myXML` y el objeto `XMLList myXML.item`. El objeto `XMLList`, `myXML.item`, consta de los dos nodos `item` del objeto XML.

```
var myXML:XML =
    <order>
        <item id='1' quantity='2'>
            <menuName>burger</menuName>
            <price>3.95</price>
        </item>
        <item id='2' quantity='2'>
            <menuName>fries</menuName>
            <price>1.45</price>
        </item>
    </order>;
```

La sentencia `for..in` permite recorrer un conjunto de nombres de propiedades de un objeto `XMLList`:

```
var total:Number = 0;
for (var pname:String in myXML.item)
{
    total += myXML.item.@quantity[pname] * myXML.item.price[pname];
}
```

La sentencia `for each..in` permite recorrer las propiedades del objeto `XMLList`:

```
var total2:Number = 0;
for each (var prop:XML in myXML.item)
{
    total2 += prop.@quantity * prop.price;
}
```

# Utilización de espacios de nombres XML

Los espacios de nombres de un objeto (o documento) XML identifican el tipo de datos que el objeto contiene. Por ejemplo, al enviar y entregar datos XML a un servicio Web que utiliza el protocolo de mensajería SOAP, se declara el espacio de nombres en la etiqueta inicial de los datos XML:

```
var message:XML =
    <soap:Envelope xmlns:soap="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/"
        soap:encodingStyle="http://schemas.xmlsoap.org/soap/encoding/">
        <soap:Body xmlns:w="http://www.test.com/weather/">
            <w:getWeatherResponse>
                <w:temperature >78</w:temperature>
            </w:getWeatherResponse>
        </soap:Body>
    </soap:Envelope>;
```

El espacio de nombres tiene un prefijo, soap, y un URI que define el espacio de nombres, `http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/`.

ActionScript 3.0 incluye la clase `Namespace` para trabajar con espacios de nombres XML. Para el objeto XML del ejemplo anterior se puede utilizar la clase `Namespace` de la manera siguiente:

```
var soapNS:Namespace = message.namespace("soap");
trace(soapNS); // Salida: http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/

var wNS:Namespace = new Namespace("w", "http://www.test.com/weather/");
message.addNamespace(wNS);
var encodingStyle:XMLList = message.@soapNS::encodingStyle;
var body:XMLList = message.soapNS::Body;

message.soapNS::Body.wNS::GetWeatherResponse.wNS::temperature = "78";
```

La clase XML incluye los siguientes métodos para trabajar con espacios de nombres:

`addNamespace()`, `inScopeNamespaces()`, `localName()`, `name()`, `namespace()`, `namespaceDeclarations()`, `removeNamespace()`, `setLocalName()`, `setName()` y `setNamespace()`.

La directiva `default xml namespace` permite asignar un espacio de nombres predeterminado para objetos XML. Por ejemplo, en el fragmento de código siguiente, `x1` y `x2` tienen el mismo espacio de nombres predeterminado:

```
var ns1:Namespace = new Namespace("http://www.example.com/namespaces/");
default xml namespace = ns1;
var x1:XML = <test1 />;
var x2:XML = <test2 />;
```

# Conversión de tipo XML

Se pueden convertir objetos XML y XMLList a valores de cadena. De forma similar, se pueden convertir cadenas en objetos XML y XMLList. También se debe tener en cuenta que todos los valores de atributos, nombres y valores de texto XML son cadenas. En las secciones siguientes se tratan todas estas formas de conversión de tipo XML.

## Conversión de objetos XML y XMLList en cadenas

Las clases XML y XMLList incluyen un método `toString()` y un método `toXMLString()`. El método `toXMLString()` devuelve una cadena que incluye todas las etiquetas, los atributos, las declaraciones de espacios de nombres y el contenido del objeto XML. Para objetos XML con contenido complejo (elementos secundarios), el método `toString()` hace exactamente lo mismo que el método `toXMLString()`. Para objetos XML con contenido simple (los que contienen un solo elemento de texto), el método `toString()` devuelve únicamente el contenido de texto del elemento, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var myXML:XML =
    <order>
        <item id='1' quantity='2'>
            <menuName>burger</menuName>
            <price>3.95</price>
        </item>
    </order>;

trace(myXML.item[0].menuName.toXMLString());
// <menuName>burger</menuName>
trace(myXML.item[0].menuName.toString());
// burger
```

Si se utiliza el método `trace()` sin especificar `toString()` ni `toXMLString()`, los datos se convierten con el método `toString()` de manera predeterminada, como se muestra en el código siguiente:

```
var myXML:XML =
    <order>
        <item id='1' quantity='2'>
            <menuName>burger</menuName>
            <price>3.95</price>
        </item>
    </order>;

trace(myXML.item[0].menuName);
// burger
```

Al utilizar el método `trace()` para depurar código, generalmente se deseará utilizar el método `toXMLString()` para que el método `trace()` devuelva datos más completos.

## Conversión de cadenas a objetos XML

Se puede utilizar el constructor `new XML()` para crear un objeto XML de una cadena, de la manera siguiente:

```
var x:XML = new XML("<a>test</a>");
```

Si se intenta convertir una cadena en XML a partir de una cadena que representa datos XML no válidos o que no están bien formados, se emitirá un error en tiempo de ejecución, como se muestra a continuación:

```
var x:XML = new XML("<a>test"); // emite un error
```

## Conversión de valores de atributos, nombres y valores de texto de tipo cadena

Todos los valores de atributos, nombres y valores de texto XML son del tipo de datos `String` y es posible que sea necesario convertirlos a otros tipos de datos. Por ejemplo, el código siguiente utiliza la función `Number()` para convertir valores de texto en números:

```
var myXML:XML =
    <order>
        <item>
            <price>3.95</price>
        </item>
        <item>
            <price>1.00</price>
        </item>
    </order>;

var total:XML = <total>0</total>;
myXML.appendChild(total);

for each (var item:XML in myXML.item)
{
    myXML.total.children()[0] = Number(myXML.total.children()[0])
        + Number(item.price.children()[0]);
}
trace(myXML.total); // 4.35;
```

Si este código no utilizara la función `Number()`, interpretaría el operador `+` como el operador de concatenación de cadenas y el método `trace()` en la última línea emitiría lo siguiente:

```
01.003.95
```

# Lectura de documentos XML externos

Se puede utilizar la clase `URLLoader` para cargar datos XML desde una dirección URL. Para utilizar el código siguiente en las aplicaciones hay que sustituir el valor de `XML_URL` del ejemplo por una dirección URL válida:

```
var myXML:XML = new XML();
var XML_URL:String = "http://www.example.com/Sample3.xml";
var myXMLURL:URLRequest = new URLRequest(XML_URL);
var myLoader:URLLoader = new URLLoader(myXMLURL);
myLoader.addEventListener("complete", xmlLoaded);
```

```
function xmlLoaded(event:Event):void
{
    myXML = XML(myLoader.data);
    trace("Data loaded.");
}
```

También se puede utilizar la clase `XMLSocket` para configurar una conexión de socket XML asíncrona con un servidor. Para más información, consulte *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Ejemplo: cargar datos de RSS desde Internet

La aplicación de ejemplo `RSSViewer` muestra diversas características del trabajo con XML en `ActionScript`, incluidas las siguientes:

- Utilización de métodos XML para recorrer datos XML en forma de canal RSS.
- Utilización de métodos XML para crear datos XML en formato HTML para utilizarlos en un campo de texto.

Se ha extendido el uso del formato RSS para syndicar noticias en formato XML. El aspecto de un archivo de datos RSS simple será similar al siguiente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<rss version="2.0" xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">
<channel>
    <title>Alaska - Weather</title>
    <link>http://www.nws.noaa.gov/alerts/ak.html</link>
    <description>Alaska - Watches, Warnings and Advisories</description>

    <item>
        <title>
            Short Term Forecast - Taiya Inlet, Klondike Highway (Alaska)
        </title>
```

```

<link>
  http://www.nws.noaa.gov/alerts/ak.html#A18.AJKNK.1900
</link>
<description>
  Short Term Forecast Issued At: 2005-04-11T19:00:00
  Expired At: 2005-04-12T01:00:00 Issuing Weather Forecast Office
  Homepage: http://pajk.arh.noaa.gov
</description>
</item>
<item>
  <title>
    Short Term Forecast - Haines Borough (Alaska)
  </title>
  <link>
    http://www.nws.noaa.gov/alerts/ak.html#AKZ019.AJKNOWAJK.190000
  </link>
  <description>
    Short Term Forecast Issued At: 2005-04-11T19:00:00
    Expired At: 2005-04-12T01:00:00 Issuing Weather Forecast Office
    Homepage: http://pajk.arh.noaa.gov
  </description>
</item>
</channel>
</rss>

```

La aplicación SimpleRSS lee datos RSS de Internet, analiza dichos datos en busca de titulares (títulos), vínculos y descripciones, y devuelve esos datos. La clase SimpleRSSUI proporciona la interfaz de usuario y llama a la clase SimpleRSS, que lleva a cabo todo el procesamiento de los datos XML.

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación RSSViewer se encuentran en la carpeta Samples/RSSViewer. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
RSSViewer.mxml o RSSViewer fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
com/example/programmingas3/rssViewer/ RSSParser.as	Una clase que contiene métodos que utilizan E4X para atravesar datos RSS (XML) y generan una representación HTML correspondiente.

---

Archivo	Descripción
RSSData/ak.rss	Un archivo RSS de ejemplo. La aplicación está configurada para leer datos RSS de Internet, en un canal RSS de Flex alojado por Adobe. No obstante, se puede modificar fácilmente para que lea datos RSS de este documento, que utiliza un esquema ligeramente distinto del que utiliza el canal RSS de Flex.

---

## Lectura y análisis de datos XML

La clase `RSSParser` incluye un método `xmlLoaded()` que convierte los datos RSS de entrada, almacenados en la variable `rssXML`, en una cadena que contiene la salida en formato HTML, `rssOutput`.

Casi al principio del método, el código establece el espacio de nombres XML predeterminado si el origen de datos RSS incluye un espacio de nombres predeterminado:

```
if (rssXML.namespace("") != undefined)
{
    default xml namespace = rssXML.namespace("");
}
```

Las líneas siguientes recorren el contenido del origen de datos XML, examinando cada propiedad descendiente denominada `item`:

```
for each (var item:XML in rssXML..item)
{
    var itemTitle:String = item.title.toString();
    var itemDescription:String = item.description.toString();
    var itemLink:String = item.link.toString();
    outXML += buildItemHTML(itemTitle,
        itemDescription,
        itemLink);
}
```

Las tres primeras líneas son simplemente un conjunto de variables de cadena para representar las propiedades de título, descripción y vínculo de la propiedad `item` de los datos XML. A continuación, la siguiente línea llama al método `buildItemHTML()` para obtener datos HTML en forma de objeto `XMLList`, utilizando las tres nuevas variables de cadena como parámetros.

## Construcción de datos XMLList

Los datos HTML (un objeto XMLList) tienen la siguiente forma:

```
<b>itemTitle</b>
<p>
  itemDescription
  <br />
  <a href="link">
    <font color="#008000">More...</font>
  </a>
</p>
```

Las primeras líneas del método borran el espacio de nombres XML predeterminado:

```
default xml namespace = new Namespace();
```

La directiva `default xml namespace` tiene ámbito de nivel de bloque de función.

Esto significa que el ámbito de esta declaración es el método `buildItemHTML()`.

Las líneas siguientes crean el objeto XMLList basándose en los argumentos de cadena pasados a la función:

```
var body:XMLList = new XMLList();
body += new XML("<b>" + itemTitle + "</b>");
var p:XML = new XML("<p>" + itemDescription + "</p>");

var link:XML = <a></a>;
link.@href = itemLink; // <link href="itemLinkString"></link>
link.font.@color = "#008000";
    // <font color="#008000"></font></a>
    // 0x008000 = green
link.font = "More...";

p.appendChild(<br/>);
p.appendChild(link);
body += p;
```

Este objeto XMLList representa una cadena de datos adecuada para un campo de texto HTML de ActionScript.

El método `xmlLoaded()` utiliza el valor devuelto por el método `buildItemHTML()` y lo convierte en una cadena:

```
XML.prettyPrinting = false;
rssOutput = outXML.toXMLString();
```

## Extracción del título del canal RSS y envío de un evento personalizado

El método `xmlLoaded()` establece una variable de cadena `rssTitle` a partir de la información de los datos XML RSS de origen:

```
rssTitle = rssXML.channel.title.toString();
```

Por último, el método `xmlLoaded()` genera un evento, que notifica a la aplicación que los datos ha sido analizados y están disponibles:

```
dataWritten = new Event("dataWritten", true);
```

# Programación de la visualización

La programación de la visualización en ActionScript 3.0 permite trabajar con elementos que aparecen en el escenario de Adobe Flash Player 9. En este capítulo se describen los conceptos básicos para trabajar con elementos en pantalla. Se ofrecerán detalles acerca de la organización de elementos visuales mediante programación. El usuario también aprenderá a crear sus propias clases personalizadas para objetos de visualización.

## Contenido

Fundamentos de la programación de la visualización .....	386
Clases principales de visualización .....	391
Ventajas de la utilización de la lista de visualización .....	394
Utilización de objetos de visualización .....	397
Manipulación de objetos de visualización .....	412
Enmascaramiento de objetos de visualización .....	432
Animación de objetos .....	436
Ejemplo: SpriteArranger .....	442

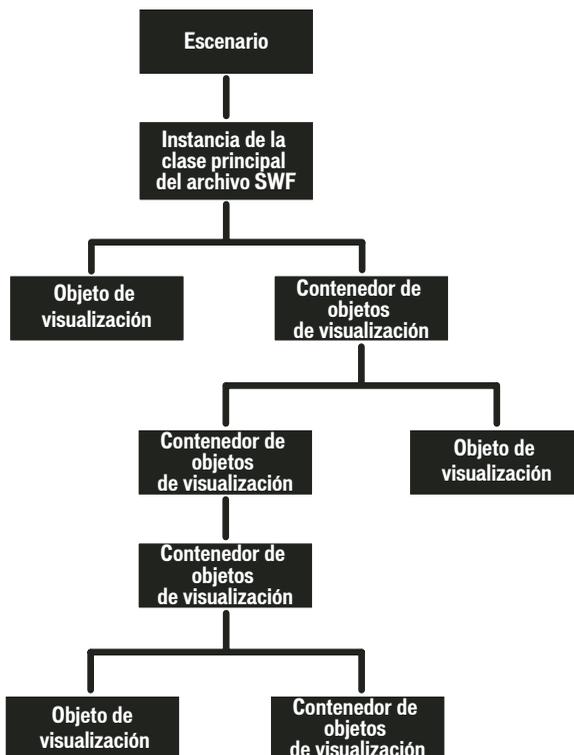
# Fundamentos de la programación de la visualización

## Introducción a la programación de la visualización

Cada aplicación creada con ActionScript 3.0 tiene una jerarquía de objetos visualizados, conocida como *lista de visualización*. La lista de visualización contiene todos los elementos visibles en la aplicación. Los elementos de visualización pertenecen a uno o varios de los siguientes grupos:

- El objeto Stage

El objeto Stage es el contenedor base de los objetos de visualización. Cada aplicación tiene un objeto Stage, que contiene todos los objetos de visualización en pantalla. El objeto Stage es el contenedor de nivel superior y se encuentra arriba del todo en la jerarquía de la lista de visualización:



Cada archivo SWF tiene una clase de ActionScript asociada, conocida como *la clase principal del archivo SWF*. Cuando Flash Player abre un archivo SWF en una página HTML, Flash Player llama a la función constructora de dicha clase y la instancia que se crea (que es siempre un tipo de objeto de visualización) se añade como elemento secundario del objeto Stage. La clase principal de un archivo SWF amplía siempre la clase Sprite (para más información, consulte [“Ventajas de la utilización de la lista de visualización” en la página 394](#)).

Es posible acceder al objeto Stage a través de la propiedad `stage` de ninguna instancia de `DisplayObject`. Para más información, consulte [“Configuración de las propiedades de Stage” en la página 405](#).

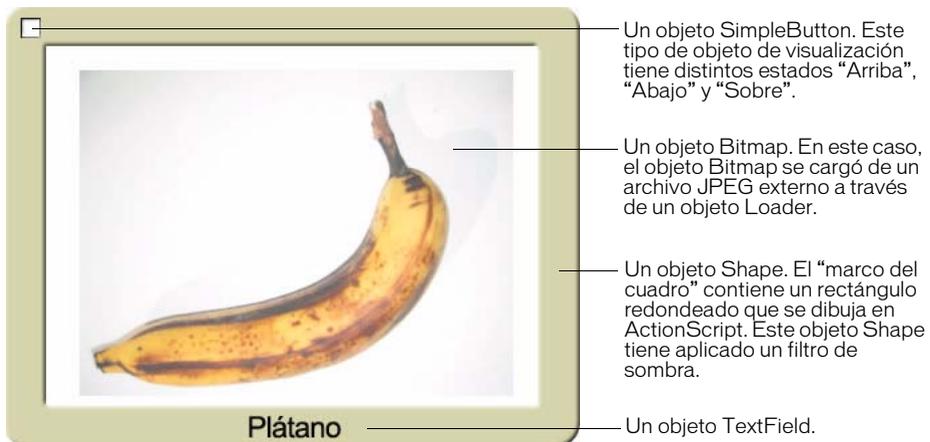
- **Objetos de visualización**

En ActionScript 3.0, todos los elementos que aparecen en la pantalla de una aplicación son tipos de *objetos de visualización*. El paquete `flash.display` incluye una clase `DisplayObject`, que es una clase base ampliada por otras clases. Estas distintas clases representan tipos diferentes de objetos de visualización, como formas vectoriales, clips de película o campos de texto, entre otros. Para ver información general sobre estas clases, consulte [“Ventajas de la utilización de la lista de visualización” en la página 394](#).

- **Contenedores de objetos de visualización**

Los contenedores de objetos de visualización son tipos especiales de objetos de visualización que, además de tener su propia representación visual, pueden contener objetos secundarios que también sean objetos de visualización.

La clase `DisplayObjectContainer` es una subclase de la clase `DisplayObject`. Un objeto `DisplayObjectContainer` puede contener varios objetos de visualización en su *lista de elementos secundarios*. Por ejemplo, la siguiente ilustración muestra un tipo de objeto `DisplayObjectContainer`, denominado `Sprite`, que contiene diversos objetos de visualización:



Cuando se habla de los objetos de visualización, también se hace referencia a los objetos `DisplayObjectContainer` como *contenedores de objetos de visualización* o simplemente como *contenedores*.

Aunque todos los objetos de visualización visibles heredan de la clase `DisplayObject`, el tipo de cada uno de ellos pertenece a una subclase específica de la clase `DisplayObject`. Por ejemplo, hay una función constructora para la clase `Shape` o la clase `Video`, pero no hay ninguna función constructora para la clase `DisplayObject`.

Como se ha comentado previamente, el objeto `Stage` es un contenedor de objeto de visualización.

## Tareas comunes de programación de la visualización

Como gran parte de la programación de `ActionScript` implica crear y manipular elementos visuales, se llevan a cabo numerosas tareas relacionadas con la programación de la visualización. En este capítulo se describen las tareas comunes que se aplican a todos los objetos de visualización:

- Trabajar con la lista de visualización y los contenedores de objetos de visualización
  - Añadir objetos de visualización a la lista de visualización
  - Quitar objetos de la lista de visualización
  - Mover objetos entre contenedores de visualización
  - Mover objetos delante o detrás de otros objetos
- Trabajar con el escenario
  - Definir la velocidad de fotogramas
  - Controlar el ajuste de escala del escenario
  - Trabajar con el modo de pantalla completa
- Gestionar eventos de objetos de visualización
- Colocar objetos de visualización, incluida la creación de interacción de arrastrar y colocar
- Cambiar el tamaño de los objetos de visualización, ajustar su escala y girarlos
- Aplicar modos de mezcla, transformaciones de color y transparencia a los objetos de visualización
- Enmascarar objetos de visualización
- Animar objetos de visualización
- Cargar contenido de visualización externo (como archivos `SWF` o imágenes)

En capítulos posteriores de este manual se describen otras tareas adicionales para trabajar con objetos de visualización. Se trata de tareas que se aplican a cualquier objeto de visualización o de tareas asociadas a determinados tipos de objetos de visualización:

- Dibujar gráficos vectoriales con ActionScript en objetos de visualización, que se describe en el [Capítulo 14, “Utilización de la API de dibujo”, en la página 467](#)
- Aplicar transformaciones geométricas a objetos de visualización, que se describe en el [Capítulo 13, “Utilización de la geometría”, en la página 451](#)
- Aplicar efectos gráficos de filtro (como desenfocado, iluminado o sombra, entre otros) a los objetos de visualización, que se describe en el [Capítulo 15, “Aplicación de filtros a objetos de visualización”, en la página 485](#)
- Trabajar con características específicas de MovieClip, que se describe en el [Capítulo 16, “Utilización de clips de película”, en la página 513](#)
- Trabajar con objetos TextField, que se describe en el [Capítulo 17, “Utilización de texto”, en la página 531](#)
- Trabajar con gráficos de mapa de bits, que se describe en el [Capítulo 18, “Utilización de mapas de bits”, en la página 561](#)
- Trabajar con elementos de vídeo, que se describe en el [Capítulo 19, “Utilización de vídeo”, en la página 577](#)

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Alfa: valor del color que representa el grado de transparencia (en realidad, el grado de opacidad) de un color. Por ejemplo, un color con un valor de canal alfa de 60% sólo muestra el 60% de su intensidad total y es un 40% transparente.
- Gráfico de mapa de bits: gráfico que se define en el equipo como una cuadrícula (filas y columnas) de píxeles de colores. Los gráficos de mapa de bits suelen incluir fotos e imágenes similares.
- Modo de mezcla: especificación de cómo debe interactuar el contenido de dos imágenes solapadas. Normalmente, una imagen opaca sobre otra imagen simplemente bloquea la imagen de debajo de forma que no esté visible; no obstante, los distintos modos de mezcla hacen que los colores de las imágenes se mezclen de maneras diferentes, por lo que el contenido resultante es una combinación de las dos imágenes.

- Lista de visualización: jerarquía de objetos de visualización que Flash Player representará como contenido visible en pantalla. El escenario es la raíz de la lista de visualización y todos los objetos de visualización asociados al escenario o a uno de sus elementos secundarios constituyen la lista de visualización, aunque el objeto no se represente realmente (por ejemplo, si está fuera de los límites del escenario).
- Objeto de visualización: objeto que representa algún tipo de contenido visual en Flash Player. Sólo se pueden incluir objetos de visualización en la lista de visualización y todas las clases de objetos de visualización son subclases de la clase DisplayObject.
- Contenedor de objeto de visualización: tipo especial de objeto de visualización que puede contener objetos de visualización secundarios además de tener (generalmente) su propia representación visual.
- Clase principal del archivo SWF: clase que define el comportamiento del objeto de visualización más exterior en un archivo SWF, que conceptualmente es la clase para el mismo archivo SWF. Por ejemplo, un archivo SWF creado mediante edición en Flash tiene una “línea de tiempo principal” que contiene todas las demás líneas de tiempo; la clase principal del archivo SWF es la clase de la que la línea de tiempo principal es una instancia.
- Enmascaramiento: técnica para ocultar determinadas partes de una imagen (o a la inversa, para permitir la visualización de sólo partes determinadas de una imagen). Las partes ocultas de la imagen pasan a ser transparentes, por lo que se puede ver el contenido de debajo. El término en inglés (“masking”) está relacionado con la cinta de pintor (“masking tape”) que se aplica para evitar pintar donde no hay que pintar.
- Escenario: contenedor visual que constituye la base o el fondo de todo el contenido visual de un archivo SWF.
- Transformación: ajuste de una característica visual de un gráfico, como girar el objeto, modificar su escala, sesgar o distorsionar su forma, o bien modificar su color.
- Gráfico vectorial: gráfico definido en el equipo como líneas y formas dibujadas con características específicas (como grosor, longitud, tamaño, ángulo y posición).

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como este capítulo se centra en crear y manipular contenido visual, prácticamente todos los listados de código crean objetos visuales y los muestran en pantalla; para probar los ejemplos hay que ver el resultado en Flash Player, en lugar de ver los valores de las variables como en los capítulos anteriores. Para probar los listados de código de este capítulo:

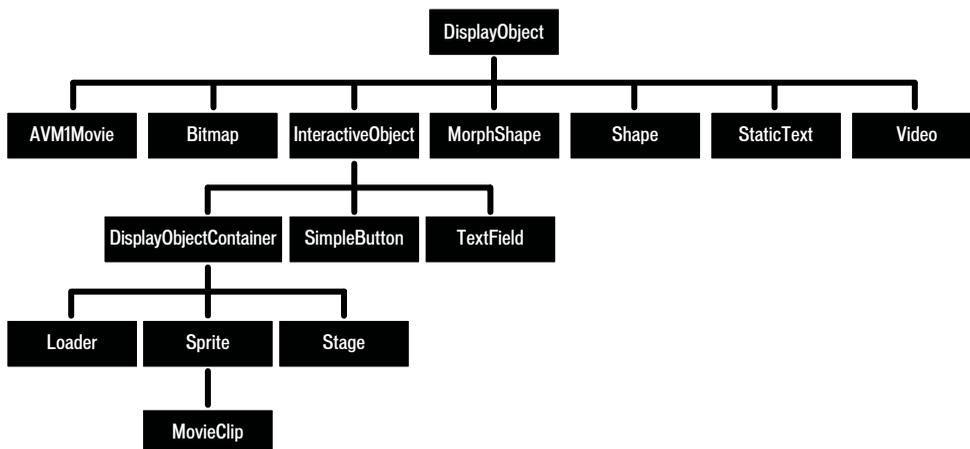
1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Verá los resultados del código en la pantalla y las llamadas a la función `trace()` se mostrarán en el panel Salida.

Las técnicas para probar listados de código de ejemplo se explican de forma más detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

## Clases principales de visualización

El paquete `flash.display` de ActionScript 3.0 contiene clases de objetos visuales que pueden aparecer en Flash Player. En la siguiente ilustración se muestran las relaciones entre las subclases de estas clases principales de objetos de visualización.



En la ilustración se muestra la herencia de clases de las clases principales de visualización. Debe tenerse en cuenta que algunas de estas clases, en concreto, StaticText, TextField y Video, no se encuentran en el paquete flash.display pero también heredan de la clase DisplayObject. Todas las clases que amplían la clase DisplayObject heredan sus métodos y propiedades. Para más información, consulte [“Propiedades y métodos de la clase DisplayObject” en la página 397](#).

Pueden crearse instancias de objetos de las siguientes clases contenidas en el paquete flash.display:

- **Bitmap:** la clase Bitmap se usa para definir objetos de mapa de bits cargados de archivos externos o representados a través de ActionScript. Para cargar mapas de bits de archivos externos, se puede usar la clase Loader. Se pueden cargar archivos GIF, JPG o PNG. También es posible crear un objeto BitmapData con datos personalizados y crear a continuación un objeto Bitmap que utilice dichos datos. Se pueden usar los métodos de la clase BitmapData para modificar mapas de bits, tanto si se cargan como si se crean en ActionScript. Para más información, consulte [“Carga de objetos de visualización” en la página 438](#) y el [Capítulo 18, “Utilización de mapas de bits”, en la página 561](#).
- **Loader:** la clase Loader se usa para cargar activos externos (archivos SWF o gráficos). Para más información, consulte [“Carga dinámica de contenido de visualización” en la página 438](#).
- **Shape:** la clase Shape se usa para crear gráficos vectoriales como rectángulos, líneas, círculos, etc. Para más información, consulte el [Capítulo 14, “Utilización de la API de dibujo”, en la página 467](#).
- **SimpleButton:** un objeto SimpleButton es la representación en ActionScript de un símbolo de botón de Flash. Una instancia de SimpleButton tiene tres estados de botón: Arriba, Abajo y Sobre.
- **Sprite:** un objeto Sprite puede contener gráficos propios y también objetos de visualización secundarios. La clase Sprite amplía la clase DisplayObjectContainer. Para más información, consulte [“Utilización de contenedores de objetos de visualización” en la página 399](#) y el [Capítulo 14, “Utilización de la API de dibujo”, en la página 467](#).
- **MovieClip:** un objeto MovieClip es la representación en ActionScript de un símbolo de clip de película creado en la herramienta de edición de Flash. En la práctica, un MovieClip es similar a un objeto Sprite, excepto en que tiene además una línea de tiempo. Para más información, consulte el [Capítulo 16, “Utilización de clips de película”, en la página 513](#).

Las siguientes clases, que no se encuentran en el paquete `flash.display`, son subclases de la clase `DisplayObject`:

- La clase `TextField`, incluida en el paquete `flash.text`, es un objeto de visualización para mostrar e introducir texto. Para más información, consulte el [Capítulo 17, “Utilización de texto”](#), en la página 531.
- La clase `Video`, incluida en el paquete `flash.media`, es el objeto de visualización que se utiliza para mostrar archivos de vídeo. Para más información, consulte el [Capítulo 19, “Utilización de vídeo”](#), en la página 577.

Las siguientes clases del paquete `flash.display` amplían la clase `DisplayObject`, pero no es posible crear instancias de las mismas. En lugar de eso, actúan como clases principales de otros objetos de visualización y combinan la funcionalidad común en una sola clase.

- `AVM1Movie`: la clase `AVM1Movie` se usa para representar los archivos SWF cargados que se crearon en ActionScript 1.0 y 2.0.
- `DisplayObjectContainer`: las clases `Loader`, `Stage`, `Sprite` y `MovieClip` amplían la clase `DisplayObjectContainer`. Para más información, consulte [“Utilización de contenedores de objetos de visualización”](#) en la página 399.
- `InteractiveObject`: `InteractiveObject` es la clase base de todos los objetos y se utiliza para interactuar con el ratón y el teclado. Los objetos `SimpleButton`, `TextField`, `Video`, `Loader`, `Sprite`, `Stage` y `MovieClip` son subclases de la clase `InteractiveObject`. Para más información sobre la creación de interacción con el ratón y el teclado, consulte el [Capítulo 21, “Captura de entradas del usuario”](#), en la página 651.
- `MorphShape`: estos objetos se crean al crear una interpolación de forma en la herramienta de edición de Flash. No es posible crear instancias de estos objetos con ActionScript pero se puede acceder a ellos desde la lista de visualización.
- `Stage`: la clase `Stage` amplía la clase `DisplayObjectContainer`. Hay una instancia de `Stage` por aplicación y se sitúa en lo más alto de la jerarquía de la lista de visualización. Para acceder a `Stage`, debe usarse la propiedad `stage` de cualquier instancia de `DisplayObject`. Para más información, consulte [“Configuración de las propiedades de Stage”](#) en la página 405.

Además, la clase `StaticText` del paquete `flash.text` amplía la clase `DisplayObject`, pero no es posible crear una instancia de ella en el código. Los campos de texto estático se crean únicamente en Adobe Flash CS3 Professional.

# Ventajas de la utilización de la lista de visualización

En ActionScript 3.0, hay clases independientes para los distintos tipos de objetos de visualización. En ActionScript 1.0 y 2.0, muchos de los objetos del mismo tipo se incluyen en una sola clase: la clase MovieClip.

Esta individualización de clases y la estructura jerárquica de las listas de visualización presentan las siguientes ventajas:

- Mayor eficacia de representación y disminución del uso de memoria
- Mejor administración de profundidad
- Recorrido completo de la lista de visualización
- Objetos de visualización fuera de la lista
- Creación más sencilla de subclases de objetos de visualización

Estas ventajas se describen en las secciones siguientes.

## Mayor eficacia de representación y tamaños de archivo más pequeños

En ActionScript 1.0 y 2.0, sólo era posible dibujar formas en un objeto MovieClip. En ActionScript 3.0, hay clases de objetos de visualización más sencillas en las que se pueden dibujar objetos. Dado que estas clases de objetos de visualización de ActionScript 3.0 no incluyen el conjunto completo de métodos y propiedades que contiene un objeto MovieClip, requieren menos recursos de memoria y de procesador.

Por ejemplo, cada objeto MovieClip incluye propiedades de la línea de tiempo del clip de película, pero un objeto Shape no. Las propiedades para administrar la línea de tiempo pueden consumir muchos recursos de memoria y de procesador. En ActionScript 3.0, el uso del objeto Shape permite mejorar el rendimiento. El objeto Shape tiene una sobrecarga menor que el objeto MovieClip, que es más complejo. Flash Player no necesita administrar las propiedades de MovieClip que no se usan, lo cual mejora la velocidad y disminuye la memoria que utiliza el objeto.

## Mejor administración de profundidad

En ActionScript 1.0 y 2.0, la profundidad se administraba a través de un esquema lineal de administración de profundidad y de métodos como `getNextHighestDepth()`.

ActionScript 3.0 incluye la clase `DisplayObjectContainer`, que tiene más métodos y propiedades útiles para administrar la profundidad de los objetos de visualización.

En ActionScript 3.0, al mover un objeto de visualización a una nueva posición en la lista de elementos secundarios de una instancia de `DisplayObjectContainer`, los demás elementos secundarios del contenedor de objeto de visualización se recolocan automáticamente y reciben la asignación de las posiciones adecuadas en el índice de elementos secundarios del contenedor de objeto de visualización.

Además, en ActionScript 3.0 siempre es posible descubrir todos los objetos secundarios de cualquier contenedor de objeto de visualización. Cada instancia de `DisplayObjectContainer` tiene una propiedad `numChildren`, que muestra el número de elementos secundarios en el contenedor de objeto de visualización. Y como la lista de elementos secundarios de un contenedor de objeto de visualización es siempre una lista con índice, se puede examinar cada objeto de la lista desde la posición 0 hasta la última posición del índice (`numChildren - 1`). Esto no era posible con los métodos y propiedades de un objeto `MovieClip` en ActionScript 1.0 y 2.0.

En ActionScript 3.0, se puede recorrer fácilmente la lista de visualización de forma secuencial; no hay huecos en los números de índice de una lista de elementos secundarios de un contenedor de objeto de visualización. Recorrer la lista de visualización y administrar la profundidad de los objetos es mucho más sencillo que en ActionScript 1.0 y 2.0. En ActionScript 1.0 y 2.0, un clip de película no podía contener objetos con huecos intermitentes en el orden de profundidad, lo que podía dificultar el recorrido de la lista del objeto. En ActionScript 3.0, cada lista de elementos secundarios de un contenedor de objeto de visualización se almacena en caché internamente como una matriz, lo que permite realizar búsquedas rápidamente (por índice). Reproducir indefinidamente todos los elementos secundarios de un contenedor de objeto de visualización es también muy rápido.

En ActionScript 3.0, también se puede acceder a los elementos secundarios de un contenedor de objeto de visualización a través del método `getChildByName()` de la clase `DisplayObjectContainer`.

## Recorrido completo de la lista de visualización

En ActionScript 1.0 y 2.0, no era posible acceder a algunos objetos que se dibujaban en la herramienta de edición de Flash como, por ejemplo, las formas vectoriales. En ActionScript 3.0, es posible acceder a todos los objetos de la lista de visualización creados con ActionScript o con la herramienta de edición de Flash. Para ver más detalles, consulte [“Recorrido de la lista de visualización” en la página 403](#).

## Objetos de visualización fuera de la lista

En ActionScript 3.0, se pueden crear objetos de visualización que no estén incluidos en la lista de visualización visible. Se conocen como objetos de visualización *fuera de la lista*. Un objeto de visualización sólo se añade a la lista de visualización visible cuando se llama al método `addChild()` o `addChildAt()` de una instancia de `DisplayObjectContainer` que ya se haya añadido a la lista de visualización.

Se pueden utilizar los objetos de visualización fuera de la lista para ensamblar objetos de visualización complejos, como los que tienen contenedores de objetos de visualización con varios objetos de visualización. Mantener los objetos de visualización fuera de la lista permite ensamblar objetos complicados sin tener que usar el tiempo de procesamiento para representar estos objetos de visualización. Cuando se necesita un objeto de visualización fuera de la lista, se puede añadir a la lista de visualización. Además, se puede mover un elemento secundario de un contenedor de objeto de visualización dentro y fuera de la lista de visualización, y a cualquier posición que se elija en la lista de visualización.

## Creación más sencilla de subclases de objetos de visualización

En ActionScript 1.0 y 2.0, a menudo se añadían objetos `MovieClip` nuevos a un archivo SWF para crear formas básicas o para mostrar mapas de bits. En ActionScript 3.0, la clase `DisplayObject` incluye numerosas subclases incorporadas, como `Shape` y `Bitmap`. Como las clases de ActionScript 3.0 están más especializadas para determinados tipos de objetos, resulta más sencillo crear subclases básicas de las clases incorporadas.

Por ejemplo, para dibujar un círculo en ActionScript 2.0, se podía crear una clase CustomCircle que ampliara la clase MovieClip al crear una instancia de un objeto de la clase personalizada. Sin embargo, esa clase incluiría además varias propiedades y métodos de la clase MovieClip (por ejemplo, totalFrames) que no se aplican a la clase. Sin embargo, en ActionScript 3.0 es posible crear una clase CustomCircle que amplíe el objeto Shape y que, como tal, no incluya las propiedades y métodos no relacionados contenidos en la clase MovieClip. El código siguiente muestra un ejemplo de una clase CustomCircle:

```
import flash.display.*;

private class CustomCircle extends Shape
{
    var xPos:Number;
    var yPos:Number;
    var radius:Number;
    var color:uint;
    public function CustomCircle(xInput:Number,
                                yInput:Number,
                                rInput:Number,
                                colorInput:uint)
    {
        xPos = xInput;
        yPos = yInput;
        radius = rInput;
        color = colorInput;
        this.graphics.beginFill(color);
        this.graphics.drawCircle(xPos, yPos, radius);
    }
}
```

## Utilización de objetos de visualización

Una vez comprendidos los conceptos básicos del escenario, los objetos de visualización, los contenedores de objetos de visualización y la lista de visualización, esta sección proporciona información más específica relativa a la utilización de los objetos de visualización en ActionScript 3.0.

### Propiedades y métodos de la clase DisplayObject

Todos los objetos de visualización son subclases de la clase DisplayObject y, como tales, heredan las propiedades y métodos de la clase DisplayObject. Las propiedades heredadas son propiedades básicas que se aplican a todos los objetos de visualización. Por ejemplo, cada objeto de visualización tiene una propiedad *x* y una propiedad *y* que especifican la posición del objeto en su contenedor de objeto de visualización.

No se puede crear una instancia de `DisplayObject` con el constructor de la clase `DisplayObject`. Se debe crear otro tipo de objeto (un objeto que sea una subclase de la clase `DisplayObject`), como `Sprite`, para crear una instancia de un objeto con el operador `new`. Además, si se desea crear una clase personalizada de un objeto de visualización, se debe crear una subclase de una de las subclases del objeto de visualización que tenga una función constructora que pueda utilizarse (por ejemplo, la clase `Shape` o la clase `Sprite`). Para más información, consulte la descripción de la clase `DisplayObject` en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Adición de objetos de visualización a la lista de visualización

Cuando se crea una instancia de un objeto de visualización, no aparecerá en pantalla (en el escenario) hasta que se añada la instancia del objeto de visualización a un contenedor de objeto de visualización de la lista de visualización. Por ejemplo, en el código siguiente, el objeto `TextField` `myText` no sería visible si se omitiera la última línea de código. En la última línea de código, la palabra clave `this` debe hacer referencia a un contenedor de objeto de visualización que ya se haya añadido a la lista de visualización.

```
import flash.display.*;
import flash.text.TextField;
var myText:TextField = new TextField();
myText.text = "Buenos días.";
this.addChild(myText);
```

Cuando se añade un elemento visual al escenario, dicho elemento se convierte en un *elemento secundario* del objeto `Stage`. El primer archivo SWF cargado en una aplicación (por ejemplo, el que se incorpora en una página HTML) se añade automáticamente como elemento secundario del escenario. Puede ser un objeto de cualquier tipo que amplíe la clase `Sprite`.

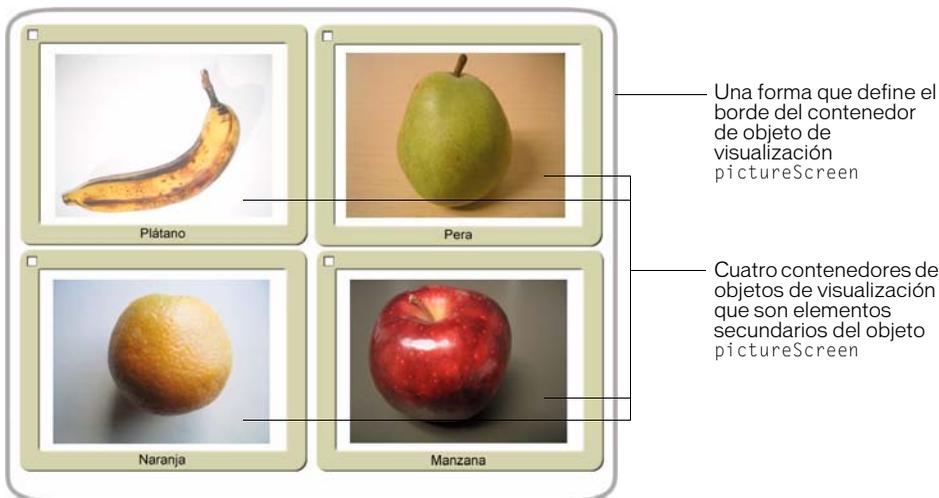
Los objetos de visualización que se crean *sin* usar `ActionScript` (por ejemplo, añadiendo una etiqueta MXML en Adobe Flex Builder 2 o colocando un elemento en el escenario de Flash) se añaden a la lista de visualización. Aunque estos objetos de visualización no se añadan mediante `ActionScript`, sí se puede acceder a ellos a través de `ActionScript`. Por ejemplo, el código siguiente ajusta la anchura de un objeto denominado `button1`, que se añadió en la herramienta de edición (no a través de `ActionScript`):

```
button1.width = 200;
```

## Utilización de contenedores de objetos de visualización

Si se elimina un objeto `DisplayObjectContainer` de la lista de visualización o si se mueve o transforma de algún otro modo, también se elimina, mueve o transforma cada objeto de visualización de `DisplayObjectContainer`.

Un contenedor de objeto de visualización es por sí mismo un tipo de objeto de visualización; puede añadirse a otro contenedor de objeto de visualización. Por ejemplo, en la imagen siguiente se muestra un contenedor de objeto de visualización, `pictureScreen`, que contiene una forma de contorno y otros cuatro contenedores de objetos de visualización (del tipo `PictureFrame`):



Para que un objeto de visualización aparezca en la lista de visualización, debe añadirse a un contenedor de objeto de visualización incluido en la lista de visualización. Para ello, se utiliza el método `addChild()` o el método `addChildAt()` del objeto contenedor. Por ejemplo, sin la línea final del código siguiente, no se mostraría el objeto `myTextField`:

```
var myTextField:TextField = new TextField();  
myTextField.text = "hello";  
this.root.addChild(myTextField);
```

En este ejemplo de código, `this.root` señala al contenedor de objeto de visualización `MovieClip` que contiene el código. En el código real, se puede especificar un contenedor distinto.

Se debe usar el método `addChildAt()` para añadir el elemento secundario a una posición específica de la lista secundaria del contenedor de objeto de visualización. Estas posiciones del índice basado en cero de la lista de elementos secundarios se refieren a la organización en capas (orden de delante a atrás) de los objetos de visualización. Por ejemplo, observe los tres objetos de visualización siguientes. Cada objeto se creó a partir de una clase personalizada denominada `Ball`.



La organización en capas de estos objetos de visualización en el contenedor puede ajustarse con el método `addChildAt()`. Por ejemplo, considérese el fragmento de código siguiente:

```
ball_A = new Ball(0xFFCC00, "a");
ball_A.name = "ball_A";
ball_A.x = 20;
ball_A.y = 20;
container.addChild(ball_A);

ball_B = new Ball(0xFFCC00, "b");
ball_B.name = "ball_B";
ball_B.x = 70;
ball_B.y = 20;
container.addChild(ball_B);

ball_C = new Ball(0xFFCC00, "c");
ball_C.name = "ball_C";
ball_C.x = 40;
ball_C.y = 60;
container.addChildAt(ball_C, 1);
```

Después de ejecutar este código, los objetos de visualización se colocan del siguiente modo en el objeto `DisplayObjectContainer` `container`. Observe la organización en capas de los objetos.



Para volver a colocar un objeto en la parte superior de la lista de visualización, simplemente hay que volver a añadirlo a la lista. Por ejemplo, después del código anterior, para mover `ball_A` a la parte superior de la pila, debe utilizarse esta línea de código:

```
container.addChild(ball_A);
```

Este código quita `ball_A` de su ubicación en la lista de visualización de `container` y vuelve a añadirlo a la parte superior de la lista, por lo que finalmente se mueve a la parte superior de la pila.

Puede usarse el método `getChildAt()` para verificar el orden de las capas de los objetos de visualización. El método `getChildAt()` devuelve objetos secundarios de un contenedor basándose en el número de índice que se pasa. Por ejemplo, el código siguiente muestra nombres de objetos de visualización en distintas posiciones de la lista de elementos secundarios del objeto `DisplayObjectContainer` `container`:

```
trace(container.getChildAt(0).name); // ball_A
trace(container.getChildAt(1).name); // ball_C
trace(container.getChildAt(2).name); // ball_B
```

Si se quita un objeto de visualización de la lista de elementos secundarios del contenedor principal, los elementos de niveles superiores de la lista descienden una posición en el índice de elementos secundarios. Por ejemplo, siguiendo con el código anterior, el código siguiente muestra cómo el objeto de visualización que estaba en la posición 2 del objeto `DisplayObjectContainer` `container` se mueve a la posición 1 si se quita un objeto de visualización situado en un nivel inferior de la lista de elementos secundarios:

```
container.removeChild(ball_C);
trace(container.getChildAt(0).name); // ball_A
trace(container.getChildAt(1).name); // ball_B
```

Los métodos `removeChild()` y `removeChildAt()` no eliminan completamente una instancia de objeto de visualización. Simplemente la quitan de la lista de elementos secundarios del contenedor. Otra variable podrá seguir haciendo referencia a la instancia. (Para eliminar completamente un objeto, debe usarse el operador `delete`.)

Dado que un objeto de visualización sólo tiene un contenedor principal, se puede añadir una instancia de un objeto de visualización a un solo contenedor de objeto de visualización. Por ejemplo, el código siguiente muestra que el objeto de visualización `tf1` sólo puede existir en un contenedor (en este caso, un objeto `Sprite`, que amplía la clase `DisplayObjectContainer`):

```
tf1:TextField = new TextField();
tf2:TextField = new TextField();
tf1.name = "text 1";
tf2.name = "text 2";

container1:Sprite = new Sprite();
container2:Sprite = new Sprite();

container1.addChild(tf1);
container1.addChild(tf2);
container2.addChild(tf1);

trace(container1.numChildren); // 1
trace(container1.getChildAt(0).name); // texto 2
trace(container2.numChildren); // 1
trace(container2.getChildAt(0).name); // texto 1
```

Si se añade un objeto de visualización de un contenedor de objeto de visualización a otro contenedor de objeto de visualización, se elimina de la lista de elementos secundarios del primer contenedor de objeto de visualización.

Además de los métodos anteriormente descritos, la clase `DisplayObjectContainer` define varios métodos para trabajar con objetos de visualización secundarios, entre los que se encuentran:

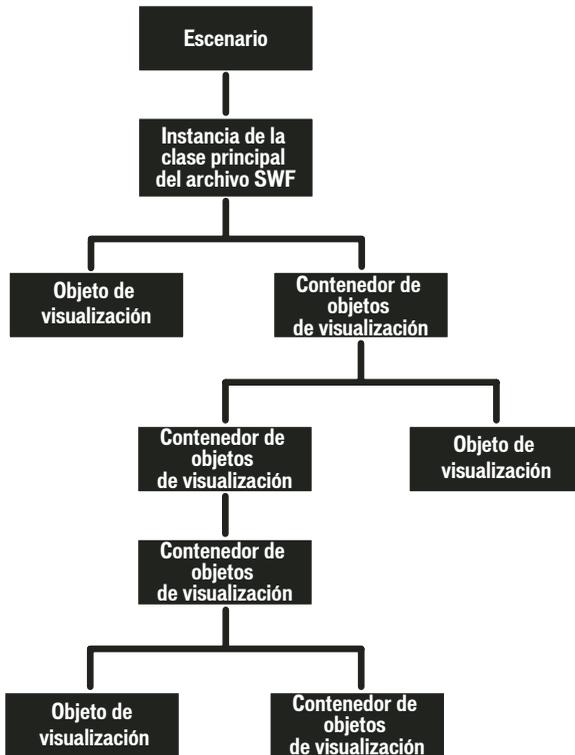
- `contains()`: determina si un objeto de visualización es un elemento secundario de un `DisplayObjectContainer`.
- `getChildByName()`: recupera un objeto de visualización por el nombre.
- `getChildIndex()`: devuelve la posición de índice de un objeto de visualización.
- `setChildIndex()`: cambia la posición de un objeto de visualización secundario.
- `swapChildren()`: intercambia el orden de delante a atrás de dos objetos de visualización.
- `swapChildrenAt()`: intercambia el orden de delante a atrás de dos objetos de visualización, especificados por sus valores de índice.

Para más información, consulte las entradas relevantes en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

Cabe recordar que un objeto de visualización que esté fuera de la lista de visualización (es decir, que no esté incluido en un contenedor de objeto de visualización secundario del objeto `Stage`) se denomina objeto de visualización *fuera de la lista*.

## Recorrido de la lista de visualización

Tal como se ha visto, la lista de visualización tiene una estructura de árbol. En la parte superior del árbol está el objeto Stage, que puede contener varios objetos de visualización. Estos objetos de visualización, que son al mismo tiempo contenedores de objetos de visualización, pueden contener otros objetos de visualización o contenedores de objetos de visualización.



La clase `DisplayObjectContainer` incluye propiedades y métodos para recorrer la lista de visualización, mediante las listas de elementos secundarios de los contenedores de objetos de visualización. Por ejemplo, el código siguiente añade dos objetos de visualización, `title` y `pict`, al objeto `container` (que es un objeto `Sprite` y la clase `Sprite` amplía la clase `DisplayObjectContainer`):

```
var container:Sprite = new Sprite();
var title:TextField = new TextField();
title.text = "Hello";
var pict:Loader = new Loader();
var url:URLRequest = new URLRequest("banana.jpg");
pict.load(url);
pict.name = "banana loader";
container.addChild(title);
container.addChild(pict);
```

El método `getChildAt()` devuelve el elemento secundario de la lista de visualización en una posición de índice específica:

```
trace(container.getChildAt(0) is TextField); // true
```

También se puede acceder a los objetos secundarios por el nombre. Cada objeto de visualización tiene una propiedad de nombre y, si no se asigna, Flash Player asigna un valor predeterminado como, por ejemplo, `instance1`. Por ejemplo, el código siguiente muestra cómo utilizar el método `getChildByName()` para acceder a un objeto de visualización secundario con el nombre `"banana loader"`:

```
trace(container.getChildByName("banana loader") is Loader); // true
```

Si se utiliza el método `getChildByName()` el resultado es más lento que si se usa el método `getChildAt()`.

Como un contenedor de objeto de visualización puede contener otros contenedores de objetos de visualización como objetos secundarios en su lista de visualización, se puede recorrer toda la lista de visualización de la aplicación como un árbol. Por ejemplo, en el fragmento de código anterior, cuando finaliza la operación de carga del objeto `Loader pict`, el objeto `pict` tendrá cargado un objeto de visualización secundario, que es el mapa de bits. Para acceder a este objeto de visualización de mapa de bits, se puede escribir `pict.getChildAt(0)`. También se puede escribir `container.getChildAt(0).getChildAt(0)` (porque `container.getChildAt(0) == pict`).

La función siguiente proporciona una salida `trace()` con sangría de la lista de visualización desde un contenedor de objeto de visualización:

```
function traceDisplayList(container:DisplayObjectContainer,  
                          indentString:String = ""):void  
{  
    var child:DisplayObject;  
    for (var i:uint=0; i < container.numChildren; i++)  
    {  
        child = container.getChildAt(i);  
        trace(indentString, child, child.name);  
        if (container.getChildAt(i) is DisplayObjectContainer)  
        {  
            traceDisplayList(DisplayObjectContainer(child), indentString + "  
        }  
    }  
}
```

## Configuración de las propiedades de Stage

La clase `Stage` sustituye la mayoría de las propiedades y métodos de la clase `DisplayObject`. Si se llama a una de estas propiedades o métodos sustituidos, Flash Player emite una excepción. Por ejemplo, el objeto `Stage` no tiene propiedades `x` ni `y` porque su posición es fija como el contenedor principal de la aplicación. Las propiedades `x` e `y` hacen referencia a la posición de un objeto de visualización con respecto a su contenedor; como `Stage` no se incluye en ningún otro contenedor de objeto de visualización, estas propiedades no se aplican.

NOTA

Algunas propiedades y métodos de la clase `Stage` no están disponibles para los objetos de visualización que no se encuentran en el mismo entorno limitado de seguridad que el primer archivo SWF cargado. Para ver más detalles, consulte [“Seguridad del escenario” en la página 804](#).

## Control de la velocidad de fotogramas de reproducción

La propiedad `framerate` de la clase `Stage` se utiliza para definir la velocidad de fotogramas de todos los archivos SWF cargados en la aplicación. Para más información, consulte *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Controlar el ajuste de escala del escenario

Si se ajusta una pantalla de Flash Player, Flash Player ajusta automáticamente el contenido del escenario para compensar. La propiedad `scaleMode` de la clase `Stage` determina cómo se ajustará el contenido del escenario. Esta propiedad se puede establecer en cuatro valores distintos, definidos como constantes en la clase `flash.display.StageScaleMode`.

Para tres de los valores de `scaleMode` (`StageScaleMode.EXACT_FIT`, `StageScaleMode.SHOW_ALL` y `StageScaleMode.NO_BORDER`), Flash Player ajustará la escala del contenido del escenario para adaptarlo a sus límites. Las tres opciones difieren en la forma de determinar cómo se realizará el ajuste de escala:

- `StageScaleMode.EXACT_FIT` ajusta proporcionalmente la escala del archivo SWF.
- `StageScaleMode.SHOW_ALL` determina si aparece un contorno, como las barras de color negro que aparecen al ver una película de pantalla panorámica en un televisor normal.
- `StageScaleMode.NO_BORDER` determina si se puede recortar parcialmente el contenido o no.

Como alternativa, si se establece `scaleMode` en `StageScaleMode.NO_SCALE`, el contenido del escenario mantendrá el tamaño definido cuando el usuario ajuste el tamaño de la ventana de Flash Player. Éste es el único modo de escala que permite utilizar las propiedades `width` y `height` de la clase `Stage` para determinar las dimensiones en píxeles reales de la ventana de Flash Player cuyo tamaño se ha ajustado. (En los otros modos de escala, las propiedades `stageWidth` y `stageHeight` siempre reflejan la anchura y la altura originales del archivo SWF.) Además, si se establece `scaleMode` en `StageScaleMode.NO_SCALE` y se ajusta el tamaño del archivo SWF, se distribuye el evento `resize` de la clase `Stage`, lo que permite realizar los ajustes necesarios.

Por consiguiente, si establece `scaleMode` en `StageScaleMode.NO_SCALE`, tendrá mayor control sobre el ajuste del contenido de la pantalla al cambiar el tamaño de la ventana. Por ejemplo, en un archivo SWF que contiene un vídeo y una barra de control, puede interesarle hacer que la barra de control mantenga el mismo tamaño cuando se cambie el tamaño del escenario y modificar únicamente el tamaño de la ventana de vídeo para adaptarla al cambio de tamaño del escenario. Esto se ilustra en el siguiente ejemplo:

```
// videoScreen es un objeto de visualización (p. ej., una instancia de
// Video) que contiene un vídeo; está situado en la esquina superior
// izquierda del escenario, y debe ajustarse su tamaño cuando se cambie
// el tamaño del SWF.

// controlBar es un objeto de visualización (p. ej., una instancia de
// Sprite) que contiene varios botones; debe mantenerse en la esquina
// inferior izquierda del escenario (bajo la pantalla de vídeo) y no se debe
// cambiar su tamaño cuando se cambie el tamaño del SWF.
```

```

import flash.display.Stage;
import flash.display.StageAlign;
import flash.display.StageScaleMode;
import flash.events.Event;

var swfStage:Stage = videoScreen.stage;
swfStage.scaleMode = StageScaleMode.NO_SCALE;
swfStage.align = StageAlign.TOP_LEFT;

function resizeDisplay(event:Event):void
{
    var swfWidth:int = swfStage.stageWidth;
    var swfHeight:int = swfStage.stageHeight;

    // Resize the video window.
    var newVideoHeight:Number = swfHeight - controlBar.height;
    videoScreen.height = newVideoHeight;
    videoScreen.scaleX = videoScreen.scaleY;

    // Reposition the control bar.
    controlBar.y = newVideoHeight;
}

swfStage.addEventListener(Event.RESIZE, resizeDisplay);

```

## Utilización del modo de pantalla completa

El modo de pantalla completa permite ver el archivo SWF en toda la pantalla de visualización, sin bordes, barras de menús y elementos similares. La propiedad `displayState` de la clase `Stage` se utiliza para activar y desactivar el modo de pantalla completa para un archivo SWF. La propiedad `displayState` puede establecerse en uno de los valores definidos por las constantes de la clase `flash.display.StageDisplayState`. Para activar el modo de pantalla completa, debe establecerse `displayState` en `StageDisplayState.FULL_SCREEN`:

```

// mySprite es una instancia de Sprite, ya añadida a la lista
// de visualización
mySprite.stage.displayState = StageDisplayState.FULL_SCREEN;

```

Para salir del modo de pantalla completa, debe establecerse la propiedad `displayState` en `StageDisplayState.NORMAL`:

```

mySprite.stage.displayState = StageDisplayState.NORMAL;

```

Además, un usuario puede elegir abandonar el modo de pantalla completa seleccionando otra ventana o utilizando una de las posibles combinaciones de teclas: la tecla `Esc` (todas las plataformas), `Ctrl-W` (Windows), `Comando-W` (Mac) o `Alt-F4` (Windows).

El comportamiento de ajuste de escala del escenario en el modo de pantalla completa es el mismo que en el modo normal; el ajuste de escala se controla con la propiedad `scaleMode` de la clase `Stage`. Como siempre, si la propiedad `scaleMode` se establece en `StageScaleMode.NO_SCALE`, las propiedades `stageWidth` y `stageHeight` de `Stage` cambian para reflejar el tamaño del área de pantalla que ocupa el archivo SWF (en este caso, toda la pantalla).

Se puede utilizar el evento `fullScreen` de la clase `Stage` para detectar cuándo se activa y desactiva el modo de pantalla completa, y para responder ante ello. Por ejemplo, puede ser que se desee volver a colocar, añadir o quitar elementos de la pantalla al activar o desactivar el modo de pantalla completa, como en el ejemplo:

```
import flash.events.FullScreenEvent;

function fullScreenRedraw(event:FullScreenEvent):void
{
    if (event.fullScreen)
    {
        // Quitar campos de texto de entrada.
        // Añadir un botón que cierre el modo de pantalla completa.
    }
    else
    {
        // Volver a añadir campos de texto de entrada.
        // Quitar el botón que cierra el modo de pantalla completa.
    }
}

mySprite.stage.addEventListener(FullScreenEvent.FULL_SCREEN,
    fullScreenRedraw);
```

Tal y como se muestra en este código, el objeto del evento `fullScreen` es una instancia de la clase `flash.events.FullScreenEvent`, que incluye una propiedad `fullScreen` que indica si el modo de pantalla completa está activado (`true`) o no (`false`).

Cuando se trabaja con el modo de pantalla completa en `ActionScript`, debe tenerse en cuenta lo siguiente:

- El modo de pantalla completa sólo puede iniciarse a través de `ActionScript` como respuesta a un clic del ratón (incluido el clic con el botón derecho) o una pulsación de tecla.
- Para los usuarios que usen varios monitores, el contenido de SWF sólo se expandirá para llenar un monitor. `Flash Player` usa una métrica para determinar el monitor que contiene la mayor parte del archivo SWF y utiliza dicho monitor en el modo de pantalla completa.

- En el caso de un archivo SWF incorporado en una página HTML, el código HTML para incorporar Flash Player debe incluir una etiqueta `param` y un atributo `embed` con el nombre `allowFullScreen` y el valor `true`, como en el siguiente código:

```
<object>
  ...
  <param name="allowFullScreen" value="true" />
  <embed ... allowfullscreen="true" />
</object>
```

Si se utiliza JavaScript en una página Web para generar las etiquetas de incorporación de SWF, se debe modificar JavaScript para añadir el atributo/etiqueta de parámetro `allowFullScreen`. Por ejemplo, si la página HTML utiliza la función `AC_FL_RunContent()` (que se usa en páginas HTML generadas tanto en Flex Builder como en Flash), se debe añadir el parámetro `allowFullScreen` a dicha llamada de función, del siguiente modo:

```
AC_FL_RunContent(
  ...
  'allowFullScreen','true',
  ...
); //end AC code
```

Esto no se aplica a los archivos SWF que se ejecutan en el reproductor Flash Player autónomo.

- Todo el código ActionScript relacionado con el teclado, como los eventos de teclado y la entrada de texto en instancias de `TextField`, se desactiva en el modo de pantalla completa. La excepción son los métodos abreviados del teclado que cierran el modo de pantalla completa.

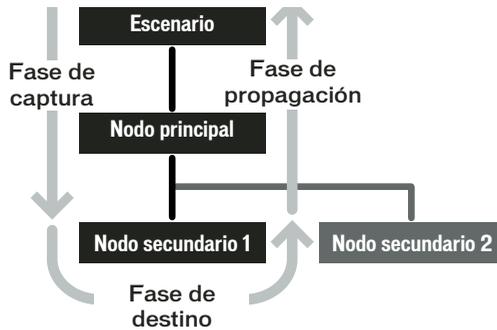
Hay unas cuantas restricciones relacionadas con la seguridad que también habría que tener en cuenta. Se describen en [“Entornos limitados de seguridad” en la página 792](#).

## Gestión de eventos de objetos de visualización

La clase `DisplayObject` hereda de la clase `EventDispatcher`. Esto significa que cada uno de los objetos de visualización puede participar completamente en el modelo de eventos (descrito en el [Capítulo 10, “Gestión de eventos”, en la página 325](#)). Cada objeto de visualización puede utilizar su método `addEventListener()`, heredado de la clase `EventDispatcher`, para detectar un evento concreto, pero solamente si el objeto detector forma parte del flujo de dicho evento.

Cuando Flash Player distribuye un objeto de evento, éste realiza un viaje de ida y vuelta del escenario al objeto de visualización donde se produjo el evento. Por ejemplo, si un usuario hace clic en un objeto de visualización denominado `child1`, Flash Player distribuye un objeto de evento desde el escenario, y a través de la jerarquía de la lista de visualización, hasta el objeto de visualización `child1`.

El flujo del evento se divide conceptualmente en tres fases, tal y como se ilustra en el diagrama siguiente:



Para más información, consulte el [Capítulo 10, “Gestión de eventos”](#), en la página 325.

Un aspecto importante que hay que tener en cuenta cuando se trabaja con eventos de objetos de visualización es el efecto que los detectores de eventos pueden tener sobre la eliminación automática de objetos de visualización de la memoria (recopilados como datos innecesarios) cuando se quitan de la lista de visualización. Si un objeto de visualización tiene objetos suscritos a sus eventos como detectores, dicho objeto de visualización no se eliminará de la memoria aunque se quite de la lista de visualización, porque seguirá teniendo referencias a esos objetos detectores. Para más información, consulte [“Administración de detectores de eventos”](#) en la página 345.

## Selección de una subclase DisplayObject

Una de las decisiones importantes que hay que tomar cuando se trabaja con objetos de visualización es elegir qué objeto de visualización se va a utilizar para cada propósito.

A continuación se ofrecen algunas directrices que pueden ser útiles en la toma de esta decisión. Estas mismas sugerencias se aplican tanto si se necesita una instancia de una clase como si se elige una clase base para una clase que se esté creando:

- Si no se necesita un objeto que pueda ser un contenedor de otros objetos de visualización (es decir, que sólo se necesita uno que actúe como un elemento de pantalla autónomo), debe elegirse una de estas subclases DisplayObject o InteractiveObject, dependiendo del uso que se le vaya a dar:
  - Bitmap para mostrar una imagen de mapa de bits.
  - TextField para añadir texto.
  - Video para mostrar vídeo.
  - Shape para obtener un “lienzo” donde dibujar contenido en pantalla. En concreto, si se desea crear una instancia para dibujar formas en la pantalla y no se va a utilizar como contenedor de otros objetos de visualización, se obtendrán importantes ventajas de rendimiento si se usa Shape en lugar de Sprite o MovieClip.
  - MorphShape, StaticText o SimpleButton para elementos específicos de la edición de Flash. (No es posible crear instancias de estas clases mediante programación, pero sí crear variables con estos tipos de datos para hacer referencia a los elementos creados con el programa de edición de Flash.)
- Si se necesita una variable para hacer referencia al escenario principal, debe usarse la clase Stage como su tipo de datos.
- Si se necesita un contenedor para cargar un archivo SWF o un archivo de imagen externo, se debe usar una instancia de Loader. El contenido cargado se añadirá a la lista de visualización como un elemento secundario de la instancia de Loader. Su tipo de datos dependerá de la naturaleza del contenido cargado, como se indica a continuación:
  - Una imagen cargada será una instancia de Bitmap.
  - Un archivo SWF cargado, escrito en ActionScript 3.0, será una instancia de Sprite o MovieClip (o una instancia de una subclase de esas clases, según lo especifique el creador de contenido).
  - Un archivo SWF cargado, escrito en ActionScript 1.0 o ActionScript 2.0, será una instancia de AVM1Movie.

- Si se necesita que un objeto actúe como contenedor de otros objetos de visualización, aunque se vaya a dibujar o no en el objeto de visualización mediante ActionScript, debe elegirse una de las subclases de DisplayObjectContainer:
  - Sprite si el objeto se creará solamente con ActionScript, o como la clase base de un objeto de visualización personalizado que se creará y manipulará exclusivamente con ActionScript.
  - MovieClip si se crea una variable para hacer referencia a un símbolo de clip de película creado en la herramienta de edición de Flash.
- Si se crea una clase que se asociará a un símbolo de clip de película en la biblioteca de Flash, se debe elegir una de las siguientes subclases de DisplayObjectContainer como clase base:
  - MovieClip si el símbolo de clip de película asociado tiene contenido en más de un fotograma.
  - Sprite si el símbolo de clip de película asociado tiene contenido sólo en el primer fotograma.

## Manipulación de objetos de visualización

Independientemente del objeto de visualización que se decida utilizar, hay una serie de manipulaciones comunes a todos los objetos de visualización como elementos que se muestran en la pantalla. Por ejemplo, todos ellos pueden colocarse en la pantalla, moverse hacia adelante o hacia atrás en el orden de apilamiento de los objetos de visualización, cambiar de escala, girarse, etc. Dado que todos los objetos de visualización heredan esta funcionalidad de su clase base común (DisplayObject), esta funcionalidad tiene el mismo comportamiento si se manipula una instancia de TextField, una instancia de Video, una instancia de Shape o cualquier otro objeto de visualización. En las secciones siguientes se detallan algunas de estas manipulaciones comunes a los objetos de visualización.

### Cambio de posición

La manipulación más básica de cualquier objeto de visualización es su colocación en la pantalla. Para definir la posición de un objeto de visualización, deben cambiarse las propiedades `x` e `y` del objeto.

```
myShape.x = 17;
myShape.y = 212;
```

El sistema de colocación de objetos de visualización trata el escenario como un sistema de coordenadas cartesiano (el sistema de cuadrícula habitual, con un eje x horizontal y un eje y vertical). El origen del sistema de coordenadas (la coordenada 0,0 donde convergen los ejes x e y) está situado en la esquina superior izquierda del escenario. Tomando esta coordenada como punto de referencia, los valores x son positivos si están a la derecha y negativos si están a la izquierda, mientras que los valores y son positivos si están abajo y negativos si están arriba (al contrario que en los sistemas gráficos típicos). Por ejemplo, las anteriores líneas de código mueven el objeto `myShape` a la coordenada x 17 (17 píxeles a la derecha del origen) y a la coordenada y 212 (212 píxeles por debajo del origen).

De forma predeterminada, cuando se crea un objeto de visualización con `ActionScript`, las propiedades `x` e `y` se establecen en 0, colocando el objeto en la esquina superior izquierda de su contenido principal.

## Cambio de posición con respecto al escenario

Es importante recordar que las propiedades `x` e `y` siempre hacen referencia a la posición del objeto de visualización con respecto a la coordenada 0,0 de los ejes de su objeto de visualización principal. De este modo, en una instancia de `Shape` (por ejemplo, un círculo) contenida en una instancia de `Sprite`, al establecer en 0 las propiedades `x` e `y` del objeto `Shape`, se colocará un círculo en la esquina superior izquierda del objeto `Sprite`, que no es necesariamente la esquina superior izquierda del escenario. Para colocar un objeto con respecto a las coordenadas globales del escenario, se puede usar el método `globalToLocal()` de cualquier objeto de visualización para convertir las coordenadas globales (escenario) en coordenadas locales (contenedor de objeto de visualización), como en el ejemplo siguiente:

```
// Colocar la forma en la esquina superior izquierda del escenario,  
// independientemente de la ubicación de su elemento principal.
```

```
// Crear un Sprite en las coordenadas x:200 e y:200.  
var mySprite:Sprite = new Sprite();  
mySprite.x = 200;  
mySprite.y = 200;  
this.addChild(mySprite);
```

```
// Dibujar un punto en la coordenada 0,0 de Sprite como referencia.  
mySprite.graphics.lineStyle(1, 0x000000);  
mySprite.graphics.beginFill(0x000000);  
mySprite.graphics.moveTo(0, 0);  
mySprite.graphics.lineTo(1, 0);  
mySprite.graphics.lineTo(1, 1);  
mySprite.graphics.lineTo(0, 1);  
mySprite.graphics.endFill();
```

```

// Crear la instancia de Shape de círculo.
var circle:Shape = new Shape();
mySprite.addChild(circle);

// Dibujar un círculo con un radio de 50 y el punto central en x:50, y:50
// de Shape.
circle.graphics.lineStyle(1, 0x000000);
circle.graphics.beginFill(0xff0000);
circle.graphics.drawCircle(50, 50, 50);
circle.graphics.endFill();

// Mover el objeto Shape para que su esquina superior izquierda esté en
// la coordenada 0 del escenario.
var stagePoint:Point = new Point(0, 0);
var targetPoint:Point = mySprite.globalToLocal(stagePoint);
circle.x = targetPoint.x;
circle.y = targetPoint.y;

```

También se puede usar el método `localToGlobal()` de la clase `DisplayObject` para convertir las coordenadas locales en coordenadas del escenario.

## Creación de interacción de arrastrar y colocar

Una de las razones habituales para mover un objeto de visualización es crear una interacción de arrastrar y colocar, de forma que cuando el usuario haga clic en un objeto, éste se mueva con el movimiento del ratón, hasta que se suelte el botón del ratón. Hay dos maneras posibles de crear una interacción de arrastrar y colocar en `ActionScript`. En cualquiera de las dos se utilizan dos eventos de ratón: cuando se presiona el botón del ratón, el objeto recibe la orden de seguir al cursor del ratón y, cuando se suelta el botón, recibe la orden de dejar de seguirlo.

La primera opción consiste en usar el método `startDrag()` y es más sencilla pero también más limitada. Cuando se presiona el botón del ratón, se llama al método `startDrag()` del objeto de visualización que se va a arrastrar. Cuando se suelta el botón del ratón, se llama el método `stopDrag()`.

```

// Este código crea una interacción de arrastrar y colocar con la
// técnica startDrag().
// square es un DisplayObject (p. ej., una instancia de MovieClip o Sprite).

import flash.events.MouseEvent;

// Se llama a esta función cuando se presiona el botón del ratón.
function startDragging(event:MouseEvent):void
{
    square.startDrag();
}

```

```
// Se llama a esta función cuando se suelta el botón del ratón.
function stopDragging(event:MouseEvent):void
{
    square.stopDrag();
}
```

```
square.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, startDragging);
square.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, stopDragging);
```

Esta técnica tiene una limitación bastante importante: sólo se puede arrastrar un elemento cada vez con `startDrag()`. Si se arrastra un objeto de visualización y se llama al método `startDrag()` en otro objeto de visualización, el primer objeto deja de seguir al ratón inmediatamente. Por ejemplo, si se cambia la función `startDragging()` como se muestra aquí, sólo se arrastrará el objeto `circle`, en lugar de la llamada al método `square.startDrag()`:

```
function startDragging(event:MouseEvent):void
{
    square.startDrag();
    circle.startDrag();
}
```

Como consecuencia de poder arrastrar un solo objeto cada vez cuando se usa `startDrag()`, es posible llamar al método `stopDrag()` en cualquier objeto de visualización y detenerlo sea cual sea el objeto que se esté arrastrando.

Si se necesita arrastrar más de un objeto de visualización o evitar la posibilidad de conflictos porque más de un objeto pueda utilizar `startDrag()`, se recomienda usar la técnica de seguimiento del ratón para crear el efecto de arrastre. Con esta técnica, cuando se presiona el botón del ratón, se suscribe una función al evento `mouseMove` del escenario, como detector. Esta función, que se llama cada vez que se mueve el ratón, hace que el objeto arrastrado salte a las coordenadas `x`, `y` del ratón. Cuando se suelta el botón del ratón, se quita la suscripción de la función como detector, de modo que ya no se llama cuando se mueve el ratón y el objeto deja de seguir al cursor del ratón. En el código siguiente se muestra esta técnica:

```
// Este código crea una interacción de arrastrar y colocar con la
// técnica de seguimiento del ratón.
// circle es un DisplayObject (p. ej., una instancia de MovieClip o Sprite).
```

```
import flash.events.MouseEvent;
```

```
var offsetX:Number;
var offsetY:Number;
```

```

// Se llama a esta función cuando se presiona el botón del ratón.
function startDragging(event:MouseEvent):void
{
    // Registrar la diferencia (desplazamiento) entre la posición del
    // cursor cuando se presionó el botón del ratón y las coordenadas x, y
    // del círculo cuando se presionó el botón del ratón.
    offsetX = event.stageX - circle.x;
    offsetY = event.stageY - circle.y;

    // Indicar a Flash Player que inicie la detección del evento mouseMove.
    stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, dragCircle);
}

// Se llama a esta función cuando se suelta el botón del ratón.
function stopDragging(event:MouseEvent):void
{
    // Indicar a Flash Player que detenga la detección del evento mouseMove.
    stage.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, dragCircle);
}

// Se llama a esta función cada vez que se mueve el ratón,
// siempre y cuando el botón del ratón esté presionado.
function dragCircle(event:MouseEvent):void
{
    // Mover el círculo a la ubicación del cursor, manteniendo
    // el desplazamiento entre la ubicación del cursor y la
    // ubicación del objeto arrastrado.
    circle.x = event.stageX - offsetX;
    circle.y = event.stageY - offsetY;

    // Ordenar a Flash Player que actualice la pantalla después de este evento.
    event.updateAfterEvent();
}

circle.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, startDragging);
circle.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, stopDragging);

```

Además de hacer que un objeto de visualización siga al cursor del ratón, una parte común de la interacción de arrastrar y colocar consiste en mover el objeto arrastrado al frente de la pantalla, de modo que parezca que flota sobre todos los demás objetos. Por ejemplo, supongamos que se tienen dos objetos, un círculo y un cuadrado, y que ambos tienen una interacción de arrastrar y colocar. Si el círculo está por debajo del cuadrado en la lista de visualización, y se hace clic en el círculo y se arrastra de modo que el cursor quede sobre el cuadrado, el círculo parecerá deslizarse detrás del cuadrado, rompiendo así la ilusión de arrastrar y colocar. En lugar de eso, se puede hacer que el círculo se mueva a la parte superior de la lista de visualización cuando se hace clic en él, de modo que el círculo siempre aparezca encima de cualquier otro contenido.

El código siguiente (adaptado del ejemplo anterior) crea una interacción de arrastrar y colocar para dos objetos de visualización: un círculo y un cuadrado. Cuando se presiona el botón del ratón sobre cualquiera de los dos, el elemento en cuestión se mueve a la parte superior de la lista de visualización del escenario, de modo que el elemento arrastrado aparece siempre encima. El código nuevo o cambiado con respecto a la lista anterior aparece en negrita.

```
// Este código crea una interacción de arrastrar y colocar con la
// técnica de seguimiento del ratón.
// circle y square son DisplayObjects (p. ej., instancias de MovieClip o
// Sprite).

import flash.display.DisplayObject;
import flash.events.MouseEvent;

var offsetX:Number;
var offsetY:Number;
var draggedObject:DisplayObject;

// Se llama a esta función cuando se presiona el botón del ratón.
function startDragging(event:MouseEvent):void
{
    // Recordar el objeto que se está arrastrando
    draggedObject = DisplayObject(event.target);

    // Registrar la diferencia (desplazamiento) entre la ubicación del cursor
    // cuando se presionó el botón del ratón y las coordenadas x, y del
    // objeto arrastrado cuando se presionó el botón del ratón.
    offsetX = event.stageX - draggedObject.x;
    offsetY = event.stageY - draggedObject.y;

    // Mover el objeto seleccionado a la parte superior de la lista
    // de visualización
    stage.addChild(draggedObject);

    // Indicar a Flash Player que inicie la detección del evento mouseMove.
    stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, dragObject);
}

// Se llama a esta función cuando se suelta el botón del ratón.
function stopDragging(event:MouseEvent):void
{
    // Indicar a Flash Player que detenga la detección del evento mouseMove.
    stage.removeEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, dragObject);
}
```

```

// Se llama a esta función cada vez que se mueve el ratón,
// siempre y cuando el botón del ratón esté presionado.
function dragObject(event:MouseEvent):void
{
    // Mover el objeto arrastrado a la ubicación del cursor, manteniendo
    // el desplazamiento entre la ubicación del cursor y la ubicación
    // del objeto arrastrado.
    draggedObject.x = event.stageX - offsetX;
    draggedObject.y = event.stageY - offsetY;

    // Ordenar a Flash Player que actualice la pantalla después de este evento.
    event.updateAfterEvent();
}

```

```

circle.addEventListener(MouseEvent.CLICK, startDragging);
circle.addEventListener(MouseEvent.CLICK, stopDragging);

```

```

square.addEventListener(MouseEvent.CLICK, startDragging);
square.addEventListener(MouseEvent.CLICK, stopDragging);

```

Para aumentar este efecto, por ejemplo en un juego en el que se mueven fichas o cartas entre distintas pilas, se podría añadir el objeto arrastrado a la lista de visualización del escenario cuando se selecciona y luego añadirlo a otra lista de visualización (por ejemplo, la pila donde se coloca), cuando se suelta el botón del ratón.

Finalmente, para mejorar el efecto, se podría aplicar un filtro de sombra al objeto de visualización al hacer clic en él (al iniciar el arrastre) y quitar la sombra al soltar el objeto. Para obtener información detallada sobre el uso del filtro de sombra y otros filtros de objetos de visualización en ActionScript, consulte el [Capítulo 15, “Aplicación de filtros a objetos de visualización”](#), en la página 485.

## Desplazamiento lateral y vertical de objetos de visualización

Si un objeto de visualización es demasiado grande para el área donde se desea mostrar, se puede utilizar la propiedad `scrollRect` para definir el área visualizable del objeto de visualización. Además, si se cambia la propiedad `scrollRect` como respuesta a la entrada del usuario, se puede desplazar el contenido horizontal o verticalmente.

La propiedad `scrollRect` es una instancia de la clase `Rectangle`, que es una clase que combina los valores necesarios para definir un área rectangular como un solo objeto. Para definir inicialmente el área visualizable del objeto de visualización, se debe crear una nueva instancia de `Rectangle` y asignarla a la propiedad `scrollRect` del objeto de visualización. Posteriormente, para el desplazamiento vertical u horizontal, se lee la propiedad `scrollRect` en una variable `Rectangle` independiente y se cambia la propiedad deseada (por ejemplo, la propiedad `x` de la instancia de `Rectangle` para el desplazamiento horizontal o la propiedad `y` para el desplazamiento vertical). A continuación, se reasigna dicha instancia de `Rectangle` a la propiedad `scrollRect` para notificar el valor cambiado al objeto de visualización.

Por ejemplo, el código siguiente define el área visualizable de un objeto `TextField` denominado `bigText` que es demasiado alto para los límites del archivo SWF. Cuando se hace clic en dos botones denominados `up` y `down`, se llama a funciones que desplazan verticalmente el contenido del objeto `TextField` a través de la modificación de la propiedad y de la instancia de `Rectangle` `scrollRect`.

```
import flash.events.MouseEvent;
import flash.geom.Rectangle;

// Definir el área visualizable inicial de la instancia de TextField:
// izquierda: 0, arriba: 0, anchura: anchura de TextField,
// altura: 350 píxeles.
bigText.scrollRect = new Rectangle(0, 0, bigText.width, 350);

// Almacenar en caché el objeto TextField como un mapa de bits
// para mejorar el rendimiento.
bigText.cacheAsBitmap = true;

// Se llama cuando se hace clic en el botón "Arriba"
function scrollUp(event:MouseEvent):void
{
    // Obtener acceso al rectángulo de desplazamiento actual.
    var rect:Rectangle = bigText.scrollRect;
    // Reducir en 20 el valor de y del rectángulo, moviendo
    // realmente el rectángulo 20 píxeles hacia abajo.
    rect.y -= 20;
    // Reasignar el rectángulo al TextField para "aplicar" el cambio.
    bigText.scrollRect = rect;
}

// Se llama cuando se hace clic en el botón "Abajo"
function scrollDown(event:MouseEvent):void
{
    // Obtener acceso al rectángulo de desplazamiento actual.
    var rect:Rectangle = bigText.scrollRect;
```

```

// Aumentar en 20 el valor de y del rectángulo, moviendo
// realmente el rectángulo 20 píxeles hacia arriba.
rect.y += 20;
// Reasignar el rectángulo al TextField para "aplicar" el cambio.
bigText.scrollRect = rect;
}

```

```

up.addEventListener(MouseEvent.CLICK, scrollUp);
down.addEventListener(MouseEvent.CLICK, scrollDown);

```

Como se ilustra en este ejemplo, cuando se trabaja con la propiedad `scrollRect` de un objeto de visualización, es mejor especificar que Flash Player debe almacenar en caché el contenido del objeto de visualización como un mapa de bits, usando para ello la propiedad `cacheAsBitmap`. De este modo, Flash Player no tiene que volver a dibujar todo el contenido del objeto de visualización cada vez que se desplaza verticalmente y, en lugar de eso, puede utilizar el mapa de bits almacenado en caché para representar la parte necesaria directamente en la pantalla. Para ver más detalles, consulte [“Almacenamiento en caché de los objetos de visualización” en la página 424](#).

## Manipulación del tamaño y ajuste de escala de los objetos

Hay dos formas posibles de medir y manipular el tamaño de un objeto de visualización: con las propiedades de dimensión (`width` y `height`) o las propiedades de escala (`scaleX` y `scaleY`).

Cada objeto de visualización tiene una propiedad `width` y una propiedad `height`, definidas inicialmente con el tamaño del objeto en píxeles. La lectura de los valores de estas propiedades permite medir el tamaño del objeto de visualización. También es posible especificar nuevos valores para cambiar el tamaño del objeto, como se indica a continuación:

```

// Cambiar el tamaño de un objeto de visualización.
square.width = 420;
square.height = 420;

```

```

// Determinar el radio de un objeto de visualización de círculo.
var radius:Number = circle.width / 2;

```

Al cambiar la altura (`height`) o anchura (`width`) de un objeto de visualización, se ajusta la escala del objeto, de modo que el contenido del mismo se contrae o expande para ajustarse a la nueva área. Si el objeto de visualización sólo contiene formas vectoriales, dichas formas volverán a dibujarse en la nueva escala sin perder la calidad. Los elementos gráficos de mapa de bits del objeto de visualización ajustarán su escala en lugar de dibujarse de nuevo. Así pues, por ejemplo, una foto digital cuya anchura y altura hayan aumentado más allá de las dimensiones reales de la información de píxeles de la imagen aparecerá pixelada y con bordes dentados.

Cuando se cambian las propiedades `width` o `height` de un objeto de visualización, Flash Player actualiza también las propiedades `scaleX` y `scaleY` del objeto. Estas propiedades representan el tamaño relativo del objeto de visualización con respecto a su tamaño original. Las propiedades `scaleX` y `scaleY` utilizan valores fraccionarios (decimales) para representar el porcentaje. Por ejemplo, si se cambia la anchura (`width`) de un objeto de visualización a la mitad de su tamaño original, la propiedad `scaleX` del objeto tendrá el valor `.5`, que significa 50 por ciento. Si se duplica la altura, la propiedad `scaleY` tendrá el valor `2`, que significa 200 por ciento.

```
// circle es un objeto de visualización con una anchura y altura
// de 150 píxeles.
// En el tamaño original, el valor de scaleX y scaleY es 1 (100%).
trace(circle.scaleX); // salida: 1
trace(circle.scaleY); // salida: 1

// Si se cambian las propiedades width y height,
// Flash Player cambia las propiedades scaleX y scaleY de forma correspondiente.
circle.width = 100;
circle.height = 75;
trace(circle.scaleX); // salida: 0.6622516556291391
trace(circle.scaleY); // salida: 0.4966887417218543
```

Los cambios de tamaño no son proporcionales. Dicho de otro modo, si se cambia la altura (`height`) de un cuadrado pero no la anchura (`width`), ya no tendrá las mismas proporciones y ya no será un cuadrado sino un rectángulo. Si se desea cambiar relativamente el tamaño de un objeto de visualización, se pueden definir los valores de las propiedades `scaleX` y `scaleY` para cambiar el tamaño del objeto, en lugar de definir las propiedades `width` o `height`. Por ejemplo, este código cambia la anchura (`width`) del objeto de visualización denominado `square` y luego modifica la escala vertical (`scaleY`) para que coincida con la escala horizontal, de modo que el tamaño del cuadrado siga siendo proporcional.

```
// Cambiar la anchura directamente.
square.width = 150;

// Cambiar la escala vertical para que coincida con la escala horizontal
// y mantener así el tamaño proporcional.
square.scaleY = square.scaleX;
```

## Control de la distorsión durante el ajuste de escala

Normalmente, cuando se ajusta la escala de un objeto de visualización (por ejemplo, si se expande horizontalmente), la distorsión resultante se extiende por igual en todo el objeto, de modo que cada parte se expande en la misma cantidad. Este es probablemente el comportamiento deseado para los gráficos y elementos de diseño. Sin embargo, a veces es preferible tener el control de las partes del objeto de visualización que se expanden y de las que permanecen invariables. Un ejemplo habitual es un botón que es un rectángulo con bordes redondeados. Con el ajuste de escala normal, las esquinas del botón se expandirán de modo que el radio de la esquina cambie a medida que el botón cambia de tamaño.



Sin embargo, en este caso es preferible tener el control del ajuste de escala, es decir, poder designar las áreas en las que debe ajustarse la escala (los lados rectos y la parte central) y las áreas en las que no, de forma que el ajuste de escala se produzca sin una distorsión visible.



Se puede usar la escala en 9 divisiones (Scale-9) para crear objetos de visualización cuyo ajuste de escala pueda controlarse. Con la escala en 9 divisiones, el objeto de visualización se divide en nueve rectángulos independientes (una cuadrícula de 3 por 3, como la cuadrícula de un tablero de tres en raya). Los rectángulos no son necesariamente del mismo tamaño; el usuario designa la ubicación de las líneas de la cuadrícula. El contenido de los cuatro rectángulos de bordes redondeados (como las esquinas redondeadas de un botón) no se expandirá ni comprimirá cuando se ajuste la escala del objeto de visualización. Los rectángulos superior central e inferior central ajustarán la escala horizontalmente pero no verticalmente, mientras que los rectángulos izquierdo central y derecho central ajustarán la escala verticalmente pero no horizontalmente. El rectángulo central ajustará la escala tanto vertical como horizontalmente.



Teniendo esto en cuenta, cuando se crea un objeto de visualización y se desea que nunca se ajuste la escala de determinado contenido, simplemente hay que asegurarse de que las líneas divisorias de la cuadrícula de escala en 9 divisiones se sitúen de forma que el contenido finalice en uno de los rectángulos de bordes redondeados.

En ActionScript, al establecer un valor de la propiedad `scale9Grid` de un objeto de visualización, se activa la escala en 9 divisiones en el objeto y se define el tamaño de los rectángulos en la cuadrícula Scale-9 del objeto. Se utiliza una instancia de la clase `Rectangle` como valor de la propiedad `scale9Grid`, del siguiente modo:

```
myButton.scale9Grid = new Rectangle(32, 27, 71, 64);
```

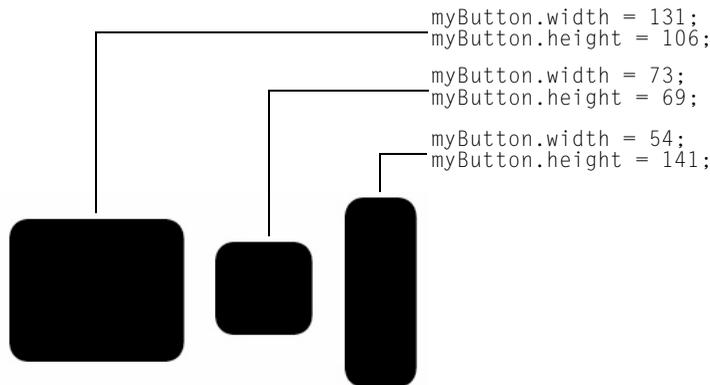
Los cuatro parámetros del constructor de `Rectangle` son la coordenada `x`, la coordenada `y`, la anchura y la altura. En este ejemplo, la esquina superior izquierda del rectángulo se sitúa en el punto `x: 32, y: 27` en el objeto de visualización denominado `myButton`. El rectángulo tiene una anchura de 71 píxeles y una altura de 65 píxeles (es decir, su borde derecho está en la coordenada `x 103` del objeto de visualización y su borde inferior en la coordenada `y 92` del objeto de visualización).



El área real contenida en el área definida por la instancia de `Rectangle` representa el rectángulo central de la cuadrícula Scale-9. Para calcular los demás rectángulos, Flash Player amplía los lados de la instancia de `Rectangle`, como se muestra a continuación:



En este caso, a medida que el botón ajusta la escala para expandirse o comprimirse, las esquinas redondeadas no se expanden ni comprimen, pero las demás áreas se ajustan a la escala.



## Almacenamiento en caché de los objetos de visualización

El tamaño de sus diseños en Flash irá creciendo, tanto si está creando una aplicación como si realiza complejas animaciones mediante scripts, por lo que deberá tener en cuenta el rendimiento y la optimización. Si tiene contenido que permanece estático (como una instancia de Shape rectangular), Flash no optimizará el contenido. Por lo tanto, si cambia la posición del rectángulo, Flash redibuja toda la instancia de Shape.

Se pueden almacenar en caché los objetos de visualización especificados para mejorar el rendimiento del archivo SWF. El objeto de visualización es una *superficie*, básicamente una versión de mapa de bits de los datos vectoriales de la instancia, que son datos que no deseará que cambien mucho a lo largo del archivo SWF. Por consiguiente, las instancias para las que está activada la caché no se redibujan continuamente mientras se reproduce el archivo SWF, lo que permite que el archivo SWF se represente rápidamente.

NOTA

Es posible actualizar los datos vectoriales, momento en el cual se recrea la superficie. Por tanto, los datos vectoriales almacenados en caché en la superficie no tienen por qué permanecer intactos en todo el archivo SWF.

Al establecer la propiedad `cacheAsBitmap` del objeto de visualización en `true`, el objeto de visualización almacena en caché una representación de mapa de bits de sí mismo. Flash crea un objeto de superficie para la instancia, que es un mapa de bits almacenado en caché, en lugar de los datos vectoriales. Si cambia los límites del objeto de visualización, la superficie se recrea en lugar de modificarse su tamaño. Las superficies pueden anidarse dentro de otras superficies. La superficie secundaria copia el mapa de bits en su superficie principal. Para más información, consulte [“Activar caché de mapa de bits” en la página 427](#).

Las propiedades `opaqueBackground` y `scrollRect` de la clase `DisplayObject` se relacionan con el almacenamiento en caché de mapa de bits a través de la propiedad `cacheAsBitmap`. Aunque estas propiedades son independientes entre sí, las propiedades `opaqueBackground` y `scrollRect` funcionan mejor cuando un objeto se almacena en caché como un mapa de bits; las ventajas de rendimiento de las propiedades `opaqueBackground` y `scrollRect` sólo se evidencian cuando se establece `cacheAsBitmap` en `true`. Para más información sobre el desplazamiento del contenido de objetos de visualización, consulte [“Desplazamiento lateral y vertical de objetos de visualización” en la página 418](#). Para más información sobre la configuración de un fondo opaco, consulte [“Configuración de un color de fondo opaco” en la página 427](#).

Para obtener información sobre el enmascaramiento del canal alfa, que requiere que establezca la propiedad `cacheAsBitmap` en `true`, consulte [“Enmascaramiento del canal alfa” en la página 434](#).

## Cuándo es conveniente activar la caché

La activación de la caché para un objeto de visualización crea una superficie, lo que presenta algunas ventajas como, por ejemplo, una mayor velocidad de representación de animaciones vectoriales complejas. Existen varias situaciones en las que deseará activar la caché. Podría parecer que siempre es preferible activar la caché para mejorar el rendimiento de los archivos SWF; sin embargo, hay situaciones en las que la activación de la caché no mejora el rendimiento e incluso lo reduce. En esta sección se describen situaciones en las que debe utilizarse la activación de la caché y en las que deben emplearse objetos de visualización normales.

El rendimiento global de los datos almacenados en caché depende de la complejidad de los datos vectoriales de las instancias, de la cantidad de datos que cambie y de si ha establecido la propiedad `opaqueBackground`. Si cambia zonas pequeñas, la diferencia entre el uso de una superficie y el uso de datos vectoriales puede ser insignificante. Es aconsejable probar ambas situaciones antes de implementar la aplicación.

## Cuándo es conveniente utilizar la caché de mapa de bits

A continuación se incluyen situaciones típicas en las que pueden apreciarse ventajas significativas al activar la caché de mapa de bits.

- **Imagen de fondo compleja:** una aplicación que contiene una imagen de fondo compleja y detallada de datos vectoriales (quizás una imagen en la que se aplica el comando Trazar mapa de bits o ilustraciones creadas en Adobe Illustrator®). Podrían animarse los caracteres del fondo, lo que ralentizaría la animación porque el fondo necesita la regeneración constante de los datos vectoriales. Para mejorar el rendimiento, se puede establecer la propiedad `opaqueBackground` del objeto de visualización de fondo en `true`. El fondo se representa como mapa de bits y puede redibujarse rápidamente, por lo que la animación se reproduce con mucha mayor velocidad.
- **Campo de texto con desplazamiento:** una aplicación que muestra una gran cantidad de texto en un campo de texto con desplazamiento. Se puede colocar el campo de texto en un objeto de visualización definido como desplazable con límites con desplazamiento (la propiedad `scrollRect`). De este modo, se permite un desplazamiento rápido por los píxeles de la instancia especificada. Cuando el usuario se desplaza por la instancia del objeto de visualización, Flash mueve hacia arriba los píxeles desplazados y genera la región recién expuesta en lugar de regenerar todo el campo de texto.
- **Sistema de ventanas:** una aplicación con un complejo sistema de ventanas superpuestas. Cada ventana puede abrirse o cerrarse (por ejemplo, las ventanas de un navegador Web). Si se marca cada ventana como una superficie (estableciendo la propiedad `cacheAsBitmap` en `true`), cada ventana se aísla y se almacena en caché. Los usuarios pueden arrastrar las ventanas para que se puedan superponer y cada ventana no necesita regenerar el contenido vectorial.

- Enmascaramiento del canal alfa: si se usa el enmascaramiento del canal alfa, se debe establecer la propiedad `cacheAsBitmap` en `true`. Para más información, consulte [“Enmascaramiento del canal alfa” en la página 434](#).

La activación de la caché de mapa de bits en todas estas situaciones mejora el nivel de respuesta e interactividad de la aplicación, pues optimiza los gráficos vectoriales.

Además, si se aplica un filtro a un objeto de visualización, Flash Player establece automáticamente `cacheAsBitmap` en `true`, aunque el usuario la establezca explícitamente en `false`. Si se quitan todos los filtros del objeto de visualización, la propiedad `cacheAsBitmap` recupera el valor que se estableció por última vez.

## Cuándo es conveniente evitar utilizar la caché de mapa de bits

La utilización inadecuada de esta función puede afectar negativamente al archivo SWF.

Cuando utilice la caché de mapa de bits, recuerde las siguientes directrices:

- No haga un uso abusivo de las superficies (objetos de visualización para los que está activada la caché). Cada superficie utiliza más memoria que un objeto de visualización normal, lo que significa que sólo deberá utilizar las superficies cuando necesite mejorar el rendimiento de la representación.

Un mapa de bits almacenado en caché utiliza bastante más memoria que un objeto de visualización normal. Por ejemplo, si una instancia de Sprite en el escenario tiene un tamaño de 250 por 250 píxeles, al almacenarse en caché podría utilizar 250 KB en lugar de 1 KB cuando se trata de una instancia de Sprite normal (no almacenada en caché).

- Evite aplicar zoom a las superficies almacenadas en caché. Si utiliza en exceso la caché de mapa de bits, se consume una gran cantidad de memoria (consulte el apartado anterior), especialmente si aplica el zoom para acercar el contenido.
- Utilice superficies para instancias de objetos de visualización que sean principalmente estáticas (sin animación). Puede arrastrar o mover la instancia, pero el contenido de la instancia no debe incluir demasiada animación ni cambiar mucho. (La animación o el cambio de contenido son más frecuentes en las instancias de MovieClip que contienen animación o en las instancias de Video.) Por ejemplo, si gira o transforma una instancia, ésta cambia entre la superficie y los datos vectoriales, lo que dificulta el procesamiento y afecta de forma negativa al archivo SWF.
- Si mezcla superficies con datos vectoriales, aumentará la cantidad de procesamiento que debe llevar a cabo Flash Player (y, a veces, el equipo). Agrupe las superficies en la medida de lo posible; por ejemplo, al crear aplicaciones de ventanas.

## Activar caché de mapa de bits

Para activar la caché de mapa de bits para un objeto de visualización, debe establecerse su propiedad `cacheAsBitmap` en `true`:

```
mySprite.cacheAsBitmap = true;
```

Una vez establecida la propiedad `cacheAsBitmap` en `true`, es posible observar que el objeto de visualización ajusta automáticamente los píxeles a coordenadas enteras. Al probar el archivo SWF, debería apreciarse un aumento considerable en la velocidad de representación de imágenes vectoriales complejas.

Si se dan una o varias de las siguientes condiciones, no se crea ninguna superficie (mapa de bits almacenado en caché) aunque `cacheAsBitmap` se haya establecido en `true`:

- El mapa de bits tiene una altura o una anchura superior a 2880 píxeles.
- No se puede asignar el mapa de bits (se produce un error de memoria insuficiente).

## Configuración de un color de fondo opaco

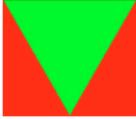
Se puede configurar un fondo opaco en un objeto de visualización. Por ejemplo, cuando el archivo SWF tiene un fondo que contiene complejos gráficos vectoriales, se puede establecer la propiedad `opaqueBackground` en un color especificado (normalmente el mismo color del escenario). El color se especifica en forma de número (normalmente un valor de color hexadecimal). El fondo se trata entonces como un mapa de bits, lo que ayuda a optimizar el rendimiento.

Cuando se establece la propiedad `cacheAsBitmap` en `true` y la propiedad `opaqueBackground` en un color especificado, la propiedad `opaqueBackground` permite que el mapa de bits interno sea opaco y se represente más rápido. Si no se establece `cacheAsBitmap` en `true`, la propiedad `opaqueBackground` añade una forma cuadrada vectorial opaca al fondo del objeto de visualización. No crea un mapa de bits automáticamente.

En el ejemplo siguiente se muestra cómo configurar el fondo de un objeto de visualización para optimizar el rendimiento:

```
myShape.cacheAsBitmap = true;  
myShape.opaqueBackground = 0xFF0000;
```

En este caso, el color de fondo del objeto Shape denominado `myShape` se establece en rojo (0xFF0000). Suponiendo que la instancia de Shape contiene un dibujo de un triángulo verde, en un escenario con un fondo blanco, se mostraría como un triángulo verde con color rojo en el espacio vacío del recuadro de delimitación de la instancia de Shape (el rectángulo que abarca completamente Shape).



Por supuesto, este código tendría más sentido si se utilizara con un escenario que tuviera un fondo de color rojo sólido. Con un fondo de otro color, dicho color se especificaría en su lugar. Por ejemplo, en un archivo SWF con un fondo blanco, la propiedad `opaqueBackground` probablemente se establecería en `0xFFFFFFFF`, o blanco puro.

## Aplicación de modos de mezcla

Los modos de mezcla implican combinar los colores de una imagen (la imagen base) con los de otra imagen (la imagen de mezcla) para producir una tercera imagen, que es la que se muestra realmente en la pantalla. Cada valor de píxel de una imagen se procesa con el correspondiente valor de píxel de la otra imagen para producir un valor de píxel para esa misma posición en el resultado.

Cada objeto de visualización tiene una propiedad `blendMode` que puede establecerse en uno de los siguientes modos de mezcla. Se trata de constantes definidas en la clase `BlendMode`. Como alternativa, se pueden usar los valores de `String` (entre paréntesis) que son los valores reales de las constantes.

- `BlendMode.ADD ("add")`: suele utilizarse para crear un efecto animado de disolución de aclarado entre dos imágenes.
- `BlendMode.ALPHA ("alpha")`: suele utilizarse para aplicar la transparencia del primer plano al fondo.
- `BlendMode.DARKEN ("darken")`: suele utilizarse para superponer el tipo.
- `BlendMode.DIFFERENCE ("difference")`: suele utilizarse para crear colores más vivos.
- `BlendMode.ERASE ("erase")`: suele utilizarse para recortar (borrar) parte del fondo utilizando el alfa de primer plano.
- `BlendMode.HARDLIGHT ("hardlight")`: suele utilizarse para crear efectos de sombreado.
- `BlendMode.INVERT ("invert")`: se utiliza para invertir el fondo.

- `BlendMode.LAYER ("layer")`: se utiliza para forzar la creación de un búfer temporal para la composición previa de un determinado objeto de visualización.
- `BlendMode.LIGHTEN ("lighten")`: suele utilizarse para superponer el tipo.
- `BlendMode.MULTIPLY ("multiply")`: suele utilizarse para crear efectos de sombras y profundidad.
- `BlendMode.NORMAL ("normal")`: se utiliza para especificar que los valores de píxeles de la imagen de mezcla sustituyan los de la imagen base.
- `BlendMode.OVERLAY ("overlay")`: suele utilizarse para crear efectos de sombreado.
- `BlendMode.SCREEN ("screen")`: suele utilizarse para crear resaltados y destellos de lentes.
- `BlendMode.SUBTRACT ("subtract")`: suele utilizarse para crear un efecto animado de disolución de oscurecimiento entre dos imágenes.

## Ajuste de los colores de `DisplayObject`

Se pueden utilizar los métodos de la clase `ColorTransform` (`flash.geom.ColorTransform`) para ajustar el color de un objeto de visualización. Cada objeto de visualización tiene una propiedad `transform`, que es una instancia de la clase `Transform` y que contiene información sobre diversas transformaciones que se aplican al objeto de visualización (como la rotación, los cambios en la escala o posición, entre otros). Además de esta información sobre las transformaciones geométricas, la clase `Transform` también incluye una propiedad `colorTransform`, que es una instancia de la clase `ColorTransform` y que permite realizar ajustes de color en el objeto de visualización. Para acceder a la información sobre transformación de color de un objeto de visualización, se puede utilizar código como el siguiente:

```
var colorInfo:ColorTransform = myDisplayObject.transform.colorTransform;
```

Una vez creada una instancia de `ColorTransform`, se pueden leer sus valores de propiedades para saber cuáles son las transformaciones de color que ya se han aplicado o se pueden definir dichos valores para realizar cambios de color en el objeto de visualización. Para actualizar el objeto de visualización después de haber realizado cambios, es necesario reasignar la instancia de `ColorTransform` a la propiedad `transform.colorTransform`.

```
var colorInfo:ColorTransform = myDisplayObject.transform.colorTransform;
```

```
// Realizar algunas transformaciones de color.
```

```
// Confirmar el cambio.
```

```
myDisplayObject.transform.colorTransform = colorInfo;
```

## Configuración de los valores de color a través del código

La propiedad `color` de la clase `ColorTransform` puede utilizarse para asignar un valor específico de color rojo, verde, azul (RGB) al objeto de visualización. En el ejemplo siguiente se usa la propiedad `color` para cambiar a azul el color del objeto de visualización denominado `square`, cuando el usuario haga clic en un botón denominado `blueBtn`:

```
// square es un objeto de visualización en el escenario.  
// blueBtn, redBtn, greenBtn y blackBtn son botones del escenario.  
  
import flash.events.MouseEvent;  
import flash.geom.ColorTransform;  
  
// Obtener acceso a la instancia de ColorTransform asociada a square.  
var colorInfo:ColorTransform = square.transform.colorTransform;  
  
// Se llama a esta función cuando se hace clic en blueBtn.  
function makeBlue(event:MouseEvent):void  
{  
    // Definir el color del objeto ColorTransform.  
    colorInfo.color = 0x003399;  
    // Aplicar el cambio al objeto de visualización  
    square.transform.colorTransform = colorInfo;  
}  
  
blueBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, makeBlue);
```

Cuando se cambia el color de un objeto de visualización a través de la propiedad `color`, se cambia completamente el color de todo el objeto, independientemente de que el objeto tuviera varios colores. Por ejemplo, si hay un objeto de visualización que contiene un círculo verde con texto negro encima, al definir como una sombra de rojo la propiedad `color` de la instancia de `ColorTransform` asociada a dicho objeto, todo el objeto, círculo y texto, se volverá rojo (de modo que el texto ya no podrá distinguirse del resto del objeto).

## Modificación de efectos de color y brillo a través del código

Supongamos que tiene un objeto de visualización con varios colores (por ejemplo, una foto digital) y no desea modificar los colores de todo el objeto, sino únicamente ajustar el color de un objeto de visualización basándose en los colores existentes. En esta situación, la clase `ColorTransform` incluye una serie de propiedades de multiplicador y desplazamiento que pueden utilizarse para realizar este tipo de ajuste. Las propiedades de multiplicador, denominadas `redMultiplier`, `greenMultiplier`, `blueMultiplier` y `alphaMultiplier`, funcionan como filtros fotográficos de color (o gafas de sol de color), ya que amplifican o reducen determinados colores en el objeto de visualización. Las propiedades de desplazamiento (`redOffset`, `greenOffset`, `blueOffset` y `alphaOffset`) pueden utilizarse para añadir cantidades adicionales de un determinado color al objeto o para especificar el valor mínimo que puede tener un determinado color.

Estas propiedades de multiplicador y desplazamiento son idénticas a la configuración avanzada de color disponible para los símbolos de clip de película en la herramienta de edición de Flash que se muestra al elegir Avanzado en el menú emergente Color del inspector de propiedades.

En el código siguiente se carga una imagen JPEG y se aplica una transformación de color que modifica los canales rojo y verde a medida que el puntero del ratón se mueve por los ejes x e y. En este caso, como no se especifica ningún valor de desplazamiento, el valor de cada uno de los canales de color mostrados en pantalla será un porcentaje del valor de color original de la imagen, lo que significa que la mayoría de rojo y verde mostrado en cualquier píxel será la cantidad original de rojo o verde de dicho píxel.

```
import flash.display.Loader;
import flash.events.MouseEvent;
import flash.geom.Transform;
import flash.geom.ColorTransform;
import flash.net.URLRequest;

// Cargar una imagen en el escenario.
var loader:Loader = new Loader();
var url:URLRequest = new URLRequest("http://www.helpexamples.com/flash/
  images/image1.jpg");
loader.load(url);
this.addChild(loader);

// Se llama a esta función cuando el ratón se mueve sobre la imagen cargada.
function adjustColor(event:MouseEvent):void
{
  // Acceder al objeto ColorTransform de Loader (que contiene la imagen)
  var colorTransformer:ColorTransform = loader.transform.colorTransform;

  // Definir los multiplicadores de rojo y verde según la posición del ratón.
  // El valor rojo cambia del 0% (sin rojo) cuando el cursor está a
  // la izquierda
  // al 100% (aspecto normal de la imagen) cuando el cursor está a
  // la derecha.
  // Lo mismo sucede en el canal verde, excepto en que se controla por la
  // posición del ratón en el eje y.
  colorTransformer.redMultiplier = (loader.mouseX / loader.width) * 1;
  colorTransformer.greenMultiplier = (loader.mouseY / loader.height) * 1;

  // Aplicar los cambios al objeto de visualización.
  loader.transform.colorTransform = colorTransformer;
}

loader.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, adjustColor);
```

## Rotación de objetos

Los objetos de visualización pueden girarse a través de la propiedad `rotation`. Se puede leer este valor para saber si se ha girado un objeto. Para girar el objeto, se puede establecer esta propiedad en un número (en grados) que representa la cantidad de rotación que se aplica al objeto. Por ejemplo, en la siguiente línea de código se gira el objeto `square` 45 grados (un octavo de vuelta):

```
square.rotation = 45;
```

Para girar un objeto de visualización también se puede utilizar una matriz de transformación, que se describe en el [Capítulo 13, “Utilización de la geometría”](#), en la [página 451](#).

## Hacer aparecer o desaparecer objetos progresivamente

Se puede controlar la transparencia de un objeto de visualización para hacerlo transparente (parcialmente o en su totalidad) o cambiar la transparencia para hacer que el objeto aparezca o desaparezca progresivamente. La propiedad `alpha` de la clase `DisplayObject` define la transparencia (o, mejor dicho, la opacidad) de un objeto de visualización. La propiedad `alpha` puede definirse como cualquier valor entre 0 y 1, siendo 0 completamente transparente y 1 completamente opaco. Por ejemplo, con las siguientes líneas de código, el objeto denominado `myBall` se hace parcialmente transparente (en un 50 %) cuando se hace clic en él con el ratón:

```
function fadeBall(event:MouseEvent):void
{
    myBall.alpha = .5;
}
myBall.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fadeBall);
```

También se puede modificar la transparencia de un objeto de visualización mediante los ajustes de color disponibles a través de la clase `ColorTransform`. Para más información, consulte [“Ajuste de los colores de `DisplayObject`”](#) en la [página 429](#).

## Enmascaramiento de objetos de visualización

Se puede utilizar un objeto de visualización como una máscara para crear un agujero a través del cual se ve el contenido de otro objeto de visualización.

## Definición de una máscara

Para indicar que un objeto de visualización será la máscara de otro objeto de visualización, es preciso definir el objeto de máscara como la propiedad `mask` del objeto de visualización que se va a enmascarar:

```
// Hacer que el objeto maskSprite sea una máscara del objeto mySprite.  
mySprite.mask = maskSprite;
```

El objeto de visualización con máscara aparece bajo todas las zonas opacas (no transparentes) del objeto de visualización que actúa como máscara. Por ejemplo, el código siguiente crea una instancia de `Shape` que contiene un cuadrado rojo de 100 por 100 píxeles y una instancia de `Sprite` que contiene un círculo azul con un radio de 25 píxeles. Cuando se hace clic en un círculo, se define como la máscara del cuadrado, de forma que la única parte del cuadrado que aparece visible es la que queda cubierta por la parte sólida del círculo. Dicho de otro modo, sólo se ve un círculo rojo.

```
// Se supone que este código se ejecuta en un contenedor de objeto  
// de visualización  
// como una instancia de MovieClip o Sprite.
```

```
import flash.display.Shape;  
  
// Dibujar un cuadrado y añadirlo a la lista de visualización.  
var square:Shape = new Shape();  
square.graphics.lineStyle(1, 0x000000);  
square.graphics.beginFill(0xff0000);  
square.graphics.drawRect(0, 0, 100, 100);  
square.graphics.endFill();  
this.addChild(square);  
  
// Dibujar un círculo y añadirlo a la lista de visualización.  
var circle:Sprite = new Sprite();  
circle.graphics.lineStyle(1, 0x000000);  
circle.graphics.beginFill(0x0000ff);  
circle.graphics.drawCircle(25, 25, 25);  
circle.graphics.endFill();  
this.addChild(circle);  
  
function maskSquare(event:MouseEvent):void  
{  
    square.mask = circle;  
    circle.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, maskSquare);  
}  
  
circle.addEventListener(MouseEvent.CLICK, maskSquare);
```

El objeto de visualización que actúa como máscara puede arrastrarse, animarse, cambiar de tamaño automáticamente y usar formas independientes en una sola máscara. No es necesario añadir el objeto de visualización de máscara a la lista de visualización. Sin embargo, si se desea ajustar la escala del objeto de máscara cuando se ajusta la escala del escenario, o permitir la interacción del usuario con la máscara (por ejemplo, el arrastre o cambio de tamaño controlado por el usuario), el objeto de máscara debe añadirse a la lista de visualización. El índice z real (de delante a atrás) de los objetos de visualización no es relevante, siempre y cuando el objeto de máscara se añada a la lista de visualización. (El objeto de máscara sólo aparecerá en la pantalla como una máscara.) Si el objeto de máscara es una instancia de MovieClip con varios fotogramas, reproduce todos ellos en su línea de tiempo, tal y como haría si no actuara como una máscara. Para eliminar una máscara, debe establecerse la propiedad `mask` en `null`:

```
// Eliminar la máscara de mySprite.  
mySprite.mask = null;
```

No se puede utilizar una máscara para enmascarar otra máscara ni definir la propiedad `alpha` de un objeto de visualización de máscara. En un objeto de visualización que se usa como máscara, sólo se pueden utilizar los rellenos; los trazos se pasan por alto.

## Enmascaramiento de fuentes de dispositivo

Se puede utilizar un objeto de visualización para enmascarar un texto definido en una fuente de dispositivo. Cuando se utiliza un objeto de visualización para enmascarar texto definido en una fuente de dispositivo, el recuadro de delimitación rectangular de la máscara se utiliza como la forma de máscara. Es decir, si se crea una máscara de objeto de visualización no rectangular para el texto de la fuente de dispositivo, la máscara que aparecerá en el archivo SWF tendrá la forma del recuadro de delimitación rectangular y no la de la máscara en sí.

## Enmascaramiento del canal alfa

Se admite el enmascaramiento del canal alfa si tanto la máscara como los objetos de visualización enmascarados utilizan la caché de mapa de bits, como se muestra a continuación:

```
// maskShape es una instancia de Shape que incluye un relleno con degradado.  
mySprite.cacheAsBitmap = true;  
maskShape.cacheAsBitmap = true;  
mySprite.mask = maskShape;
```

Una aplicación de enmascaramiento del canal alfa consiste, por ejemplo, en usar un filtro del objeto de máscara independientemente del filtro aplicado al objeto de visualización enmascarado.

En el siguiente ejemplo se carga un archivo de imagen externo en el escenario. Dicha imagen (mejor dicho, la instancia de Loader en la que se ubica) será el objeto de visualización que se enmascare. Se dibuja un óvalo con degradado (de color negro sólido en el centro y con transparencia progresiva en los bordes) sobre la imagen; será la máscara alfa. Ambos objetos de visualización tienen activada la caché de mapa de bits. El óvalo se define como una máscara de la imagen y luego se convierte en arrastrable.

```
// Se supone que este código se ejecuta en un contenedor de objeto
// de visualización
// como una instancia de MovieClip o Sprite.

import flash.display.GradientType;
import flash.display.Loader;
import flash.display.Sprite;
import flash.geom.Matrix;
import flash.net.URLRequest;

// Cargar una imagen y añadirla a la lista de visualización.
var loader:Loader = new Loader();
var url:URLRequest = new URLRequest("http://www.helpexamples.com/flash/
  images/image1.jpg");
loader.load(url);
this.addChild(loader);

// Crear un Sprite.
var oval:Sprite = new Sprite();
// Dibujar un óvalo con degradado.
var colors:Array = [0x000000, 0x000000];
var alphas:Array = [1, 0];
var ratios:Array = [0, 255];
var matrix:Matrix = new Matrix();
matrix.createGradientBox(200, 100, 0, -100, -50);
oval.graphics.beginGradientFill(GradientType.RADIAL,
  colors,
  alphas,
  ratios,
  matrix);
oval.graphics.drawEllipse(-100, -50, 200, 100);
oval.graphics.endFill();
// Añadir el Sprite a la lista de visualización.
this.addChild(oval);

// Definir cacheAsBitmap = true en ambos objetos de visualización.
loader.cacheAsBitmap = true;
oval.cacheAsBitmap = true;
// Definir el óvalo como la máscara de Loader (y su elemento secundario,
// la imagen cargada).
loader.mask = oval;

// Convertir el óvalo en arrastrable.
oval.startDrag(true);
```

# Animación de objetos

La animación es el proceso de mover algo o, alternativamente, hacer que algo cambie con el tiempo. La animación mediante scripts es una parte fundamental de los videojuegos, que a menudo se utiliza para pulir y añadir útiles indicaciones de interacción a otras aplicaciones.

La idea fundamental en la que se basa la animación mediante scripts es la necesidad de realizar un cambio y de dividir dicho cambio en incrementos temporales. Repetir algo en ActionScript es tan sencillo como usar una sentencia de bucle común. Sin embargo, es necesario reproducir todas las repeticiones de un bucle para poder actualizar la visualización. Para crear animación mediante scripts, es necesario escribir código ActionScript que repita alguna acción a lo largo del tiempo y que además actualice la pantalla cada vez que se ejecuta.

Por ejemplo, imagine que desea crear una sencilla animación de una bola que se desplaza a través de la pantalla. ActionScript incluye un mecanismo sencillo que permite seguir el paso del tiempo y actualizar la pantalla de forma correspondiente, lo que significa que se puede escribir código que mueva la bola un poco cada vez hasta llegar a su destino. La pantalla se actualiza después de cada movimiento, de forma que el movimiento a través del escenario es visible para el espectador.

Desde un punto de vista práctico, tiene sentido sincronizar la animación mediante scripts con la velocidad de fotogramas del archivo SWF (es decir, hacer que una animación cambie cada vez que se muestra un nuevo fotograma), ya que es la velocidad con la que Flash Player actualiza la pantalla. Cada objeto de visualización tiene un evento `enterFrame` que se distribuye según la velocidad de fotogramas del archivo SWF: un evento por fotograma. La mayoría de los desarrolladores que crean animación mediante scripts utilizan el evento `enterFrame` para crear acciones que se repiten a lo largo del tiempo. Se puede escribir un código que detecte el evento `enterFrame` y mueva la bola animada una cantidad determinada en cada fotograma y, al actualizarse la pantalla (en cada fotograma), redibuje la bola en la nueva ubicación, creando movimiento.

NOTA

Otra forma de repetir una acción a lo largo del tiempo consiste en utilizar la clase `Timer`. Una instancia de `Timer` activa una notificación de evento cada vez que pasa un tiempo determinado. Se puede escribir código que lleve a cabo la animación mediante la gestión del evento `timer` de la clase `Timer`, si se define un intervalo de tiempo pequeño (alguna fracción de un segundo). Para más información sobre el uso de la clase `Timer`, consulte [“Control de intervalos de tiempo” en la página 202](#).

En el ejemplo siguiente, se crea en el escenario una instancia de Sprite circular, denominada `circle`. Cuando el usuario hace clic en el círculo, se inicia una secuencia de animación mediante scripts que provoca la desaparición progresiva de `circle` (se reduce su propiedad `alpha`) hasta que es completamente transparente:

```
import flash.display.Sprite;
import flash.events.Event;
import flash.events.MouseEvent;

// Dibujar un círculo y añadirlo a la lista de visualización.
var circle:Sprite = new Sprite();
circle.graphics.beginFill(0x990000);
circle.graphics.drawCircle(50, 50, 50);
circle.graphics.endFill();
addChild(circle);

// Cuando se inicia esta animación, se llama a esta función en cada
// fotograma.
// El cambio provocado por esta función (actualizado en la pantalla en cada
// fotograma) es lo que hace que se produzca esta animación.
function fadeCircle(event:Event):void
{
    circle.alpha -= .05;

    if (circle.alpha <= 0)
    {
        circle.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, fadeCircle);
    }
}

function startAnimation(event:MouseEvent):void
{
    circle.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, fadeCircle);
}

circle.addEventListener(MouseEvent.CLICK, startAnimation);
```

Cuando el usuario hace clic en el círculo, se suscribe la función `fadeCircle()` como detector del evento `enterFrame`, lo que significa que se inicia su llamada una vez en cada fotograma. Esa función hace que `circle` desaparezca progresivamente cambiando su propiedad `alpha`, de modo que, una vez en cada fotograma, el valor de `alpha` del círculo se reduce en 0,05 (5 por ciento) y se actualiza la pantalla. Finalmente, cuando el valor de `alpha` es 0 (`circle` es completamente transparente), se elimina la función `fadeCircle()` como detector de eventos y finaliza la animación.

Este mismo código podría utilizarse, por ejemplo, para crear un movimiento de animación en lugar de la desaparición progresiva. Si se sustituye otra propiedad de `alpha` en la función que actúa como detector del evento `enterFrame`, esa propiedad se animará. Por ejemplo, si se cambia esta línea

```
circle.alpha -= .05;
```

por este código

```
circle.x += 5;
```

se animará la propiedad `x`, haciendo que el círculo se mueva hacia la derecha a través del escenario. La condición que finaliza la animación puede cambiarse para que la animación termine (es decir, se quite la suscripción del detector de `enterFrame`) al llegar a la coordenada `x` especificada.

## Carga dinámica de contenido de visualización

En una aplicación de ActionScript 3.0, se puede cargar cualquiera de los siguientes activos de visualización externos:

- Un archivo SWF creado en ActionScript 3.0: este archivo puede ser un objeto `Sprite`, `MovieClip` o de cualquier clase que amplíe `Sprite`.
- Un archivo de imagen: por ejemplo, archivos JPG, PNG y GIF.
- Un archivo SWF AVM1: un archivo SWF escrito en ActionScript 1.0 ó 2.0.

Estos activos se cargan mediante la clase `Loader`.

## Carga de objetos de visualización

Los objetos `Loader` se usan para cargar archivos SWF y archivos de gráficos en una aplicación. La clase `Loader` es una subclase de la clase `DisplayObjectContainer`. Un objeto `Loader` sólo puede contener un objeto de visualización secundario en su lista de visualización: el objeto de visualización que representa el archivo SWF o archivo de gráficos que se carga. Cuando se añade un objeto `Loader` a la lista de visualización, como en el código siguiente, también se añade a la lista de visualización el objeto de visualización secundario cargado, una vez que se ha cargado:

```
var pictLdr:Loader = new Loader();
var pictURL:String = "banana.jpg"
var pictURLReq:URLRequest = new URLRequest(pictURL);
pictLdr.load(pictURLReq);
this.addChild(pictLdr);
```

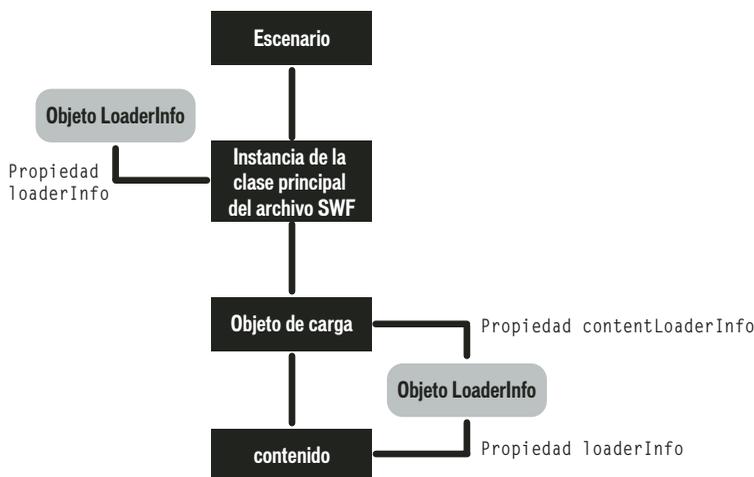
Cuando se carga el archivo SWF o la imagen, se puede mover el objeto de visualización cargado a otro contenedor de objeto de visualización, como el objeto `DisplayObjectContainer` que se muestra en este ejemplo:

```
import flash.display.*;
import flash.net.URLRequest;
import flash.events.Event;
var container:Sprite = new Sprite();
addChild(container);
var pictLdr:Loader = new Loader();
var pictURL:String = "banana.jpg"
var pictURLReq:URLRequest = new URLRequest(pictURL);
pictLdr.load(pictURLReq);
pictLdr.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, imgLoaded);
function imgLoaded(event:Event):void
{
    container.addChild(pictLdr.content);
}
```

## Supervisión del progreso de carga

Cuando se empieza a cargar el archivo, se crea un objeto `LoaderInfo`. Un objeto `LoaderInfo` proporciona información tal como el progreso de carga, los URL del cargador y el contenido cargado, el número total de bytes del medio, y la anchura y la altura nominal del medio. Un objeto `LoaderInfo` también distribuye eventos para supervisar el progreso de la carga.

El siguiente diagrama muestra los diferentes usos del objeto `LoaderInfo` para la instancia de la clase principal del archivo SWF, para un objeto `Loader` y para un objeto cargado por el objeto `Loader`:



Se puede acceder al objeto `LoaderInfo` como una propiedad tanto del objeto `Loader` como del objeto de visualización cargado. En cuanto comienza la carga, se puede acceder al objeto `LoaderInfo` a través de la propiedad `contentLoaderInfo` del objeto `Loader`. Cuando finaliza la carga del objeto de visualización, también es posible acceder al objeto `LoaderInfo` como una propiedad del objeto de visualización cargado, a través de la propiedad `loaderInfo` del objeto de visualización. La propiedad `loaderInfo` del objeto de visualización hace referencia al mismo objeto `LoaderInfo` al que se refiere la propiedad `contentLoaderInfo` del objeto `Loader`. Dicho de otro modo, un objeto `LoaderInfo` se comparte entre un objeto cargado y el objeto `Loader` que lo ha cargado (es decir, entre el contenido cargado y el cargador).

Para acceder a las propiedades del contenido cargado, es necesario añadir un detector de eventos al objeto `LoaderInfo`, como se muestra en el siguiente código:

```
import flash.display.Loader;
import flash.display.Sprite;
import flash.events.Event;

var ldr:Loader = new Loader();
var urlReq:URLRequest = new URLRequest("Circle.swf");
ldr.load(urlReq);
ldr.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, loaded);
addChild(ldr);

function loaded(event:Event):void
{
    var content:Sprite = event.target.content;
    content.scaleX = 2;
}
```

Para más información, consulte el [Capítulo 10, “Gestión de eventos”](#), en la página 325.

## Especificación del contexto de carga

Cuando se carga un archivo externo en Flash Player a través del método `load()` o `loadBytes()` de la clase `Loader`, se puede especificar opcionalmente un parámetro `context`. Este parámetro es un objeto `LoaderContext`.

La clase `LoaderContext` incluye tres propiedades que permiten definir el contexto de uso del contenido cargado:

- `checkPolicyFile`: utilice esta propiedad sólo si carga un archivo de imagen (no un archivo SWF). Si establece esta propiedad en `true`, `Loader` comprueba el servidor de origen de un archivo de política entre dominios (consulte [“Controles de sitio Web \(archivos de política entre dominios\)” en la página 786](#)). Sólo es necesaria en el contenido procedente de dominios ajenos al del archivo SWF que contiene el objeto `Loader`. Si el servidor concede permisos al dominio de `Loader`, el código `ActionScript` de los archivos SWF del dominio de `Loader` puede acceder a los datos de la imagen cargada y, por lo tanto, se puede usar el comando `BitmapData.draw()` para acceder a los datos de la imagen cargada.

Tenga en cuenta que un archivo SWF de otros dominios ajenos al del objeto `Loader` puede llamar a `Security.allowDomain()` para permitir el uso de un dominio específico.

- `securityDomain`: utilice esta propiedad sólo si carga un archivo SWF (no una imagen). Esta propiedad se especifica en un archivo SWF de un dominio ajeno al del archivo que contiene el objeto `Loader`. Si se especifica esta opción, `Flash Player` comprueba la existencia de un archivo de política entre dominios y, en caso de que exista uno, los archivos SWF de los dominios permitidos en el archivo de política entre dominios pueden reutilizar los scripts del contenido del SWF cargado. Se puede especificar `flash.system.SecurityDomain.currentDomain` como este parámetro.
- `applicationDomain`: utilice esta propiedad solamente si carga un archivo SWF creado con `ActionScript 3.0` (no una imagen ni un archivo SWF creados en `ActionScript 1.0` ó `2.0`). Al cargar el archivo, se puede especificar que se incluya en el mismo dominio de aplicación del objeto `Loader`; para ello, hay que establecer el parámetro `applicationDomain` en `flash.system.ApplicationDomain.currentDomain`. Al colocar el archivo SWF cargado en el mismo dominio de aplicación, se puede acceder a sus clases directamente. Esto puede ser muy útil si se carga un archivo SWF que contiene medios incorporados, a los que se puede tener acceso a través de sus nombres de clase asociados. Para más información, consulte [“Utilización de la clase `ApplicationDomain`” en la página 720](#).

A continuación se muestra un ejemplo de comprobación de un archivo de política entre dominios durante la carga de un mapa de bits de otro dominio:

```
var context:LoaderContext = new LoaderContext();
context.checkPolicyFile = true;
var urlReq:URLRequest = new URLRequest("http://www.[your_domain_here].com/
    photoll.jpg");
var ldr:Loader = new Loader();
ldr.load(urlReq, context);
```

A continuación se muestra un ejemplo de comprobación de un archivo de política entre dominios durante la carga de un archivo SWF de otro dominio, con el fin de colocar el archivo en el mismo entorno limitado de seguridad que el objeto Loader. Además, el código añade las clases del archivo SWF cargado al mismo dominio de aplicación que el del objeto Loader:

```
var context:LoaderContext = new LoaderContext();
context.securityDomain = SecurityDomain.currentDomain;
context.applicationDomain = ApplicationDomain.currentDomain;
var urlReq:URLRequest = new URLRequest("http://www.[your_domain_here].com/
    library.swf");
var ldr:Loader = new Loader();
ldr.load(urlReq, context);
```

Para más información, consulte la descripción de la clase LoaderContext en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Ejemplo: SpriteArranger

La aplicación de ejemplo SpriteArranger se basa en la aplicación de ejemplo de formas geométricas que se describe por separado (véase [“Ejemplo: GeometricShapes” en la página 187](#)).

La aplicación de ejemplo SpriteArranger ilustra diversos conceptos relacionados con los objetos de visualización:

- Ampliación de las clases de objetos de visualización
- Adición de objetos a la lista de visualización
- Organización en capas de los objetos de visualización y utilización de contenedores de objetos de visualización
- Respuesta a eventos de objetos de visualización
- Utilización de propiedades y métodos de objetos de visualización

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación SpriteArranger se encuentran en la carpeta Examples/SpriteArranger. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
SpriteArranger.mxml o bien SpriteArranger fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
com/example/programmingas3/ SpriteArranger/CircleSprite.as	Una clase que define un tipo de objeto Sprite que representa un círculo en pantalla.
com/example/programmingas3/ SpriteArranger/DrawingCanvas.as	Una clase que define el lienzo, que es un contenedor de objeto de visualización que contiene objetos GeometricSprite.
com/example/programmingas3/ SpriteArranger/SquareSprite.as	Una clase que define un tipo de objeto Sprite que representa un cuadrado en pantalla.
com/example/programmingas3/ SpriteArranger/TriangleSprite.as	Una clase que define un tipo de objeto Sprite que representa un triángulo en pantalla.
com/example/programmingas3/ SpriteArranger/GeometricSprite.as	Una clase que amplía el objeto Sprite y que se usa para definir una forma en pantalla. CircleSprite, SquareSprite y TriangleSprite amplían esta clase.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/IGeometricShape.as	La interfaz base que define los métodos que implementarán todas las clases de formas geométricas.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/IPolygon.as	Una interfaz que define los métodos que implementarán las clases de formas geométricas que tienen varios lados.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/RegularPolygon.as	Un tipo de forma geométrica que tiene lados de igual longitud, simétricamente ubicados alrededor del centro de la forma.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/Circle.as	Un tipo de forma geométrica que define un círculo.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/EquilateralTriangle.as	Una subclase de RegularPolygon que define un triángulo con todos los lados de la misma longitud.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/Square.as	Una subclase de RegularPolygon que define un rectángulo con los cuatro lados de la misma longitud.
com/example/programmingas3/ geometricshapes/ GeometricShapeFactory.as	Una clase que contiene un “método de fábrica” para crear formas a partir de un tipo y tamaño de forma.

## Definición de las clases de SpriteArranger

La aplicación `SpriteArranger` permite al usuario añadir varios objetos de visualización al “lienzo” en pantalla.

La clase `DrawingCanvas` define un área de dibujo, un tipo de contenedor de objeto de visualización, en el que el usuario puede añadir formas en pantalla. Estas formas en pantalla son instancias de una de las subclases de la clase `GeometricSprite`.

### La clase `DrawingCanvas`

La clase `DrawingCanvas` amplía la clase `Sprite` y su herencia se define en la declaración de la clase `DrawingCanvas` de la manera siguiente:

```
public class DrawingCanvas extends Sprite
```

La clase `Sprite` es una subclase de las clases `DisplayObjectContainer` y `DisplayObject`, y la clase `DrawingCanvas` utiliza los métodos y las propiedades de dichas clases.

El método constructor `DrawingCanvas()` configura un objeto `Rectangle`, `bounds`, que se utiliza para dibujar el contorno del lienzo. A continuación, llama al método `initCanvas()`, del siguiente modo:

```
this.bounds = new Rectangle(0, 0, w, h);  
initCanvas(fillColor, lineColor);
```

Tal y como se muestra en el ejemplo siguiente, el método `initCanvas()` define diversas propiedades del objeto `DrawingCanvas` que se pasaron como argumentos a la función constructora:

```
this.lineColor = lineColor;  
this.fillColor = fillColor;  
this.width = 500;  
this.height = 200;
```

El método `initCanvas()` llama entonces al método `drawBounds()`, que dibuja el lienzo a través de la propiedad `graphics` de `DrawingCanvas`. La propiedad `graphics` se hereda de la clase `Shape`.

```
this.graphics.clear();  
this.graphics.lineStyle(1.0, this.lineColor, 1.0);  
this.graphics.beginFill(this.fillColor, 1.0);  
this.graphics.drawRect(bounds.left - 1,  
                        bounds.top - 1,  
                        bounds.width + 2,  
                        bounds.height + 2);  
this.graphics.endFill();
```

Los siguientes métodos adicionales de la clase `DrawingCanvas` se llaman en función de las interacciones del usuario con la aplicación:

- Los métodos `addShape()` y `describeChildren()`, que se describen en [“Adición de objetos de visualización al lienzo” en la página 446](#).
- Los métodos `moveToBack()`, `moveDown()`, `moveToFront()` y `moveUp()`, que se describen en [“Reorganización de las capas de los objetos de visualización” en la página 449](#).
- El método `onMouseUp()`, que se describe en [“Selección mediante clic y arrastre de objetos de visualización” en la página 447](#).

## La clase `GeometricSprite` y sus subclases

Cada objeto de visualización que puede añadir el usuario al lienzo es una instancia de una de las siguientes subclases de la clase `GeometricSprite`:

- `CircleSprite`
- `SquareSprite`
- `TriangleSprite`

La clase `GeometricSprite` amplía la clase `flash.display.Sprite`:

```
public class GeometricSprite extends Sprite
```

La clase `GeometricSprite` incluye varias propiedades comunes para todos los objetos `GeometricSprite`. Estas propiedades se definen en la función constructora según los parámetros pasados a la función. Por ejemplo:

```
this.size = size;  
this.lineColor = lColor;  
this.fillColor = fColor;
```

La propiedad `geometricShape` de la clase `GeometricSprite` define una interfaz `IGeometricShape`, que define las propiedades matemáticas de la forma, pero no las propiedades visuales. Las clases que implementan la interfaz `IGeometricShape` se definen en la aplicación de ejemplo `GeometricShapes` (consulte [“Ejemplo: `GeometricShapes`” en la página 187](#)).

La clase `GeometricSprite` define el método `drawShape()`, que se refina en las definiciones de sustitución de cada una de las subclases de `GeometricSprite`. Para más información, consulte la sección [“Adición de objetos de visualización al lienzo”](#) a continuación.

La clase `GeometricSprite` también proporciona los siguientes métodos:

- Los métodos `onMouseDown()` y `onMouseUp()`, que se describen en [“Selección mediante clic y arrastre de objetos de visualización” en la página 447](#).
- Los métodos `showSelected()` y `hideSelected()`, que se describen en [“Selección mediante clic y arrastre de objetos de visualización” en la página 447](#).

## Adición de objetos de visualización al lienzo

Cuando el usuario hace clic en el botón Añadir forma, la aplicación llama al método `addShape()` de la clase `DrawingCanvas`. Crea una instancia de una nueva clase `GeometricSprite` mediante una llamada a la función constructora adecuada de una de las subclases de `GeometricSprite`, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
public function addShape(shapeName:String, len:Number):void
{
    var newShape:GeometricSprite;
    switch (shapeName)
    {
        case "Triangle":
            newShape = new TriangleSprite(len);
            break;

        case "Square":
            newShape = new SquareSprite(len);
            break;

        case "Circle":
            newShape = new CircleSprite(len);
            break;
    }
    newShape.alpha = 0.8;
    this.addChild(newShape);
}
```

Cada método constructor llama al método `drawShape()`, que utiliza la propiedad `graphics` de la clase (heredada de la clase `Sprite`) para dibujar el gráfico vectorial adecuado. Por ejemplo, el método `drawShape()` de la clase `CircleSprite` incluye el siguiente código:

```
this.graphics.clear();
this.graphics.lineStyle(1.0, this.lineColor, 1.0);
this.graphics.beginFill(this.fillColor, 1.0);
var radius:Number = this.size / 2;
this.graphics.drawCircle(radius, radius, radius);
```

La penúltima línea de la función `addShape()` define la propiedad `alpha` del objeto de visualización (heredada de la clase `DisplayObject`), de forma que cada objeto de visualización que se añade al lienzo es ligeramente transparente, lo que permite que el usuario vea los objetos que hay detrás.

La línea final del método `addChild()` añade el nuevo objeto de visualización a la lista de elementos secundarios de la instancia de la clase `DrawingCanvas`, que ya se encuentra en la lista de visualización. Como resultado, el nuevo objeto de visualización aparece en el escenario.

La interfaz de la aplicación incluye dos campos de texto: `selectedSpriteTxt` y `outputTxt`. Las propiedades de texto de estos campos se actualizan con la información relativa a los objetos `GeometricSprite` que se han añadido al lienzo o que ha seleccionado el usuario. La clase `GeometricSprite` gestiona esta tarea de notificación de información mediante la sustitución del método `toString()`, del siguiente modo:

```
public override function toString():String
{
    return this.shapeType + " of size " + this.size + " at " + this.x + ", "
        + this.y;
}
```

La propiedad `shapeType` se establece en el valor adecuado en el método constructor de cada subclase de `GeometricSprite`. Por ejemplo, el método `toString()` podría devolver el siguiente valor de una instancia de `CircleSprite` recién añadida a la instancia de `DrawingCanvas`:

```
Circle of size 50 at 0, 0
```

El método `describeChildren()` de la clase `DrawingCanvas` reproduce indefinidamente la lista de elementos secundarios del lienzo, utilizando la propiedad `numChildren` (heredada de la clase `DisplayObjectContainer`) para definir el límite del bucle `for`. Genera una cadena con el valor de cada elemento secundario, del siguiente modo:

```
var desc:String = "";
var child:DisplayObject;
for (var i:int=0; i < this.numChildren; i++)
{
    child = this.getChildAt(i);
    desc += i + ": " + child + '\n';
}
```

La cadena resultante se utiliza para establecer la propiedad `text` del campo de texto `outputTxt`.

## Selección mediante clic y arrastre de objetos de visualización

Cuando el usuario hace clic en una instancia de `GeometricSprite`, la aplicación llama al controlador de eventos `onMouseDown()`. Como se muestra a continuación, se define este controlador de eventos para detectar los eventos de clic del ratón en la función constructora de la clase `GeometricSprite`:

```
this.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onMouseDown);
```

A continuación, el método `onMouseDown()` llama al método `showSelected()` del objeto `GeometricSprite`. Si es la primera vez que se ha llamado a este método en el objeto, el método crea un nuevo objeto `Shape` denominado `selectionIndicator` y utiliza la propiedad `graphics` del objeto `Shape` para dibujar un rectángulo de resaltado rojo, del siguiente modo:

```
this.selectionIndicator = new Shape();
this.selectionIndicator.graphics.lineStyle(1.0, 0xFF0000, 1.0);
this.selectionIndicator.graphics.drawRect(-1, -1, this.size + 1,
    this.size + 1);
this.addChild(this.selectionIndicator);
```

Si no es la primera vez que se llama al método `onMouseDown()`, el método simplemente establece la propiedad `visible` del objeto `Shape` `selectionIndicator` (heredada de la clase `DisplayObject`), del siguiente modo:

```
this.selectionIndicator.visible = true;
```

El método `hideSelected()` oculta el objeto `Shape` `selectionIndicator` del objeto seleccionado previamente estableciendo su propiedad `visible` en `false`.

El método del controlador de eventos `onMouseDown()` también llama al método `startDrag()` (heredado de la clase `Sprite`), que incluye el siguiente código:

```
var boundsRect:Rectangle = this.parent.getRect(this.parent);
boundsRect.width -= this.size;
boundsRect.height -= this.size;
this.startDrag(false, boundsRect);
```

De esta forma, el usuario puede arrastrar el objeto seleccionado por el lienzo, dentro de los límites definidos por el rectángulo `boundsRect`.

Cuando el usuario suelta el botón del ratón, se distribuye el evento `mouseUp`. El método constructor de `DrawingCanvas` configura el siguiente detector de eventos:

```
this.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onMouseUp);
```

Este detector de eventos se define en el objeto `DrawingCanvas` y no en cada uno de los objetos `GeometricSprite`. El motivo de ello es que, al arrastrar el objeto `GeometricSprite`, éste podría acabar detrás de otro objeto de visualización (otro objeto `GeometricSprite`) al soltar el botón del ratón. El objeto de visualización en primer plano recibiría el evento de soltar el ratón pero no así el objeto de visualización que arrastra el usuario. Al añadir el detector al objeto `DrawingCanvas`, se garantiza un control perpetuo del evento.

El método `onMouseUp()` llama al método `onMouseUp()` del objeto `GeometricSprite`, que a su vez llama al método `stopDrag()` del objeto `GeometricSprite`.

## Reorganización de las capas de los objetos de visualización

La interfaz de usuario de la aplicación incluye botones Move Back, Move Down, Move Up y Move to Front para mover atrás, abajo, arriba y al frente, respectivamente. Cuando el usuario hace clic en uno de estos botones, la aplicación llama al método correspondiente de la clase `DrawingCanvas`: `moveToBack()`, `moveDown()`, `moveUp()` o `moveToFront()`. Por ejemplo, el método `moveToBack()` incluye el siguiente código:

```
public function moveToBack(shape:GeometricSprite):void
{
    var index:int = this.getChildIndex(shape);
    if (index > 0)
    {
        this.setChildIndex(shape, 0);
    }
}
```

El método utiliza el método `setChildIndex()` (heredado de la clase `DisplayObjectContainer`) para colocar el objeto de visualización en la posición de índice 0 en la lista de elementos secundarios de la instancia de `DrawingCanvas` (`this`).

El método `moveDown()` funciona de forma similar, excepto en que reduce en 1 la posición de índice del objeto de visualización en la lista de elementos secundarios de la instancia de `DrawingCanvas`:

```
public function moveDown(shape:GeometricSprite):void
{
    var index:int = this.getChildIndex(shape);
    if (index > 0)
    {
        this.setChildIndex(shape, index - 1);
    }
}
```

Los métodos `moveUp()` y `moveToFront()` funcionan de modo similar a los métodos `moveToBack()` y `moveDown()`.



El paquete `flash.geom` contiene clases que definen objetos geométricos, como puntos, rectángulos y matrices de transformación. Estas clases se usan para definir las propiedades de los objetos que se aplican en otras clases.

## Contenido

Fundamentos de la geometría . . . . .	451
Utilización de objetos <code>Point</code> . . . . .	454
Utilización de objetos <code>Rectangle</code> . . . . .	457
Utilización de objetos <code>Matrix</code> . . . . .	461
Ejemplo: aplicación de una transformación de matriz a un objeto de visualización . . . . .	462

## Fundamentos de la geometría

### Introducción a la utilización de la geometría

Es posible que la geometría sea una de esas asignaturas que la gente intenta aprobar en la escuela y apenas recuerda. Sin embargo, unos conocimientos básicos de geometría pueden ser una eficaz herramienta en `ActionScript`.

El paquete `flash.geom` contiene clases que definen objetos geométricos, como puntos, rectángulos y matrices de transformación. Estas clases no siempre proporcionan funcionalidad; sin embargo, se utilizan para definir las propiedades de los objetos que se usan en otras clases.

Todas las clases de geometría se basan en la idea de que las ubicaciones de la pantalla se representan como un plano bidimensional. La pantalla se trata como un gráfico plano con un eje horizontal ( $x$ ) y un eje vertical ( $y$ ). Cualquier ubicación (o *punto*) de la pantalla se puede representar como un par de valores  $x$  e  $y$  (las *coordenadas* de dicha ubicación).

Cada objeto de visualización, incluido el escenario, tiene su propio *espacio de coordenadas*; se trata, básicamente, de un gráfico para representar las ubicaciones de objetos de visualización secundarios, dibujos, etc. Normalmente, el *origen* (el lugar con las coordenadas 0, 0 en el que convergen los ejes x e y) se coloca en la esquina superior izquierda del objeto de visualización. Aunque esto siempre es válido en el caso del escenario, no lo es necesariamente para otros objetos de visualización. Al igual que en los sistemas de coordenadas bidimensionales, los valores del eje x aumentan hacia la derecha y disminuyen hacia la izquierda; en las ubicaciones situadas a la izquierda del origen, la coordenada x es negativa. No obstante, al contrario que los sistemas de coordenadas tradicionales, en ActionScript los valores del eje y aumentan en la parte inferior de la pantalla y disminuyen en la parte superior (los valores por encima del origen tienen una coordenada y negativa). Puesto que la esquina superior izquierda del escenario es el origen de su espacio de coordenadas, los objetos del escenario tendrán una coordenada x mayor que 0 y menor que la anchura del escenario. Asimismo, tendrán una coordenada y mayor que 0 y menor que la altura del escenario.

Se pueden utilizar instancias de la clase Point para representar puntos individuales de un espacio de coordenadas. Además, se puede crear una instancia de Rectangle para representar una región rectangular en un espacio de coordenadas. Los usuarios avanzados pueden utilizar una instancia de Matrix para aplicar varias transformaciones o transformaciones complejas a un objeto de visualización. Muchas transformaciones simples, como la rotación o los cambios de posición y de escala se pueden aplicar directamente a un objeto de visualización mediante las propiedades de dicho objeto. Para más información sobre la aplicación de transformaciones con propiedades de objetos de visualización, consulte [“Manipulación de objetos de visualización” en la página 412](#).

## Tareas comunes relacionadas con la geometría

A continuación se enumeran tareas habituales que se realizan con las clases de geometría de ActionScript:

- Calcular la distancia entre dos puntos
- Determinar las coordenadas de un punto en diferentes espacios de coordenadas
- Mover un objeto de visualización variando los valores de ángulo y distancia
- Trabajar con instancias de Rectangle:
  - Cambiar la posición de una instancia de Rectangle
  - Cambiar el tamaño de una instancia de Rectangle
  - Determinar el tamaño combinado o las áreas solapadas de instancias de Rectangle
- Crear objetos Matrix
- Utilizar un objeto Matrix para aplicar transformaciones a un objeto de visualización

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Coordenadas cartesianas:** las coordenadas se suelen escribir como un par de números (como 5, 12 o 17, -23). Los dos números son la coordenada x y la coordenada y, respectivamente.
- **Espacio de coordenadas:** gráfica de coordenadas contenida en un objeto de visualización sobre la que se colocan sus elementos secundarios.
- **Origen:** punto de un espacio de coordenadas en el que el eje x converge con el eje y. Este punto tiene las coordenadas 0, 0.
- **Punto:** ubicación individual en un espacio de coordenadas. En el sistema de coordenadas bidimensional utilizado en ActionScript, el punto se define por su ubicación en el eje x y en el eje y (las coordenadas del punto).
- **Punto de registro:** en un objeto de visualización, el origen (coordenada 0, 0) de su espacio de coordenadas.
- **Escala:** tamaño de un objeto en relación con su tamaño original. Ajustar la escala de un objeto significa cambiar su tamaño estirándolo o encogiéndolo.
- **Trasladar:** cambiar las coordenadas de un punto de un espacio de coordenadas a otro.
- **Transformación:** ajuste de una característica visual de un gráfico, como girar el objeto, modificar su escala, sesgar o distorsionar su forma, o bien modificar su color.
- **Eje X:** eje horizontal del sistema de coordenadas bidimensional que se utiliza en ActionScript.
- **Eje Y:** eje vertical del sistema de coordenadas bidimensional que se utiliza en ActionScript.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

Muchos de los ejemplos de este capítulo ilustran cálculos o cambios de valores; en la mayor parte se incluyen las llamadas apropiadas a la función `trace()` para mostrar el resultado del código. Para probar estos ejemplos, haga lo siguiente:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.  
El resultado de las funciones `trace()` del código se ve en el panel Salida.

Algunos de los ejemplos del capítulo ilustran la aplicación de transformaciones a objetos de visualización. Para estos ejemplos los resultados se mostrarán de forma visual, no mediante la salida de texto. Para probar los ejemplos de transformación, haga lo siguiente:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Cree una instancia de símbolo de clip de película en el escenario. Por ejemplo, dibuje una forma, selecciónela, elija Modificar > Convertir en símbolo, y asigne un nombre al símbolo.
5. Con el clip de película seleccionado en el escenario, asígnele un nombre de instancia en el inspector de propiedades. El nombre debe coincidir con el utilizado para el objeto de visualización en el listado de código de ejemplo; por ejemplo, si el código aplica una transformación a un objeto denominado `myDisplayObject`, debe asignar a la instancia de clip de película el nombre `myDisplayObject`.
6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Verá en pantalla el resultado de las transformaciones que el código aplica al objeto.

Las técnicas para probar listados de código de ejemplo se explican de forma más detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

## Utilización de objetos Point

Un objeto `Point` define un par de coordenadas cartesianas. Representa una ubicación en un sistema de coordenadas bidimensional, en el que  $x$  representa el eje horizontal e  $y$  representa el eje vertical.

Para definir un objeto `Point`, se establecen sus propiedades  $x$  e  $y$ , del siguiente modo:

```
import flash.geom.*;
var pt1:Point = new Point(10, 20); // x == 10; y == 20
var pt2:Point = new Point();
pt2.x = 10;
pt2.y = 20;
```

## Cálculo de la distancia entre dos puntos

Se puede usar el método `distance()` de la clase `Point` para calcular la distancia entre dos puntos en un espacio de coordenadas. Por ejemplo, el código siguiente calcula la distancia entre los puntos de registro de dos objetos de visualización, `circle1` y `circle2`, en el mismo contenedor de objetos de visualización:

```
import flash.geom.*;
var pt1:Point = new Point(circle1.x, circle1.y);
var pt2:Point = new Point(circle2.x, circle2.y);
var distance:Number = Point.distance(pt1, pt2);
```

## Traslación de los espacios de coordenadas

Si dos objetos de visualización se encuentran en diferentes contenedores, es posible que se ubiquen en distintos espacios de coordenadas. Se puede usar el método `localToGlobal()` de la clase `DisplayObject` para trasladar las coordenadas al mismo espacio de coordenadas (global), es decir, el del escenario. Por ejemplo, el código siguiente calcula la distancia entre los puntos de registro de dos objetos de visualización, `circle1` y `circle2`, en diferentes contenedores de objetos de visualización:

```
import flash.geom.*;
var pt1:Point = new Point(circle1.x, circle1.y);
pt1 = circle1.localToGlobal(pt1);
var pt2:Point = new Point(circle1.x, circle1.y);
pt2 = circle2.localToGlobal(pt2);
var distance:Number = Point.distance(pt1, pt2);
```

Asimismo, para calcular la distancia del punto de registro de un objeto de visualización denominado `target` con respecto a un punto específico del escenario, se puede usar el método `localToGlobal()` de la clase `DisplayObject`:

```
import flash.geom.*;
var stageCenter:Point = new Point();
stageCenter.x = this.stage.stageWidth / 2;
stageCenter.y = this.stage.stageHeight / 2;
var targetCenter:Point = new Point(target.x, target.y);
targetCenter = target.localToGlobal(targetCenter);
var distance:Number = Point.distance(stageCenter, targetCenter);
```

## Desplazamiento de un objeto de visualización con un ángulo y una distancia especificados

Se puede usar el método `polar()` de la clase `Point` para desplazar un objeto de visualización una distancia específica con un ángulo determinado. Por ejemplo, el código siguiente desplaza el objeto `myDisplayObject` 100 píxeles por 60 grados:

```
import flash.geom.*;
var distance:Number = 100;
var angle:Number = 2 * Math.PI * (90 / 360);
var translatePoint:Point = Point.polar(distance, angle);
myDisplayObject.x += translatePoint.x;
myDisplayObject.y += translatePoint.y;
```

## Otros usos de la clase Point

Los objetos `Point` se pueden usar con los métodos y las propiedades siguientes:

Clase	Métodos o propiedades	Descripción
<code>DisplayObjectContainer</code>	<code>areInaccessibleObjectsUnderPoint()</code> <code>getObjectsUnderPoint()</code>	Se usa para devolver una lista de objetos bajo un punto en un contenedor de objetos de visualización.
<code>BitmapData</code>	<code>hitTest()</code>	Se usa para definir el píxel en el objeto <code>BitmapData</code> , así como el punto en el que se busca una zona activa.
<code>BitmapData</code>	<code>applyFilter()</code> <code>copyChannel()</code> <code>merge()</code> <code>paletteMap()</code> <code>pixelDissolve()</code> <code>threshold()</code>	Se usa para definir las posiciones de los rectángulos que definen las operaciones.
<code>Matrix</code>	<code>deltaTransformPoint()</code> <code>transformPoint()</code>	Se usa para definir los puntos para los que se desea aplicar una transformación.
<code>Rectangle</code>	<code>bottomRight</code> <code>size</code> <code>topLeft</code>	Se usa para definir estas propiedades.

# Utilización de objetos Rectangle

Un objeto `Rectangle` define un área rectangular. Tiene una posición, definida por las coordenadas  $x$  e  $y$  de su esquina superior izquierda, una propiedad `width` y una propiedad `height`. Estas propiedades se pueden definir para un objeto `Rectangle` mediante una llamada a la función constructora `Rectangle()`, del siguiente modo:

```
import flash.geom.Rectangle;
var rx:Number = 0;
var ry:Number = 0;
var rwidth:Number = 100;
var rheight:Number = 50;
var rect1:Rectangle = new Rectangle(rx, ry, rwidth, rheight);
```

## Cambio de tamaño y posición de objetos Rectangle

Existen varias formas de cambiar el tamaño y la posición de los objetos `Rectangle`.

Se puede cambiar la posición del objeto `Rectangle` directamente modificando sus propiedades  $x$  e  $y$ . Esta acción no tiene ningún efecto sobre la anchura o la altura del objeto `Rectangle`.

```
import flash.geom.Rectangle;
var x1:Number = 0;
var y1:Number = 0;
var width1:Number = 100;
var height1:Number = 50;
var rect1:Rectangle = new Rectangle(x1, y1, width1, height1);
trace(rect1) // (x=0, y=0, w=100, h=50)
rect1.x = 20;
rect1.y = 30;
trace(rect1); // (x=20, y=30, w=100, h=50)
```

Tal como muestra el código siguiente, si se cambia la propiedad `left` o `top` de un objeto `Rectangle`, también se modifica la posición de dicho objeto; las propiedades  $x$  e  $y$  coinciden, respectivamente, con las propiedades `left` y `top`. Sin embargo, no se modifica la posición de la esquina inferior izquierda del objeto `Rectangle` y cambia su tamaño.

```
import flash.geom.Rectangle;
var x1:Number = 0;
var y1:Number = 0;
var width1:Number = 100;
var height1:Number = 50;
var rect1:Rectangle = new Rectangle(x1, y1, width1, height1);
trace(rect1) // (x=0, y=0, w=100, h=50)
rect1.left = 20;
rect1.top = 30;
trace(rect1); // (x=30, y=20, w=70, h=30)
```

Asimismo, tal como se muestra en el ejemplo siguiente, si se cambia la propiedad `bottom` o `right` del objeto `Rectangle`, no se verá modificada la posición de su esquina superior izquierda y el tamaño cambiará:

```
import flash.geom.Rectangle;
var x1:Number = 0;
var y1:Number = 0;
var width1:Number = 100;
var height1:Number = 50;
var rect1:Rectangle = new Rectangle(x1, y1, width1, height1);
trace(rect1) // (x=0, y=0, w=100, h=50)
rect1.right = 60;
rect1.bottom = 20;
trace(rect1); // (x=0, y=0, w=60, h=20)
```

También se puede cambiar la posición de un objeto `Rectangle` con el método `offset()`, del siguiente modo:

```
import flash.geom.Rectangle;
var x1:Number = 0;
var y1:Number = 0;
var width1:Number = 100;
var height1:Number = 50;
var rect1:Rectangle = new Rectangle(x1, y1, width1, height1);
trace(rect1) // (x=0, y=0, w=100, h=50)
rect1.offset(20, 30);
trace(rect1); // (x=20, y=30, w=100, h=50)
```

El método `offsetPt()` funciona de un modo similar, con la excepción de que utiliza un objeto `Point` como parámetro, en lugar de valores de desplazamiento  $x$  e  $y$ .

También se puede cambiar el tamaño de un objeto `Rectangle` con el método `inflate()`, que incluye dos parámetros,  $dx$  y  $dy$ . El parámetro  $dx$  representa el número de píxeles que los lados izquierdo y derecho del rectángulo se desplazarán con respecto al centro; el parámetro  $dy$  representa el número de píxeles que las partes superior e inferior del rectángulo se desplazarán con respecto al centro:

```
import flash.geom.Rectangle;
var x1:Number = 0;
var y1:Number = 0;
var width1:Number = 100;
var height1:Number = 50;
var rect1:Rectangle = new Rectangle(x1, y1, width1, height1);
trace(rect1) // (x=0, y=0, w=100, h=50)
rect1.inflate(6,4);
trace(rect1); // (x=-6, y=-4, w=112, h=58)
```

El método `inflatePt()` funciona de un modo similar, con la excepción de que utiliza un objeto `Point` como parámetro, en lugar de valores  $dx$  y  $dy$ .

## Búsqueda de uniones e intersecciones de objetos Rectangle

El método `union()` se usa para buscar la región rectangular formada por los límites de dos rectángulos:

```
import flash.display.*;
import flash.geom.Rectangle;
var rect1:Rectangle = new Rectangle(0, 0, 100, 100);
trace(rect1); // (x=0, y=0, w=100, h=100)
var rect2:Rectangle = new Rectangle(120, 60, 100, 100);
trace(rect2); // (x=120, y=60, w=100, h=100)
trace(rect1.union(rect2)); // (x=0, y=0, w=220, h=160)
```

El método `intersection()` se usa para buscar la región rectangular formada por el área solapada de dos rectángulos:

```
import flash.display.*;
import flash.geom.Rectangle;
var rect1:Rectangle = new Rectangle(0, 0, 100, 100);
trace(rect1); // (x=0, y=0, w=100, h=100)
var rect2:Rectangle = new Rectangle(80, 60, 100, 100);
trace(rect2); // (x=120, y=60, w=100, h=100)
trace(rect1.intersection(rect2)); // (x=80, y=60, w=20, h=40)
```

El método `intersects()` se usa para saber si dos rectángulos presentan un punto de intersección. Asimismo, se puede usar el método `intersects()` para conocer si en una región determinada del escenario hay un objeto de visualización. Por ejemplo, en el código siguiente, se considera que el espacio de coordenadas del contenedor de objetos de visualización que incluye el objeto `circle` es el mismo que el del escenario. En el ejemplo se muestra cómo utilizar el método `intersects()` para determinar si un objeto de visualización, `circle`, crea una intersección con regiones especificadas del escenario, definidas por los objetos `Rectangle target1` y `target2`:

```
import flash.display.*;
import flash.geom.Rectangle;
var circle:Shape = new Shape();
circle.graphics.lineStyle(2, 0xFF0000);
circle.graphics.drawCircle(250, 250, 100);
addChild(circle);
var circleBounds:Rectangle = circle.getBounds(stage);
var target1:Rectangle = new Rectangle(0, 0, 100, 100);
trace(circleBounds.intersects(target1)); // false
var target2:Rectangle = new Rectangle(0, 0, 300, 300);
trace(circleBounds.intersects(target2)); // true
```

Asimismo, se puede utilizar el método `intersects()` para saber si se superponen los rectángulos de delimitación de dos objetos de visualización. Se puede utilizar el método `getRect()` de la clase `DisplayObject` para incluir el espacio adicional que puedan añadir los trazos de un objeto de visualización a la región de delimitación.

## Utilización alternativa de objetos `Rectangle`

Los objetos `Rectangle` se utilizan en los métodos y las propiedades siguientes:

Clase	Métodos o propiedades	Descripción
<code>BitmapData</code>	<code>applyFilter()</code> , <code>colorTransform()</code> , <code>copyChannel()</code> , <code>copyPixels()</code> , <code>draw()</code> , <code>fillRect()</code> , <code>generateFilterRect()</code> , <code>getColorBoundsRect()</code> , <code>getPixels()</code> , <code>merge()</code> , <code>paletteMap()</code> , <code>pixelDissolve()</code> , <code>setPixels()</code> y <code>threshold()</code>	Se usa como el tipo de algunos parámetros para definir una región del objeto <code>BitmapData</code> .
<code>DisplayObject</code>	<code>getBounds()</code> , <code>getRect()</code> , <code>scrollRect</code> , <code>scale9Grid</code>	Se usa como el tipo de datos de la propiedad o el tipo de datos que se devuelve.
<code>PrintJob</code>	<code>addPage()</code>	Se usa para definir el parámetro <code>printArea</code> .
<code>Sprite</code>	<code>startDrag()</code>	Se usa para definir el parámetro <code>bounds</code> .
<code>TextField</code>	<code>getCharBoundaries()</code>	Se usa como el tipo de valor devuelto.
<code>Transform</code>	<code>pixelBounds</code>	Se usa como el tipo de datos.

# Utilización de objetos Matrix

La clase Matrix representa una matriz de transformación que determina cómo asignar puntos de un espacio de coordenadas a otro. Es posible realizar varias transformaciones gráficas en un objeto de visualización mediante la configuración de las propiedades de un objeto Matrix y aplicar dicho objeto a la propiedad `matrix` de un objeto Transform. Por último, se puede aplicar el objeto Transform como propiedad `transform` del objeto de visualización. Estas funciones de transformación son la traslación (cambio de posición de  $x$  e  $y$ ), rotación, ajuste de escala y sesgo.

## Definición de objetos Matrix

Aunque se puede definir una matriz ajustando directamente las propiedades ( $a$ ,  $b$ ,  $c$ ,  $d$ ,  $tx$ ,  $ty$ ) de un objeto Matrix, resulta más fácil utilizar el método `createBox()`. Este método incluye parámetros que permiten definir directamente los efectos de ajuste de escala, rotación y traslación del objeto Matrix resultante. Por ejemplo, el código siguiente crea un objeto Matrix que ajusta la escala de un objeto con un factor de 2 horizontalmente y 3 verticalmente, lo gira 45 grados y lo mueve (es decir, lo traslada) 10 píxeles a la derecha y 20 píxeles hacia abajo:

```
var matrix:Matrix = new Matrix();
var scaleX:Number = 2.0;
var scaleY:Number = 3.0;
var rotation:Number = 2 * Math.PI * (45 / 360);
var tx:Number = 10;
var ty:Number = 20;
matrix.createBox(scaleX, scaleY, rotation, tx, ty);
```

También se pueden ajustar los efectos de escala, rotación y traslación de un objeto Matrix con los métodos `scale()`, `rotate()` y `translate()`. Estos métodos se combinan con los valores del objeto Matrix existente. Por ejemplo, en el código siguiente se establece un objeto Matrix que ajusta la escala de un objeto con un factor de 4 y lo gira 60 grados, ya que los métodos `scale()` y `rotate()` se llaman dos veces:

```
var matrix:Matrix = new Matrix();
var rotation:Number = 2 * Math.PI * (30 / 360); // 30°
var scaleFactor:Number = 2;
matrix.scale(scaleFactor, scaleFactor);
matrix.rotate(rotation);
matrix.scale(scaleX, scaleY);
matrix.rotate(rotation);

myDisplayObject.transform.matrix = matrix;
```

Para aplicar una transformación de sesgo a un objeto `Matrix`, debe ajustarse su propiedad `b` o `c`. Al ajustar la propiedad `b`, se sesga la matriz verticalmente y al ajustar la propiedad `c`, se sesga la matriz horizontalmente. En el código siguiente, se sesga el objeto `Matrix` `myMatrix` verticalmente con un factor de 2:

```
var skewMatrix:Matrix = new Matrix();
skewMatrix.b = Math.tan(2);
myMatrix.concat(skewMatrix);
```

Se puede aplicar una transformación de objeto `Matrix` a la propiedad `transform` de un objeto de visualización. Por ejemplo, el código siguiente aplica una transformación de matriz a un objeto de visualización denominado `myDisplayObject`:

```
var matrix:Matrix = myDisplayObject.transform.matrix;
var scaleFactor:Number = 2;
var rotation:Number = 2 * Math.PI * (60 / 360); // 60°
matrix.scale(scaleFactor, scaleFactor);
matrix.rotate(rotation);
```

```
myDisplayObject.transform.matrix = matrix;
```

La primera línea define un objeto `Matrix` en la matriz de transformación existente que utiliza el objeto de visualización `myDisplayObject` (la propiedad `matrix` de la propiedad `transformation` del objeto de visualización `myDisplayObject`). De este modo, los métodos de la clase `Matrix` que se llamen tendrán un efecto acumulativo sobre la posición, la escala y la rotación del objeto de visualización.

NOTA

La clase `ColorTransform` también está incluida en el paquete `flash.geometry`. Esta clase se utiliza para establecer la propiedad `colorTransform` de un objeto `Transform`. Puesto que no aplica ningún tipo de transformación geométrica, no se describe en este capítulo. Para más información, consulte la clase `ColorTransform` en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Ejemplo: aplicación de una transformación de matriz a un objeto de visualización

La aplicación de ejemplo `DisplayObjectTransformer` muestra varias funciones de la utilización de la clase `Matrix` para transformar un objeto de visualización, entre las que se incluyen:

- Girar el objeto de visualización
- Ajustar la escala del objeto de visualización
- Trasladar el objeto de visualización (cambiar su posición)
- Sesgar el objeto de visualización

La aplicación proporciona una interfaz para ajustar los parámetros de la transformación de matriz del modo siguiente:

**Ajustar escala, mover, girar o sesgar**

Defina los siguientes valores y haga clic en Transformar para ver el efecto combinado que producen en la imagen de la derecha.

Escala X: 0 100 200

Escala Y: 0 100 200

Mover X (píxeles): -100 0 100

Mover Y (píxeles): -100 0 100

Girar (°): -360 0 360

Modo de sesgo:  Deslizar parte derecha hacia abajo  
 Deslizar parte inferior hacia la derecha

Ángulo de sesgado (°): -90 0 90

Transformar Restablecer

Cuando el usuario hace clic en el botón Transformar, la aplicación aplica la transformación correspondiente.



*El objeto de visualización original, y el mismo objeto con una rotación de  $-45^\circ$  y un ajuste de escala del 50%.*

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación DisplayObjectTransformer se encuentran en la carpeta Samples/DisplayObjectTransformer. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
DisplayObjectTransformer.mxml o DisplayObjectTransformer.fla	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML)
com/example/programmingas3/geometry/ MatrixTransformer.as	Una clase que contiene métodos para aplicar transformaciones de matriz.
img/	Un directorio que contiene archivos de imagen de ejemplo que utiliza la aplicación.

## Definición de la clase MatrixTransformer

La clase MatrixTransformer incluye métodos estáticos que aplican transformaciones geométricas de objetos Matrix.

### El método transform()

El método `transform()` incluye parámetros para cada uno de los valores siguientes:

- `sourceMatrix`: matriz de entrada que es transformada por el método.
- `xScale` e `yScale`: factor de escala  $x$  e  $y$ .
- `dx` y `dy`: magnitudes de traslación  $x$  e  $y$ , representadas en píxeles.
- `rotation`: magnitud de rotación, expresada en grados.
- `skew`: factor de sesgo, como porcentaje.
- `skewType`: dirección del sesgo, ya sea "right" (derecha) o "left" (izquierda).

El valor devuelto es la matriz resultante.

El método `transform()` llama a los siguientes métodos estáticos de la clase:

- `skew()`
- `scale()`
- `translate()`
- `rotate()`

Cada uno devuelve la matriz de origen con la transformación aplicada.

## El método skew()

El método `skew()` sesga la matriz ajustando las propiedades `b` y `c` de la misma. Un parámetro opcional, `unit`, determina las unidades que se utilizan para definir el ángulo de sesgo y, si es necesario, el método convierte el valor `angle` en radianes:

```
if (unit == "degrees")
{
    angle = Math.PI * 2 * angle / 360;
}
if (unit == "gradients")
{
    angle = Math.PI * 2 * angle / 100;
}
```

Se crea y se ajusta un objeto `skewMatrix` para aplicar la transformación de sesgo.

Inicialmente, es la matriz de identidad:

```
var skewMatrix:Matrix = new Matrix();
```

El parámetro `skewSide` determina el lado en el que se aplica el sesgo. Si se establece en "right", el código siguiente establece la propiedad `b` de la matriz:

```
skewMatrix.b = Math.tan(angle);
```

De lo contrario, el lado inferior se sesga ajustando la propiedad `c` de la matriz, del siguiente modo:

```
skewMatrix.c = Math.tan(angle);
```

El sesgo resultante se aplica a la matriz existente mediante la concatenación de las dos matrices, como se muestra en el ejemplo siguiente:

```
sourceMatrix.concat(skewMatrix);
return sourceMatrix;
```

## El método scale()

Como se muestra en el ejemplo, el método `scale()` ajusta primero el factor de escala si se proporciona como porcentaje, y luego utiliza el método `scale()` del objeto de matriz:

```
if (percent)
{
    xScale = xScale / 100;
    yScale = yScale / 100;
}
sourceMatrix.scale(xScale, yScale);
return sourceMatrix;
```

## El método translate()

El método `translate()` aplica simplemente los factores de traslación `dx` y `dy` llamando al método `translate()` del objeto de matriz:

```
sourceMatrix.translate(dx, dy);  
return sourceMatrix;
```

## El método rotate()

El método `rotate()` convierte el factor de rotación de entrada en radianes (si se proporciona en grados o gradientes), y luego llama al método `rotate()` del objeto de matriz:

```
if (unit == "degrees")  
{  
    angle = Math.PI * 2 * angle / 360;  
}  
if (unit == "gradients")  
{  
    angle = Math.PI * 2 * angle / 100;  
}  
sourceMatrix.rotate(angle);  
return sourceMatrix;
```

## Llamada al método `MatrixTransformer.transform()` desde la aplicación

La aplicación contiene una interfaz de usuario para obtener los parámetros de transformación del usuario. A continuación, pasa dichos parámetros, junto con la propiedad `matrix` de la propiedad `transform` del objeto de visualización, al método `Matrix.transform()`:

```
tempMatrix = MatrixTransformer.transform(tempMatrix,  
                                         xScaleSlider.value,  
                                         yScaleSlider.value,  
                                         dxSlider.value,  
                                         dySlider.value,  
                                         rotationSlider.value,  
                                         skewSlider.value,  
                                         skewSide );
```

La aplicación aplica el valor devuelto a la propiedad `matrix` de la propiedad `transform` del objeto de visualización, con lo que se activa la transformación:

```
img.content.transform.matrix = tempMatrix;
```

Si bien las imágenes e ilustraciones importadas tienen una gran relevancia, la funcionalidad conocida como la API de dibujo, que permite dibujar líneas y formas en ActionScript, ofrece la libertad de iniciar una aplicación con el equipo en lo que sería el equivalente a un lienzo en blanco en el que se pueden crear las imágenes que se deseen. La capacidad de crear gráficos propios abre un amplísimo abanico de posibilidades para las aplicaciones. Gracias a las técnicas que se tratarán en este capítulo, es posible crear un programa de dibujo, diseñar obras de arte animadas e interactivas o desarrollar mediante programación elementos de interfaz propios, entre muchas otras posibilidades.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de la API de dibujo .....	468
Aspectos básicos de la clase Graphics .....	470
Dibujo de líneas y curvas .....	470
Dibujo de formas mediante los métodos incorporados .....	474
Creación de líneas y rellenos degradados .....	475
Utilización de la clase Math con los métodos de dibujo .....	480
Animación con la API de dibujo .....	481
Ejemplo: generador visual algorítmico .....	482

# Fundamentos de la utilización de la API de dibujo

## Introducción a la utilización de la API de dibujo

La funcionalidad integrada en ActionScript que permite crear gráficos vectoriales (líneas, curvas, formas, rellenos y degradados) y mostrarlos en la pantalla mediante ActionScript recibe el nombre de API de dibujo. La clase `flash.display.Graphics` es la encargada de proporcionar esta funcionalidad. Con ActionScript es posible dibujar en cualquier instancia de `Shape`, `Sprite` o `MovieClip` utilizando la propiedad `graphics` definida en cada una de esas clases (la propiedad `graphics` de cada una de esas clases es, de hecho, una instancia de la clase `Graphics`).

A la hora de empezar a dibujar mediante código, la clase `Graphics` ofrece varios métodos que facilitan el trazado de formas comunes, como círculos, elipses, rectángulos y rectángulos con esquinas redondeadas. Todas ellas se pueden dibujar como líneas vacías o como formas rellenas. Cuando sea necesaria una funcionalidad más avanzada, la clase `Graphics` también dispone de métodos para trazar líneas y curvas cuadráticas de Bézier, que se pueden emplear junto con las funciones trigonométricas de la clase `Math` para crear cualquier forma imaginable.

## Tareas comunes de la API de dibujo

A continuación se presenta un conjunto de tareas que suelen realizarse mediante la API de dibujo de ActionScript y que se estudiarán en este capítulo:

- Definir estilos de línea y de relleno para dibujar formas
- Dibujar líneas rectas y curvas
- Usar métodos para dibujar formas como círculos, elipses y rectángulos
- Dibujar con líneas de degradados y rellenos
- Definir una matriz para crear un degradado
- Usar funciones trigonométricas con la API de dibujo
- Incorporar la API de dibujo en una animación

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Punto de ancla: uno de los dos puntos finales de una curva cuadrática de Bézier.
- Punto de control: punto que define la dirección y la curvatura de una curva cuadrática de Bézier. La línea curva nunca alcanza el punto de control, no obstante, se curva como si fuese arrastrada hacia éste.
- Espacio de coordenadas: gráfica de coordenadas contenida en un objeto de visualización sobre la que se colocan sus elementos secundarios.
- Relleno: parte interior sólida de una forma que tiene una línea rellena con color o la totalidad de una forma que no tiene contorno.
- Degradado: color que está formado por la transición gradual de un color a otro u otros (a diferencia de un color sólido).
- Punto: ubicación individual en un espacio de coordenadas. En el sistema de coordenadas bidimensional utilizado en ActionScript, el punto se define por su ubicación en el eje x y en el eje y (las coordenadas del punto).
- Curva cuadrática de Bézier: tipo de curva definida por una fórmula matemática concreta. En este tipo de curva, la forma se calcula basándose en las posiciones de los puntos de ancla (los extremos de la curva) y el punto de control que define la dirección y la curvatura del trazo.
- Escala: tamaño de un objeto en relación con su tamaño original. Ajustar la escala de un objeto significa cambiar su tamaño estirándolo o encogiéndolo.
- Trazo: parte del contorno de una forma que tiene una línea rellena con un color o las líneas de una forma sin relleno.
- Trasladar: cambiar las coordenadas de un punto de un espacio de coordenadas a otro.
- Eje X: eje horizontal del sistema de coordenadas bidimensional que se utiliza en ActionScript.
- Eje Y: eje vertical del sistema de coordenadas bidimensional que se utiliza en ActionScript.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progrese en el estudio de este capítulo, podría desear probar algunos de los listados de código de ejemplo. Como este capítulo se centra en la manera de dibujar contenido visual, para probar los listados de código hay que ejecutarlos y ver los resultados en el archivo SWF creado. Para probar los listados de código:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Puede ver el resultado del código en el archivo SWF creado.

## Aspectos básicos de la clase Graphics

Todos los objetos Shape, Sprite y MovieClip tienen una propiedad `graphics`, que es una instancia de la clase Graphics. La clase Graphics incluye propiedades y métodos para dibujar líneas, rellenos y formas. Cuando se necesita un objeto de visualización que se va a utilizar únicamente como un lienzo para dibujar contenido, se puede utilizar una instancia de Shape. Las instancias de Shape funcionan mejor que otros objetos de visualización a la hora de dibujar porque no tienen la sobrecarga de la funcionalidad adicional con la que cuentan las clases Sprite y MovieClip. En caso de que se desee un objeto de visualización en el que se pueda dibujar contenido gráfico y que, al mismo tiempo, pueda contener otros objetos de visualización, se puede utilizar una instancia de Sprite. Para más información sobre la forma de determinar qué objeto de visualización debe usarse para las distintas tareas, consulte [“Selección de una subclase DisplayObject” en la página 411](#).

## Dibujo de líneas y curvas

Todos los dibujos que se pueden realizar con una instancia de Graphics se basan en trazados básicos con líneas y curvas. En consecuencia, todos los dibujos con ActionScript deben llevarse a cabo utilizando la misma serie de pasos:

- Definir los estilos de línea y relleno.
- Establecer la posición inicial de dibujo.
- Dibujar líneas, curvas y formas (moviendo opcionalmente el punto de dibujo).
- En caso de ser necesario, finalizar creando un relleno.

## Definición de los estilos de línea y relleno

Para dibujar con la propiedad `graphics` de una instancia de `Shape`, `Sprite` o `MovieClip`, en primer lugar es necesario definir el estilo (tamaño y color de línea, color de relleno) que se utilizará al dibujar. Del mismo modo que cuando se usan las herramientas de dibujo de Adobe Flash CS3 Professional u otra aplicación de dibujo, al utilizar ActionScript se puede dibujar con o sin trazo y con o sin color de relleno. La apariencia del trazo se especifica mediante los métodos `lineStyle()` o `lineGradientStyle()`. Para crear una línea sólida se emplea el método `lineStyle()`. Al llamar a este método, los valores que se especifican más habitualmente son los tres primeros parámetros: grosor de la línea, color y alfa. Por ejemplo, la siguiente línea de código indica al objeto `Shape` llamado `myShape` que dibuje líneas de 2 píxeles de grosor, de color rojo (0x990000) y de una opacidad del 75%:

```
myShape.graphics.lineStyle(2, 0x990000, .75);
```

El valor predeterminado del parámetro alfa es de 1,0 (100%), de modo que se puede omitir el parámetro si se desea una línea completamente opaca. El método `lineStyle()` también acepta dos parámetros más para los consejos de píxeles y el modo de escala. Para más información sobre el uso de estos parámetros, consulte la descripción del método `Graphics.lineStyle()` en la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

Para crear una línea con gradiente se emplea el método `lineGradientStyle()`. Este método se describe en [“Creación de líneas y rellenos degradados” en la página 475](#).

Para crear una forma con relleno es necesario llamar a los métodos `beginFill()`, `beginGradientFill()` o `beginBitmapFill()` antes de empezar a dibujar. El más básico de ellos, el método `beginFill()` acepta dos parámetros: el color de relleno y (opcionalmente) un valor alfa para éste. Por ejemplo, para dibujar una forma con un relleno verde sólido, se puede usar el siguiente código (suponiendo que se vaya a dibujar un objeto llamado `myShape`):

```
myShape.graphics.beginFill(0x00FF00);
```

Llamar a cualquier método de relleno termina de forma implícita cualquier relleno antes de iniciar uno nuevo. Llamar a cualquier método que especifique un estilo de trazo sustituye al trazo anterior, pero no modifica el relleno especificado previamente (y viceversa).

Una vez indicado el estilo de línea y las propiedades de relleno, el siguiente paso es especificar el punto de inicio del dibujo. La instancia de `Graphics` tiene un punto de dibujo, como la punta de un lápiz sobre la superficie de un papel. La siguiente acción de dibujo empezará allá donde se encuentre el punto de dibujo. Inicialmente, los objetos `Graphics` tienen su punto de dibujo en el punto 0, 0 del espacio de coordenadas del objeto en el que se está dibujando. Para empezar a dibujar en un punto diferente es necesario llamar primero al método `moveTo()` antes de llamar a cualquiera de los métodos de dibujo. Esto es análogo a levantar la punta del lápiz del papel y moverla a una nueva posición.

Una vez que el punto de dibujo está colocado en su lugar, se empieza a dibujar utilizando una serie de llamadas a los métodos de dibujo `lineTo()` (para dibujar líneas rectas) y `curveTo()` (para dibujar curvas).

SUGERENCIA

Mientras se dibuja es posible llamar al método `moveTo()` en cualquier momento para mover el punto de dibujo a una nueva posición sin dibujar.

Durante el dibujo, si se ha especificado un color de relleno, se puede indicar a Adobe Flash Player que cierre el relleno llamando al método `endFill()`. Si no se ha dibujado una forma cerrada (dicho de otro modo, si en el momento en que se llama a `endFill()` el punto de dibujo no se encuentra en el punto de inicio de la forma), al llamar al método `endFill()`, Flash Player cerrará automáticamente la forma dibujando una línea recta desde el punto de dibujo actual hasta la ubicación especificada en la llamada a `moveTo()` más reciente. Si se ha iniciado un relleno y no se ha llamado a `endFill()`, al llamar a `beginFill()` (o a cualquier otro método de relleno) se cerrará el relleno actual y se iniciará uno nuevo.

## Dibujo de líneas rectas

Al llamar al método `lineTo()`, el objeto `Graphics` dibuja una línea recta desde el punto de dibujo actual hasta las coordenadas especificadas en los dos parámetros de la llamada al método usando el estilo de línea que se haya indicado. Por ejemplo, la siguiente línea de código coloca el punto de dibujo en las coordenadas 100, 100 y, a continuación, dibuja una línea hasta el punto 200, 200:

```
myShape.graphics.moveTo(100, 100);
myShape.graphics.lineTo(200, 200);
```

El siguiente ejemplo dibuja triángulos de color rojo y verde con una altura de 100 píxeles:

```
var triangleHeight:uint = 100;
var triangle:Shape = new Shape();

// red triangle, starting at point 0, 0
triangle.graphics.beginFill(0xFF0000);
triangle.graphics.moveTo(triangleHeight/2, 0);
triangle.graphics.lineTo(triangleHeight, triangleHeight);
triangle.graphics.lineTo(0, triangleHeight);
triangle.graphics.lineTo(triangleHeight/2, 0);
```

```
// green triangle, starting at point 200, 0
triangle.graphics.beginFill(0x00FF00);
triangle.graphics.moveTo(200 + triangleHeight/2, 0);
triangle.graphics.lineTo(200 + triangleHeight, triangleHeight);
triangle.graphics.lineTo(200, triangleHeight);
triangle.graphics.lineTo(200 + triangleHeight/2, 0);

this.addChild(triangle);
```

## Dibujo de curvas

El método `curveTo()` dibuja una curva cuadrática de Bézier, es decir, un arco que conecta dos puntos (llamados puntos de ancla) y se inclina hacia un tercero (llamado punto de control). El objeto `Graphics` utiliza la posición de dibujo actual como primer punto de ancla. Al llamar al método `curveTo()`, se le pasan cuatro parámetros: las coordenadas `x` e `y` del punto de control seguidas por las coordenadas `x` e `y` del segundo punto de ancla. Por ejemplo, el siguiente código dibuja una curva que empieza en el punto 100, 100 y termina en el punto 200, 200. Dado que el punto de control se encuentra en 175, 125, la curva que se genera se mueve hacia la derecha y luego hacia abajo:

```
myShape.graphics.moveTo(100, 100);
myShape.graphics.curveTo(175, 125, 200, 200);
```

El siguiente ejemplo dibuja objetos circulares rojos y verdes con una altura y una anchura de 100 píxeles. Hay que tener en cuenta que, debido a la naturaleza de la ecuación cuadrática de Bézier, no son círculos perfectos:

```
var size:uint = 100;
var roundObject:Shape = new Shape();

// red circular shape
roundObject.graphics.beginFill(0xFF0000);
roundObject.graphics.moveTo(size / 2, 0);
roundObject.graphics.curveTo(size, 0, size, size / 2);
roundObject.graphics.curveTo(size, size, size / 2, size);
roundObject.graphics.curveTo(0, size, 0, size / 2);
roundObject.graphics.curveTo(0, 0, size / 2, 0);

// green circular shape
roundObject.graphics.beginFill(0x00FF00);
roundObject.graphics.moveTo(200 + size / 2, 0);
roundObject.graphics.curveTo(200 + size, 0, 200 + size, size / 2);
roundObject.graphics.curveTo(200 + size, size, 200 + size / 2, size);
roundObject.graphics.curveTo(200, size, 200, size / 2);
roundObject.graphics.curveTo(200, 0, 200 + size / 2, 0);

this.addChild(roundObject);
```

# Dibujo de formas mediante los métodos incorporados

Por comodidad, a la hora de dibujar formas comunes, como círculos, elipses, rectángulos y rectángulos con esquinas redondeadas, ActionScript 3.0 dispone de métodos para dibujar esas formas automáticamente. Más concretamente, son los métodos `drawCircle()`, `drawEllipse()`, `drawRect()`, `drawRoundRect()` y `drawRoundRectComplex()` de la clase `Graphics` los encargados de realizar dichas tareas. Estos métodos se pueden usar en lugar de `lineTo()` y `curveTo()`. Sin embargo, hay que tener en cuenta que sigue siendo necesario especificar los estilos de línea y relleno antes de llamar a estos métodos.

A continuación, se vuelve a usar el ejemplo del dibujo de cuadrados rojos, verdes y azules con una altura y una anchura de 100 píxeles. Este código utiliza el método `drawRect()` y, además, especifica que el color de relleno tiene un valor alfa del 50% (0.5):

```
var squareSize:uint = 100;
var square:Shape = new Shape();
square.graphics.beginFill(0xFF0000, 0.5);
square.graphics.drawRect(0, 0, squareSize, squareSize);
square.graphics.beginFill(0x00FF00, 0.5);
square.graphics.drawRect(200, 0, squareSize, squareSize);
square.graphics.beginFill(0x0000FF, 0.5);
square.graphics.drawRect(400, 0, squareSize, squareSize);
square.graphics.endFill();
this.addChild(square);
```

En un objeto `Sprite` o `MovieClip`, el contenido de dibujo creado con la propiedad `graphics` siempre aparece detrás de todos los objetos de visualización secundarios contenidos en el objeto. Además, el contenido de la propiedad `graphics` no es un objeto de visualización independiente, de modo que no aparece en la lista de un elemento secundario de un objeto `Sprite` o `MovieClip`. Por ejemplo, el siguiente objeto `Sprite` tiene un círculo dibujado con su propiedad `graphics` y un objeto `TextField` en su lista de objetos de visualización secundarios:

```
var mySprite:Sprite = new Sprite();
mySprite.graphics.beginFill(0xFFCC00);
mySprite.graphics.drawCircle(30, 30, 30);
var label:TextField = new TextField();
label.width = 200;
label.text = "They call me mellow yellow...";
label.x = 20;
label.y = 20;
mySprite.addChild(label);
this.addChild(mySprite);
```

Hay que tener en cuenta que el objeto `TextField` aparece sobre el círculo dibujado con el objeto `graphics`.

# Creación de líneas y rellenos degradados

El objeto `graphics` también puede dibujar trazos y rellenos con degradados en lugar de con colores sólidos. Los trazos con degradado se crean mediante el método `lineGradientStyle()`, mientras que para los rellenos degradados se usa el método `beginGradientFill()`.

Ambos métodos aceptan los mismos parámetros. Los cuatro primeros son necesarios: tipo, color, alfa y proporciones. Los cuatro restantes son opcionales, pero resultan útiles para llevar a cabo una personalización avanzada del degradado.

- El primer parámetro especifica el tipo de degradado que se va a crear. Los valores válidos son `GradientFill.LINEAR` o `GradientFill.RADIAL`.
- El segundo parámetro especifica la matriz de valores de color que se usará. En un degradado lineal, los colores se ordenarán de izquierda a derecha. En un degradado radial, se organizarán de dentro a fuera. El orden de los colores de la matriz representa el orden en el que los colores se dibujarán en el degradado.
- El tercer parámetro especifica los valores de transparencia alfa de los colores correspondientes al parámetro anterior.
- El cuarto parámetro especifica las proporciones, o el énfasis que cada color tiene dentro del gradiente. Los valores válidos se encuentran entre 0 y 255. Estos valores no representan una altura o anchura, sino una posición dentro del degradado; 0 representa el inicio del degradado y 255 el final. La matriz de proporciones debe aumentar secuencialmente y tener el mismo número de entradas que las matrices de color y de alfa especificadas en el segundo y tercer parámetros.

Si bien el quinto parámetro, la matriz de transformación, es opcional, se suele utilizar con frecuencia, ya que constituye una forma fácil y potente de controlar la apariencia del degradado. Este parámetro acepta una instancia de `Matrix`. La forma más sencilla de crear un objeto `Matrix` para el degradado es usar el método `createGradientBox()` de la clase `Matrix`.

## Definición de un objeto `Matrix` para su utilización con un degradado

Los métodos `beginGradientFill()` y `lineGradientStyle()` de la clase `flash.display.Graphics` se utilizan para definir los degradados que se utilizarán en las formas. Cuando se define un degradado, se proporciona una matriz como uno de los parámetros de estos métodos.

La forma más fácil de definir la matriz consiste en utilizar el método `createGradientBox()` de la clase `Matrix`, que crea una matriz que se usa para definir el degradado. La escala, la rotación y la posición del degradado se definen con los parámetros que se pasan al método `createGradientBox()`. El método `createGradientBox()` acepta los siguientes parámetros:

- Anchura del cuadro de degradado: la anchura (en píxeles) sobre la que se extenderá el degradado.
- Altura del cuadro de degradado: la altura (en píxeles) sobre la que se extenderá el degradado.
- Rotación del cuadro de degradado: la rotación (en radianes) que se aplicará al degradado.
- Traslación horizontal: el desplazamiento horizontal (en píxeles) que se aplicará al degradado.
- Traslación vertical: el desplazamiento vertical (en píxeles) que se aplicará al degradado.

Por ejemplo, en el caso de un degradado con las características siguientes:

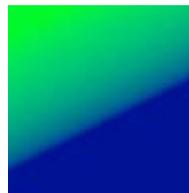
- `GradientType.LINEAR`
- Dos colores, verde y azul, con la matriz `ratios` establecida en `[0, 255]`
- `SpreadMethod.PAD`
- `InterpolationMethod.LINEAR_RGB`

En los ejemplos siguientes, se muestran los degradados en los que el parámetro `rotation` del método `createGradientBox()` difiere del modo indicado, pero el resto de valores no cambia:

```
width = 100;
height = 100;
rotation = 0;
tx = 0;
ty = 0;
```



```
width = 100;
height = 100;
rotation = Math.PI/4; // 45°
tx = 0;
ty = 0;
```



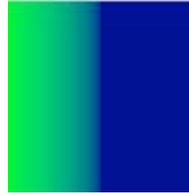
```
width = 100;
height = 100;
rotation = Math.PI/2; // 90°
tx = 0;
ty = 0;
```



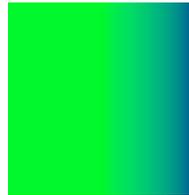
En el ejemplo siguiente se muestran los efectos sobre un degradado lineal de verde a azul, en el que los parámetros `rotation`, `tx` y `ty` del método `createGradientBox()` difieren del modo indicado, pero el resto de valores no cambia:

---

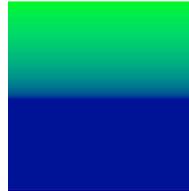
```
width = 50;
height = 100;
rotation = 0;
tx = 0;
ty = 0;
```



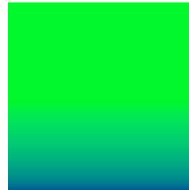
```
width = 50;
height = 100;
rotation = 0;
tx = 50;
ty = 0;
```



```
width = 100;
height = 50;
rotation = Math.PI/2; // 90°
tx = 0;
ty = 0;
```



```
width = 100;
height = 50;
rotation = Math.PI/2; // 90°
tx = 0;
ty = 50;
```

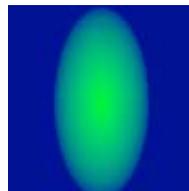


---

Los parámetros `width`, `height`, `tx` y `ty` del método `createGradientBox()` también afectan al tamaño y la posición de un relleno con degradado *radial*, tal como se muestra en el ejemplo siguiente:

---

```
width = 50;
height = 100;
rotation = 0;
tx = 25;
ty = 0;
```



En el siguiente código se muestra el último degradado radial ilustrado:

```
import flash.display.Shape;
import flash.display.GradientType;
import flash.geom.Matrix;

var type:String = GradientType.RADIAL;
var colors:Array = [0x00FF00, 0x000088];
var alphas:Array = [1, 1];
var ratios:Array = [0, 255];
var spreadMethod:String = SpreadMethod.PAD;
var interp:String = InterpolationMethod.LINEAR_RGB;
var focalPtRatio:Number = 0;

var matrix:Matrix = new Matrix();
var boxWidth:Number = 50;
var boxHeight:Number = 100;
var boxRotation:Number = Math.PI/2; // 90°
var tx:Number = 25;
var ty:Number = 0;
matrix.createGradientBox(boxWidth, boxHeight, boxRotation, tx, ty);

var square:Shape = new Shape;
square.graphics.beginGradientFill(type,
    colors,
    alphas,
    ratios,
    matrix,
    spreadMethod,
    interp,
    focalPtRatio);
square.graphics.drawRect(0, 0, 100, 100);
addChild(square);
```

No hay que olvidar que la anchura y altura del relleno degradado vienen dadas por la anchura y la altura de la matriz de degradado en lugar de por la anchura o la altura dibujadas usando el objeto Graphics. Al dibujar con el objeto Graphics, se dibuja lo que existe en esas coordenadas en la matriz de degradado. Incluso si se usa uno de los métodos de forma de un objeto Graphics, como `drawRect()`, el degradado no se estira hasta adaptarse al tamaño de la forma dibujada, sino que el tamaño del degradado debe especificarse en la propia matriz de degradado.

El siguiente ejemplo ilustra la diferencia visual entre las dimensiones de la matriz de degradado y las dimensiones del dibujo:

```
var myShape:Shape = new Shape();
var gradientBoxMatrix:Matrix = new Matrix();
gradientBoxMatrix.createGradientBox(100, 40, 0, 0, 0);
myShape.graphics.beginGradientFill(GradientType.LINEAR, [0xFF0000,
    0x00FF00, 0x0000FF], [1, 1, 1], [0, 128, 255], gradientBoxMatrix);
myShape.graphics.drawRect(0, 0, 50, 40);
myShape.graphics.drawRect(0, 50, 100, 40);
myShape.graphics.drawRect(0, 100, 150, 40);
myShape.graphics.endFill();
this.addChild(myShape);
```

Este código dibuja tres degradados con el mismo estilo de relleno especificado una distribución idéntica de rojo, verde y azul. Los degradados se dibujan utilizando el método `drawRect()` con anchuras de 50, 100 y 150 píxeles respectivamente. La matriz de degradado especificada en el método `beginGradientFill()` se crea con una anchura de 100 píxeles. Esto quiere decir que el primer degradado abarcará sólo la mitad del espectro del degradado, el segundo lo englobará totalmente y el tercero lo incluirá por completo y además tendrá 50 píxeles más de azul extendiéndose hacia la derecha.

El método `lineGradientStyle()` funciona de forma similar a `beginGradientFill()` excepto en que, además de definir el degradado, es necesario especificar el grosor del trazo utilizando el método `lineStyle()` antes de dibujar. El siguiente código dibuja un cuadrado con un trazo degradado rojo, verde y azul:

```
var myShape:Shape = new Shape();
var gradientBoxMatrix:Matrix = new Matrix();
gradientBoxMatrix.createGradientBox(200, 40, 0, 0, 0);
myShape.graphics.lineStyle(5, 0);
myShape.graphics.lineGradientStyle(GradientType.LINEAR, [0xFF0000,
    0x00FF00, 0x0000FF], [1, 1, 1], [0, 128, 255], gradientBoxMatrix);
myShape.graphics.drawRect(0, 0, 200, 40);
this.addChild(myShape);
```

Para más información sobre la clase `Matrix`, consulte [“Utilización de objetos Matrix” en la página 461](#).

# Utilización de la clase Math con los métodos de dibujo

Los objetos Graphics pueden dibujar círculos y cuadrados, aunque también pueden trazar formas más complejas, en especial cuando los métodos de dibujo se utilizan junto con las propiedades y métodos de la clase Math. La clase Math contiene constantes comunes de tipo matemático, como `Math.PI` (aproximadamente 3,14159265...), una constante que expresa la proporción entre el perímetro de un círculo y su diámetro. Asimismo, contiene métodos de funciones trigonométricas, como `Math.sin()`, `Math.cos()` y `Math.tan()` entre otros.

Cuando se dibujan formas utilizando estos métodos y constantes se crean efectos visuales de mayor dinamismo, especialmente si se usan junto con mecanismos de repetición o recursión.

En muchos métodos de la clase Math es necesario que las unidades empleadas en las medidas circulares sean radianes en lugar de grados. La conversión entre estos dos tipos de unidades es uno de los usos más frecuentes de la clase Math:

```
var degrees = 121;
var radians = degrees * Math.PI / 180;
trace(radians) // 2.111848394913139
```

El siguiente ejemplo crea una onda de seno y una onda de coseno para poner de manifiesto la diferencia entre los métodos `Math.sin()` y `Math.cos()` para un valor dado.

```
var sinWavePosition = 100;
var cosWavePosition = 200;
var sinWaveColor:uint = 0xFF0000;
var cosWaveColor:uint = 0x00FF00;
var waveMultiplier:Number = 10;
var waveStretcher:Number = 5;

var i:uint;
for(i = 1; i < stage.stageWidth; i++)
{
    var sinPosY:Number = Math.sin(i / waveStretcher) * waveMultiplier;
    var cosPosY:Number = Math.cos(i / waveStretcher) * waveMultiplier;

    graphics.beginFill(sinWaveColor);
    graphics.drawRect(i, sinWavePosition + sinPosY, 2, 2);
    graphics.beginFill(cosWaveColor);
    graphics.drawRect(i, cosWavePosition + cosPosY, 2, 2);
}
```

# Animación con la API de dibujo

Una de las ventajas de crear contenido con la API de dibujo es que no existe la limitación de colocar el contenido una sola vez. Los elementos dibujados se pueden modificar, conservando y modificando las variables utilizadas para dibujar. Se puede lograr un efecto de animación cambiando las variables y redibujando, ya sea a lo largo de una serie de fotogramas o mediante un temporizador.

Por ejemplo, el siguiente código modifica la pantalla con cada fotograma que pasa (detectando el evento `Event.ENTER_FRAME`), incrementa el número de grados e indica al objeto de `Graphics` que debe limpiar la pantalla y redibujarla con la posición actualizada.

```
stage.frameRate = 31;

var currentDegrees:Number = 0;
var radius:Number = 40;
var satelliteRadius:Number = 6;

var container:Sprite = new Sprite();
container.x = stage.stageWidth / 2;
container.y = stage.stageHeight / 2;
addChild(container);
var satellite:Shape = new Shape();
container.addChild(satellite);

addEventListener(Event.ENTER_FRAME, doEveryFrame);

function doEveryFrame(event:Event):void
{
    currentDegrees += 4;
    var radians:Number = getRadians(currentDegrees);
    var posX:Number = Math.sin(radians) * radius;
    var posY:Number = Math.cos(radians) * radius;
    satellite.graphics.clear();
    satellite.graphics.beginFill(0);
    satellite.graphics.drawCircle(posX, posY, satelliteRadius);
}

function getRadians(degrees:Number):Number
{
    return degrees * Math.PI / 180;
}
```

Se puede experimentar modificando los valores de inicialización de las variables `currentDegrees`, `radius` y `satelliteRadius` al comienzo del código para lograr unos resultados completamente diferentes. Por ejemplo, se puede reducir la variable `radius` o incrementar la variable `totalSatellites`. Esto no es más que un ejemplo de la forma en la que la API de dibujo puede crear una presentación visual cuya complejidad oculta la sencillez de su creación.

# Ejemplo: generador visual algorítmico

El ejemplo del generador visual algorítmico dibuja dinámicamente en el escenario varios “satélites”, o círculos que se mueven en una órbita circular. Algunas de las funciones exploradas son:

- Utilizar la API de dibujo para dibujar una forma básica con apariencias dinámicas
- Conectar la interacción del usuario con las propiedades que se usan en un dibujo
- Producir una animación borrando y redibujando el escenario en cada fotograma

El ejemplo de la subsección anterior animaba un “satelite” solitario mediante el evento `Event.ENTER_FRAME`. En este ejemplo se amplía el ejemplo anterior creando un panel de control con varios controles deslizantes que actualizan inmediatamente la presentación visual de varios satélites. En este ejemplo se formaliza el código en clases externas y se rodea con un bucle el código de creación del satélite, almacenando una referencia a cada satélite en una matriz `satellites`.

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación se encuentran en la carpeta `Samples/AlgorithmicVisualGenerator`. Esta carpeta contiene los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
<code>AlgorithmicVisualGenerator.fla</code>	El archivo principal de la aplicación en Flash (FLA).
<code>com/example/programmingas3/algorithmic/AlgorithmicVisualGenerator.as</code>	La clase que proporciona la funcionalidad principal de la aplicación, incluido el dibujo de satélites en el escenario y la respuesta a los eventos del panel de control para actualizar las variables que afectan al dibujo de satélites.
<code>com/example/programmingas3/algorithmic/ControlPanel.as</code>	Una clase que gestiona la interacción con el usuario mediante varios controles deslizantes y distribuye eventos cuando esto ocurre.
<code>com/example/programmingas3/algorithmic/Satellite.as</code>	Una clase que representa al objeto de visualización que gira en una órbita alrededor de un punto central y contiene propiedades relacionadas con su estado de dibujo actual.

## Configuración de los detectores

En primer lugar, la aplicación crea tres detectores. El primero de ellos detecta un evento distribuido desde el panel de control que hace que resulte necesario volver a crear los satélites. El segundo detecta los cambios en el tamaño del escenario del archivo SWF. El tercero detecta el paso de los fotogramas en el archivo SWF y redibuja la pantalla utilizando la función `doEveryFrame()`.

## Creación de los satélites

Una vez configurados esos detectores, se llama a la función `build()`. Esta función llama en primer lugar a la función `clear()`, que vacía la matriz `satellites` y borra todo lo que hubiera dibujado anteriormente en el escenario. Esto es necesario, ya que la función `build()` puede volverse a llamar siempre que el panel de control envíe un evento para ello como, por ejemplo, cuando se modifique la configuración del color. En tal caso es necesario eliminar y volver a crear los satélites.

A continuación, la función crea los satélites, configurando las propiedades iniciales necesarias para su creación, como la variable `position`, que se inicia en una posición aleatoria de la órbita, y la variable `color`, que en este ejemplo no cambia una vez creado el satélite.

A medida que se crea cada satélite, se añade una referencia a ellos en la matriz `satellites`. Cuando se llame a la función `doEveryFrame()`, se actualizarán todos los satélites de esta matriz.

## Actualización de la posición de los satélites

La función `doEveryFrame()` es el núcleo del proceso de animación de la aplicación. En cada fotograma se llama a esta función, a una velocidad igual a la velocidad de fotogramas del archivo SWF. Dado que las variables del dibujo varían ligeramente, se produce el efecto de animación.

En primer lugar, la función borra todo lo que hubiese dibujado previamente y redibuja el fondo. A continuación, el bucle itera para cada contenedor de satélite e incrementa la propiedad `position` de cada satélite y actualiza las propiedades `radius` y `orbitRadius`, que pueden haber cambiado a causa de la interacción del usuario con el panel de control. Finalmente, el satélite se actualiza y se coloca en su nueva posición llamando al método `draw()` de la clase `Satellite`.

Hay que tener presente que el contador, `i`, sólo se incrementa hasta la variable `visibleSatellites`. Esto se debe a que, si el usuario ha limitado la cantidad de satélites que se muestran en el panel de control, los satélites restantes del bucle no se muestran, sino que se ocultan. Esto ocurre en un bucle que sigue inmediatamente al bucle encargado del dibujo.

Cuando se completa la función `doEveryFrame()`, el número de `visibleSatellites` se actualiza en posición a lo largo de la pantalla.

## Respuesta a la interacción con el usuario

La interacción con el usuario se produce a través del panel de control, que gestiona la clase `ControlPanel`. Esta clase define un detector, junto con los valores mínimos, máximos y predeterminados individuales de cada control deslizante. Cuando el usuario mueve alguno de los controles deslizantes, se llama a la función `changeSetting()`. Esta función actualiza las propiedades del panel de control. Si el cambio requiere que se redibuje la pantalla, se envía un evento que se gestiona en el archivo principal de la aplicación. Cuando cambia la configuración del panel de control, la función `doEveryFrame()` dibuja cada uno de los satélites con las variables actualizadas.

## Personalización avanzada

Este ejemplo constituye tan sólo un esquema básico de la forma en que se pueden generar efectos visuales mediante la API de dibujo. Emplea relativamente pocas líneas de código para crear una experiencia interactiva que, en apariencia, es muy compleja y, aún así, este ejemplo puede ampliarse mediante pequeños cambios. A continuación se exponen algunas ideas:

- La función `doEveryFrame()` puede incrementar el valor del color de los satélites.
- La función `doEveryFrame()` puede reducir o aumentar el radio del satélite a lo largo del tiempo.
- El radio del satélite no tiene por qué ser circular. Se puede usar la clase `Math` para se muevan siguiendo, por ejemplo, una onda sinusoidal.
- Los satélites pueden emplear un mecanismo de detección de colisiones con otros satélites.

Se puede utilizar la API de dibujo como alternativa para crear efectos visuales en el entorno de edición de Flash, dibujando formas básicas en tiempo de ejecución. Asimismo, se puede usar para crear efectos visuales de una variedad y extensión imposibles de alcanzar manualmente. Mediante la API de dibujo y un poco de matemáticas, el autor puede dar vida a un sinnúmero de creaciones sorprendentes.

# Aplicación de filtros a objetos de visualización

Históricamente, la aplicación de efectos de filtro a imágenes de mapa de bits ha sido un campo reservado al software especializado de edición de imágenes, como Adobe Photoshop® and Adobe Fireworks®. ActionScript 3.0 incluye el paquete `flash.filters`, que contiene una serie de clases de filtros de efectos para mapas de bits con el que los desarrolladores pueden aplicar mediante programación filtros a mapas de bits y objetos de visualización a fin de lograr muchos de los efectos disponibles en las aplicaciones de manipulación de gráficos.

## Contenido

Fundamentos de la aplicación de filtros a los objetos de visualización . . . . .	485
Creación y aplicación de filtros . . . . .	487
Filtros de visualización disponibles . . . . .	492
Ejemplo: Filter Workbench. . . . .	511

## Fundamentos de la aplicación de filtros a los objetos de visualización

### Introducción a la aplicación de filtros a los objetos de visualización

Una de las formas de realzar la apariencia de una aplicación es añadir efectos gráficos sencillos, como proyectar una sombra tras una foto para lograr una ilusión de tridimensionalidad o un brillo en torno a un botón con objeto de mostrar que se encuentra activo. ActionScript 3.0 incluye nueve filtros que se pueden aplicar a cualquier objeto de visualización o instancia de `BitmapData`. Entre ellos hay desde filtros básicos, como los de sombra e iluminado, hasta filtros complejos para crear efectos diversos, como los de mapa de desplazamiento y convolución.

## Tareas comunes de aplicación de filtros

A continuación se enumera una serie de tareas que se suelen realizar mediante los filtros de ActionScript:

- Crear un filtro
- Aplicar un filtro a un objeto de visualización
- Aplicar un filtro a los datos de imagen de una instancia de BitmapData
- Eliminar filtros de un objeto
- Crear diversos efectos de filtro, como:
  - Iluminado
  - Desenfocado
  - Sombra
  - Nitidez
  - Desplazamiento
  - Detección de bordes
  - Relieve
  - Y muchos otros

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Bisel:** borde creado iluminando los píxeles de dos de los lados y oscureciendo al mismo tiempo los dos lados opuestos, con lo que se crea un efecto de borde tridimensional utilizado normalmente para botones alzados o cincelados y gráficos similares.
- **Convolución:** distorsión de los píxeles de una imagen obtenida combinando el valor de cada píxel con los valores de algunos o todos sus vecinos en diferentes proporciones.
- **Desplazamiento:** movimiento, o deslizamiento, de los píxeles de una imagen a una nueva posición.
- **Matriz:** cuadrícula de números utilizada para realizar determinados cálculos matemáticos aplicando los números de esta cuadrícula a distintos valores y combinando luego los resultados.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progrese en el estudio de este capítulo, podría desear probar los listados de código de ejemplo proporcionados. Como este capítulo se centra en la creación y manipulación de contenido visual, para probar el código hay que ejecutarlo y ver los resultados en el archivo SWF creado. Casi todos los ejemplos crean contenido mediante la API de dibujo o cargan imágenes a las que se aplican filtros.

Para probar el código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Puede ver el resultado del código en el archivo SWF creado.

Casi todos los ejemplos incluyen código que crea una imagen de mapa de bits, por lo que puede probar el código directamente sin necesidad de suministrar contenido de mapa de bits. Como alternativa, se pueden modificar los listados de código para que carguen otras imágenes y las utilicen en lugar de las de los ejemplos.

## Creación y aplicación de filtros

Los filtros permiten aplicar toda una serie de efectos a los objetos de visualización y mapas de bits, desde las sombras hasta la creación de biseles y desenfoces. Cada filtro se define como una clase, de manera que al aplicar filtros se crean instancias de objetos de filtro, lo que es exactamente igual que crear cualquier otro objeto. Una vez creada una instancia de un objeto de filtro, se puede aplicar fácilmente a un objeto de visualización utilizando la propiedad `filters` del objeto o, en el caso de un objeto `BitmapData`, usando el método `applyFilter()`.

### Creación de un filtro nuevo

Para crear un nuevo objeto de filtro, basta con llamar al método constructor de la clase de filtro seleccionada. Por ejemplo, para crear un nuevo objeto `DropShadowFilter`, se usaría el siguiente código:

```
import flash.filters.DropShadowFilter;
var myFilter:DropShadowFilter = new DropShadowFilter();
```

Aunque no se muestra aquí, el constructor `DropShadowFilter()` (como todos los constructores de clases de filtros) acepta varios parámetros opcionales que se pueden utilizar para personalizar la apariencia del efecto de filtro.

## Aplicación de un filtro

Una vez construido un objeto de filtro, es posible aplicarlo a un objeto de visualización o a un objeto `BitmapData`; la forma de aplicarlo depende del objeto al que se vaya a aplicar.

### Aplicación de un filtro a un objeto de visualización

Los efectos de filtro se aplican a los objetos de visualización mediante la propiedad `filters`. Dicha propiedad `filters` de los objetos de visualización es una instancia de `Array` cuyos elementos son los objetos de filtro aplicados al objeto de visualización. Para aplicar un único filtro a un objeto de visualización, se debe crear la instancia de filtro, añadirla a una instancia de `Array` y asignar ese objeto `Array` a la propiedad `filters` del objeto de visualización:

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;
import flash.filters.DropShadowFilter;

// Crear un objeto bitmapData y representarlo en pantalla.
var myBitmapData:BitmapData = new BitmapData(100,100,false,0xFFFF3300);
var myDisplayObject:Bitmap = new Bitmap(myBitmapData);
addChild(myDisplayObject);

// Crear una instancia de DropShadowFilter.
var dropShadow:DropShadowFilter = new DropShadowFilter();

// Crear la matriz de filtros, añadiendo el filtro a la matriz pasándolo
// como un parámetro al constructor Array().
var filtersArray:Array = new Array(dropShadow);

// Asignar la matriz de filtros al objeto de visualización para aplicar
// el filtro.
myDisplayObject.filters = filtersArray;
```

Si se desea asignar varios filtros al objeto, basta con añadir todos los filtros a la instancia de `Array` antes de asignarla a la propiedad `filters`. Se pueden añadir varios objetos a un elemento `Array` pasándolos como parámetros a su constructor. Por ejemplo, el siguiente código aplica un filtro de bisel y otro de iluminado al objeto de visualización creado con anterioridad:

```
import flash.filters.BevelFilter;
import flash.filters.GlowFilter;

// Crear los filtros y añadirlos a una matriz.
var bevel:BevelFilter = new BevelFilter();
var glow:GlowFilter = new GlowFilter();
var filtersArray:Array = new Array(bevel, glow);
```

```
// Asignar la matriz de filtros al objeto de visualización para aplicar
// el filtro.
myDisplayObject.filters = filtersArray;
```

**NOTA**

Es posible crear la matriz que contiene los filtros utilizando el constructor `new Array()` (según se muestra en los ejemplos anteriores) o se puede emplear la sintaxis literal de `Array`, encerrando los filtros entre corchetes, `[]`. Por ejemplo, esta línea de código:  
`var filters:Array = new Array(dropShadow, blur);`  
hace lo mismo que esta otra:  
`var filters:Array = [dropShadow, blur];`

Al aplicar varios filtros a objetos de visualización, la aplicación se lleva a cabo de forma acumulativa y secuencial. Por ejemplo, si una matriz de filtros tiene dos elementos, un filtro de bisel añadido en primer lugar y un filtro de sombra en segundo, el filtro de sombra se aplicará tanto al filtro de bisel como al objeto de visualización. Esto se debe a que el filtro de sombra está en segundo lugar en la matriz de filtros. Para aplicar filtros de forma no acumulativa, es necesario aplicar cada filtro a una nueva copia del objeto de visualización.

Si sólo se está aplicando un filtro o unos pocos a un objeto de visualización, es posible crear la instancia del filtro y asignarlo al objeto en una única sentencia. Por ejemplo, la siguiente línea de código aplica un filtro de desenfoque a un objeto de visualización llamado `myDisplayObject`:

```
myDisplayObject.filters = [new BlurFilter()];
```

El código anterior crea una instancia de `Array` utilizando su sintaxis literal (con corchetes), crea una nueva instancia de `BlurFilter` como elemento de `Array` y asigna dicho `Array` a la propiedad `filters` del objeto de visualización llamado `myDisplayObject`.

## Eliminación de filtros de un objeto de visualización

Eliminar todos los filtros de un objeto de visualización es tan sencillo como asignar un valor nulo a la propiedad `filters`:

```
myDisplayObject.filters = null;
```

Si se han aplicado varios filtros a un objeto y se desea eliminar solamente uno de ellos, es necesario seguir una serie de pasos para cambiar la matriz de la propiedad `filters`. Para más información, consulte [“Cambio de filtros en tiempo de ejecución” en la página 491](#).

## Aplicación de un filtro a un objeto BitmapData

Para aplicar un filtro a un objeto BitmapData es necesario utilizar el método `applyFilter()` del objeto BitmapData:

```
myBitmapData.applyFilter(sourceBitmapData);
```

El método `applyFilter()` aplica un filtro a un objeto BitmapData de origen, dando lugar a una nueva imagen filtrada. Este método no modifica la imagen original. En vez de eso, el resultado de la aplicación del filtro a la imagen original se almacena en la instancia de BitmapData en la que se llama al método `applyFilter()`.

## Funcionamiento de los filtros

Al aplicar un filtro a un objeto de visualización, se crea en caché una copia del objeto original como un mapa de bits transparente.

Una vez que un filtro se ha aplicado a un objeto de visualización, Adobe Flash Player almacena en caché el objeto como un mapa de bits mientras éste mantiene una lista de filtros válida. Este mapa de bits de origen se usa luego como imagen original para todas las aplicaciones posteriores de efectos de filtros.

Normalmente, un objeto de visualización contiene dos mapas de bits: uno con el objeto de visualización de origen sin filtrar (original) y otro con la imagen final una vez filtrada. La imagen final se usa en la representación. Mientras el objeto de visualización no cambie, la imagen final no necesita actualización.

## Posibles problemas al trabajar con filtros

Existen varias fuentes de confusión o problemas potenciales que hay que tener en cuenta al trabajar con filtros. Todas ellas se describen en las secciones siguientes.

### Filtros y caché de mapas de bits

Para aplicar un filtro a un objeto de visualización, debe estar activada la caché de mapa de bits para ese objeto. Al aplicar un filtro a un objeto de visualización cuya propiedad `cacheAsBitmap` tiene el valor `false`, Flash Player automáticamente establece el valor de la propiedad `cacheAsBitmap` del objeto como `true`. Si más adelante se quitan todos los filtros del objeto de visualización, Flash Player restablecer el valor que la propiedad `cacheAsBitmap` tenía con anterioridad.

## Cambio de filtros en tiempo de ejecución

Si un objeto de visualización tiene uno o más filtros aplicados, no es posible añadir más filtros a la matriz de la propiedad `filters`. En vez de eso, para añadir filtros o cambiar el conjunto de filtros aplicados, es necesario crear una copia de toda la matriz `filters` y realizar las modificaciones en esta matriz provisional. A continuación, esa matriz se vuelve a asignar a la propiedad `filters` del objeto de visualización para que los filtros se apliquen al objeto. Este proceso se muestra en el siguiente código. Inicialmente se aplica un filtro de iluminado al objeto de visualización llamado `myDisplayObject`; luego, cuando se hace clic en el objeto, se llama a la función `addFilters()`. Mediante esta función se aplican dos filtros más a `myDisplayObject`:

```
import flash.events.MouseEvent;
import flash.filters.*;

myDisplayObject.filters = [new GlowFilter()];

function addFilters(event:MouseEvent):void
{
    // Hacer una copia de la matriz de filtros.
    var filtersCopy:Array = myDisplayObject.filters;

    // Realizar los cambios deseados en los filtros (en este caso,
    // añadiendo filtros).
    filtersCopy.push(new BlurFilter());
    filtersCopy.push(new DropShadowFilter());

    // Aplicar los cambios reasignando la matriz a la propiedad filters.
    myDisplayObject.filters = filtersCopy;
}

myDisplayObject.addEventListener(MouseEvent.CLICK, addFilters);
```

## Filtros y transformaciones de objetos

Ninguna región filtrada (una sombra, por ejemplo) que se encuentre fuera del recuadro de delimitación rectangular de un objeto de visualización se considera parte de la superficie a efectos de la detección de colisiones (determinar si una instancia se solapa o corta con otra instancia). Dado que los métodos de detección de colisiones de la clase `DisplayObject` se basan en vectores, no es posible llevar a cabo esta operación sobre un resultado que es un mapa de bits. Por ejemplo, si se aplica un filtro de bisel a una instancia de botón, la detección de colisiones no estará disponible en la parte biselada de la instancia.

Los filtros no son compatibles con el escalado, la rotación ni el sesgo. Si el objeto de visualización al que se le ha aplicado un filtro es escalado (si `scaleX` y `scaleY` no tienen un valor de 100%), el efecto de filtro no se escalará con la instancia. Esto quiere decir que la forma original de la instancia rotará, se escalará o sesgará, pero el filtro no lo hará junto con la instancia.

Se puede animar una instancia con un filtro para crear efectos realistas o anidar instancias y usar la clase `BitmapData` para animar filtros y así lograr este efecto.

## Filtros y objetos de mapas de bits

Al aplicar un filtro a un objeto `BitmapData`, la propiedad `cacheAsBitmap` toma automáticamente el valor `true`. De este modo, el filtro se aplica en realidad a la copia del objeto en lugar de al original.

Esta copia se coloca a continuación en la visualización principal (sobre el objeto original) tan cerca como sea posible del píxel más cercano. Si los límites del mapa de bits original cambian, la copia del mapa de bits con el filtro se vuelve a crear de nuevo en lugar de estirarla o distorsionarla.

Si se quitan todos los filtros de un objeto de visualización, se restablece el valor que la propiedad `cacheAsBitmap` tenía antes de aplicarse el filtro.

## Filtros de visualización disponibles

ActionScript 3.0 incluye nueve clases de filtros que se pueden aplicar a objetos de visualización y a objetos `BitmapData`:

- Filtro de biselado (clase `BevelFilter`)
- Filtro de desenfocado (clase `BlurFilter`)
- Filtro de sombra (clase `DropShadowFilter`)
- Filtro de iluminado (clase `GlowFilter`)
- Filtro de bisel degradado (clase `GradientBevelFilter`)
- Filtro de iluminado degradado (clase `GradientGlowFilter`)
- Filtro de matriz de colores (clase `ColorMatrixFilter`)
- Filtro de convolución (clase `ConvolutionFilter`)
- Filtro de mapa de desplazamiento (clase `DisplacementMapFilter`)

Los seis primeros son filtros sencillos que se pueden utilizar para crear un efecto específico con posibilidades de personalización limitadas del efecto disponible. Todos ellos se pueden aplicar mediante ActionScript, además de poderse aplicar a objetos en Adobe Flash CS3 Professional desde el panel Filtros. Por lo tanto, incluso si se usa ActionScript para aplicar filtros, se puede utilizar la interfaz visual (si se dispone de la herramienta de edición de Flash) para probar de forma rápida los distintos filtros y configuraciones y, de ese modo, probar la mejor forma de lograr el efecto deseado.

Los últimos tres filtros sólo están disponibles en ActionScript. El filtro de matriz de colores, el filtro de convolución y el filtro de mapa de desplazamiento son mucho más flexibles en lo referente a los tipos de efectos que permiten crear; en lugar de estar optimizados para lograr un solo efecto, proporcionan potencia y flexibilidad. Por ejemplo, seleccionando distintos valores para su matriz, el filtro de convolución se puede utilizar para crear efectos de desenfoque, relieve, nitidez, búsqueda de bordes de color, transformaciones y mucho más.

Cada uno de ellos, ya sea sencillo o complejo, se puede personalizar usando sus propiedades. En general, existen dos posibilidades a la hora de definir las propiedades de un filtro. Todos los filtros permiten establecer sus propiedades pasando los valores de los parámetros al constructor del objeto de filtro. Como alternativa, tanto si se definen las propiedades del filtro pasando parámetros como si no, es posible ajustar los filtros más adelante estableciendo valores para las propiedades del objeto de filtro. En la mayor parte de los listados de código, las propiedades se definen directamente para que el ejemplo sea más fácilmente comprensible. No obstante, se suele poder obtener el mismo resultado con menos líneas de código pasando los valores como parámetros en el constructor del objeto de filtro. Para obtener más detalles sobre las características específicas de cada filtro, sus propiedades y sus parámetros de constructor, consulte el listado del paquete `flash.filters` en la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Filtro de bisel

La clase `BevelFilter` permite añadir un borde biselado tridimensional al objeto filtrado. Este filtro hace que las esquinas o bordes duros del objeto adquieran una apariencia cincelada o biselada.

Las propiedades de la clase `BevelFilter` permiten personalizar la apariencia del bisel. Se pueden definir los colores de iluminación y sombra, el desenfoque de los bordes del bisel, los ángulos de biselado y la colocación de los bordes del bisel; incluso se puede crear un efecto extractor.

En el siguiente ejemplo se carga una imagen externa y se le aplica un filtro de bisel.

```
import flash.display.*;
import flash.filters.BevelFilter;
import flash.filters.BitmapFilterQuality;
import flash.filters.BitmapFilterType;
import flash.net.URLRequest;

// Cargar una imagen en el escenario.
var imageLoader:Loader = new Loader();
var url:String = "http://www.helpexamples.com/flash/images/image3.jpg";
var urlReq:URLRequest = new URLRequest(url);
imageLoader.load(urlReq);
addChild(imageLoader);

// Crear el filtro de bisel y definir sus propiedades.
var bevel:BevelFilter = new BevelFilter();

bevel.distance = 5;
bevel.angle = 45;
bevel.highlightColor = 0xFFFF00;
bevel.highlightAlpha = 0.8;
bevel.shadowColor = 0x666666;
bevel.shadowAlpha = 0.8;
bevel.blurX = 5;
bevel.blurY = 5;
bevel.strength = 5;
bevel.quality = BitmapFilterQuality.HIGH;
bevel.type = BitmapFilterType.INNER;
bevel.knockout = false;

// Aplicar el filtro a la imagen.
imageLoader.filters = [bevel];
```

## Filtro de desenfoque

La clase `BlurFilter` difumina, o desenfoca, un objeto de visualización y su contenido. Los efectos de desenfoque resultan útiles para dar la impresión de que un objeto no está bien enfocado o para simular un movimiento rápido, como en el desenfoque por movimiento. Si se define la propiedad `quality` del filtro de desenfoque en un nivel bajo, se puede simular un efecto de lente ligeramente desenfocada. Si la propiedad `quality` se establece en un nivel alto, da lugar a un efecto de desenfoque suave similar a un desenfoque gaussiano.

En el siguiente ejemplo se crea un objeto circular usando el método `drawCircle()` de la clase `Graphics` y se le aplica un efecto de desenfoque:

```
import flash.display.Sprite;
import flash.filters.BitmapFilterQuality;
import flash.filters.BlurFilter;

// Dibujar un círculo.
var redDotCutout:Sprite = new Sprite();
redDotCutout.graphics.lineStyle();
redDotCutout.graphics.beginFill(0xFF0000);
redDotCutout.graphics.drawCircle(145, 90, 25);
redDotCutout.graphics.endFill();

// Añadir el círculo a la lista de visualización.
addChild(redDotCutout);

// Aplicar el filtro de desenfoque al rectángulo.
var blur:BlurFilter = new BlurFilter();
blur.blurX = 10;
blur.blurY = 10;
blur.quality = BitmapFilterQuality.MEDIUM;
redDotCutout.filters = [blur];
```

## Filtro de sombra

Las sombras dan la impresión de que existe una fuente de luz independiente situada sobre el objeto de destino. La posición e intensidad de esta fuente de luz se puede modificar para originar toda una gama de distintos efectos de sombra.

El filtro de sombra usa un algoritmo similar al del filtro de desenfoque. La principal diferencia es que el filtro de sombra tiene unas pocas propiedades más que se pueden modificar para simular los distintos atributos de la fuente de luz (como alfa, color, desplazamiento y brillo).

El filtro de sombra también permite aplicar opciones de transformación personalizadas sobre el estilo de la sombra, incluidas la sombra interior o exterior y el modo extractor (también conocido como silueta).

El siguiente código crea un objeto `Sprite` cuadrado y le aplica un filtro de sombra:

```
import flash.display.Sprite;
import flash.filters.DropShadowFilter;

// Dibujar un cuadrado.
var boxShadow:Sprite = new Sprite();
boxShadow.graphics.lineStyle(1);
boxShadow.graphics.beginFill(0xFF3300);
boxShadow.graphics.drawRect(0, 0, 100, 100);
boxShadow.graphics.endFill();
addChild(boxShadow);
```

```
// Aplicar el filtro de sombra al cuadrado.
var shadow:DropShadowFilter = new DropShadowFilter();
shadow.distance = 10;
shadow.angle = 25;

// También se pueden establecer otras propiedades, como el color
// de la sombra, el alfa, el desenfoque, la fuerza, la calidad
// y las opciones de los efectos de sombra interior y extractor.

boxShadow.filters = [shadow];
```

## Filtro de iluminado

La clase `GlowFilter` aplica un efecto de iluminación a los objetos de visualización, de forma que parece que bajo el objeto brilla una luz que lo ilumina suavemente.

El filtro de iluminado es similar al del sombra, pero incluye propiedades para modificar la distancia, el ángulo y el color de la fuente de luz con las que es posible lograr diversos efectos. `GlowFilter` también dispone de varias opciones para modificar el estilo de la iluminación, entre ellos el brillo interior y exterior y el modo extractor.

El siguiente código crea una cruz usando la clase `Sprite` y le aplica un filtro de iluminado:

```
import flash.display.Sprite;
import flash.filters.BitmapFilterQuality;
import flash.filters.GlowFilter;

// Crear el gráfico de una cruz.
var crossGraphic:Sprite = new Sprite();
crossGraphic.graphics.lineStyle();
crossGraphic.graphics.beginFill(0xCCCC00);
crossGraphic.graphics.drawRect(60, 90, 100, 20);
crossGraphic.graphics.drawRect(100, 50, 20, 100);
crossGraphic.graphics.endFill();
addChild(crossGraphic);

// Aplicar el filtro de iluminado a la cruz.
var glow:GlowFilter = new GlowFilter();
glow.color = 0x009922;
glow.alpha = 1;
glow.blurX = 25;
glow.blurY = 25;
glow.quality = BitmapFilterQuality.MEDIUM;

crossGraphic.filters = [glow];
```

## Filtro de bisel degradado

La clase `GradientBevelFilter` permite aplicar un efecto de bisel mejorado a los objetos de visualización o a los objetos `BitmapData`. Al utilizar un degradado de color en el bisel se mejora enormemente su profundidad espacial, dando a los bordes una apariencia tridimensional más realista.

El siguiente código crea un objeto rectangular empleando el método `drawRect()` de la clase `Shape` y le aplica un filtro de bisel degradado.

```
import flash.display.Shape;
import flash.filters.BitmapFilterQuality;
import flash.filters.GradientBevelFilter;

// Dibujar un rectángulo.
var box:Shape = new Shape();
box.graphics.lineStyle();
box.graphics.beginFill(0xFEFE78);
box.graphics.drawRect(100, 50, 90, 200);
box.graphics.endFill();

// Aplicar un bisel degradado al rectángulo.
var gradientBevel:GradientBevelFilter = new GradientBevelFilter();

gradientBevel.distance = 8;
gradientBevel.angle = 225; // opuesto de 45 grados
gradientBevel.colors = [0xFFFFCC, 0xFEFE78, 0x8F8E01];
gradientBevel.alphas = [1, 0, 1];
gradientBevel.ratios = [0, 128, 255];
gradientBevel.blurX = 8;
gradientBevel.blurY = 8;
gradientBevel.quality = BitmapFilterQuality.HIGH;

// Las demás propiedades permiten definir la fuerza del filtro y ajustar
// las opciones de los efectos de bisel interior y extractor.

box.filters = [gradientBevel];

// Añadir el gráfico a la lista de visualización.
addChild(box);
```

## Filtro de iluminado degradado

La clase `GradientGlowFilter` permite aplicar un efecto de iluminación mejorada a los objetos de visualización o a los objetos `BitmapData`. Este efecto proporciona un mayor control sobre el color de la iluminación y, de este modo, permite lograr un efecto de brillo más realista. Además, mediante el filtro de iluminado degradado, es posible aplicar un brillo degradado al borde interior, exterior o superior de un objeto.

En el siguiente ejemplo se dibuja un círculo en el escenario y se le aplica un filtro de iluminado degradado. A medida que se mueve el ratón hacia la derecha y abajo, la cantidad de desenfoque aumenta en dirección horizontal y vertical respectivamente. Además, cuando se hace clic en el escenario, la fuerza del desenfoque aumenta.

```
import flash.events.MouseEvent;
import flash.filters.BitmapFilterQuality;
import flash.filters.BitmapFilterType;
import flash.filters.GradientGlowFilter;

// Crear una instancia de Shape.
var shape:Shape = new Shape();

// Dibujar la forma.
shape.graphics.beginFill(0xFF0000, 100);
shape.graphics.moveTo(0, 0);
shape.graphics.lineTo(100, 0);
shape.graphics.lineTo(100, 100);
shape.graphics.lineTo(0, 100);
shape.graphics.lineTo(0, 0);
shape.graphics.endFill();

// Colocar la forma en el escenario.
addChild(shape);
shape.x = 100;
shape.y = 100;

// Definir un iluminado degradado.
var gradientGlow:GradientGlowFilter = new GradientGlowFilter();
gradientGlow.distance = 0;
gradientGlow.angle = 45;
gradientGlow.colors = [0x000000, 0xFF0000];
gradientGlow.alphas = [0, 1];
gradientGlow.ratios = [0, 255];
gradientGlow.blurX = 10;
gradientGlow.blurY = 10;
gradientGlow.strength = 2;
gradientGlow.quality = BitmapFilterQuality.HIGH;
gradientGlow.type = BitmapFilterType.OUTER;
```

```

// Definir funciones para detectar dos eventos.
function onClick(event:MouseEvent):void
{
    gradientGlow.strength++;
    shape.filters = [gradientGlow];
}

function onMouseMove(event:MouseEvent):void
{
    gradientGlow.blurX = (stage.mouseX / stage.stageWidth) * 255;
    gradientGlow.blurY = (stage.mouseY / stage.stageHeight) * 255;
    shape.filters = [gradientGlow];
}
stage.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onClick);
stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, onMouseMove);

```

## Ejemplo: combinación de filtros básicos

En el siguiente ejemplo de código se utilizan varios filtros básicos combinados con un temporizador para crear una simulación animada de la acción repetitiva de un semáforo.

```

import flash.display.Shape;
import flash.events.TimerEvent;
import flash.filters.BitmapFilterQuality;
import flash.filters.BitmapFilterType;
import flash.filters.DropShadowFilter;
import flash.filters.GlowFilter;
import flash.filters.GradientBevelFilter;
import flash.utils.Timer;

var count:Number = 1;
var distance:Number = 8;
var angleInDegrees:Number = 225; // opuesto de 45 grados
var colors:Array = [0xFFFFCC, 0xFEFE78, 0x8F8E01];
var alphas:Array = [1, 0, 1];
var ratios:Array = [0, 128, 255];
var blurX:Number = 8;
var blurY:Number = 8;
var strength:Number = 1;
var quality:Number = BitmapFilterQuality.HIGH;
var type:String = BitmapFilterType.INNER;
var knockout:Boolean = false;

// Dibujar el fondo del rectángulo para el semáforo.
var box:Shape = new Shape();
box.graphics.lineStyle();
box.graphics.beginFill(0xFEFE78);
box.graphics.drawRect(100, 50, 90, 200);
box.graphics.endFill();

```

```

// Dibujar los 3 círculos de las 3 luces.
var stopLight:Shape = new Shape();
stopLight.graphics.lineStyle();
stopLight.graphics.beginFill(0xFF0000);
stopLight.graphics.drawCircle(145,90,25);
stopLight.graphics.endFill();

var cautionLight:Shape = new Shape();
cautionLight.graphics.lineStyle();
cautionLight.graphics.beginFill(0xFF9900);
cautionLight.graphics.drawCircle(145,150,25);
cautionLight.graphics.endFill();

var goLight:Shape = new Shape();
goLight.graphics.lineStyle();
goLight.graphics.beginFill(0x00CC00);
goLight.graphics.drawCircle(145,210,25);
goLight.graphics.endFill();

// Añadir los gráficos a la lista de visualización.
addChild(box);
addChild(stopLight);
addChild(cautionLight);
addChild(goLight);

// Aplicar un bisel degradado al rectángulo del semáforo.
var gradientBevel:GradientBevelFilter = new GradientBevelFilter(distance,
    angleInDegrees, colors, alphas, ratios, blurX, blurY, strength, quality,
    type, knockout);
box.filters = [gradientBevel];

// Crear la sombra interior (para las luces apagadas) y la
// iluminación (para las luces encendidas).
var innerShadow:DropShadowFilter = new DropShadowFilter(5, 45, 0, 0.5, 3,
    3, 1, 1, true, false);
var redGlow:GlowFilter = new GlowFilter(0xFF0000, 1, 30, 30, 1, 1, false,
    false);
var yellowGlow:GlowFilter = new GlowFilter(0xFF9900, 1, 30, 30, 1, 1, false,
    false);
var greenGlow:GlowFilter = new GlowFilter(0x00CC00, 1, 30, 30, 1, 1, false,
    false);

// Definir el estado inicial de las luces (verde encendida,
// amarilla/roja apagadas).
stopLight.filters = [innerShadow];
cautionLight.filters = [innerShadow];
goLight.filters = [greenGlow];

```

```

// Intercambiar los filtros basándose en el valor del contador.
function trafficControl(event:TimerEvent):void
{
    if (count == 4)
    {
        count = 1;
    }

    switch (count)
    {
        case 1:
            stopLight.filters = [innerShadow];
            cautionLight.filters = [yellowGlow];
            goLight.filters = [innerShadow];
            break;
        case 2:
            stopLight.filters = [redGlow];
            cautionLight.filters = [innerShadow];
            goLight.filters = [innerShadow];
            break;
        case 3:
            stopLight.filters = [innerShadow];
            cautionLight.filters = [innerShadow];
            goLight.filters = [greenGlow];
            break;
    }

    count++;
}

// Crear un temporizador para intercambiar los filtros en intervalos
// de 3 segundos.
var timer:Timer = new Timer(3000, 9);
timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, trafficControl);
timer.start();

```

## Filtro de matriz de colores

La clase `ColorMatrixFilter` se utiliza para manipular los valores de color y alfa del objeto filtrado. Esto permite crear cambios de saturación, rotaciones de matiz (cambio de una paleta de una gama de colores a otra), cambios de luminancia a alfa y otros efectos de manipulación del color usando los valores de un canal de color y aplicándolos potencialmente a otros canales.

Conceptualmente, el filtro recorre de uno en uno los píxeles de la imagen de origen y separa cada uno de ellos en sus componentes rojo, verde, azul y alfa. A continuación, multiplica los valores indicados en la matriz de colores por cada uno de estos valores, sumando los resultados para determinar el valor del color resultante que se mostrará en la pantalla para cada píxel. La propiedad `matrix` del filtro es una matriz de 20 números que se utiliza para calcular el color final. Para obtener detalles sobre el algoritmo específico utilizado para calcular los valores de color, consulte la entrada que describe la propiedad `matrix` de la clase `ColorMatrixFilter` en la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

Se puede encontrar más información y ejemplos del filtro de matriz de colores en el artículo [“Using Matrices for Transformations, Color Adjustments, and Convolution Effects in Flash”](#) en el sitio Web del Centro de desarrolladores de Adobe.

## Filtro de convolución

La clase `ConvolutionFilter` se puede utilizar para aplicar una amplia gama de transformaciones gráficas, como efectos de desenfoco, detección de bordes, nitidez, relieve y biselado, a los objetos de visualización o a los objetos `BitmapData`.

Conceptualmente, el filtro de convolución recorre los píxeles de la imagen de origen de uno en uno y determina su color final basándose en el valor de cada píxel y de los que lo rodean. Una matriz, especificada como un conjunto de valores numéricos, indica la intensidad con la que cada uno de los píxeles circundantes afecta al valor final.

A modo de ejemplo, se puede tomar el tipo de matriz usado con mayor frecuencia, la matriz de tres por tres, que consta de nueve valores:

```
N N N
N P N
N N N
```

Cuando Flash Player aplica el filtro de convolución a un píxel determinado, consulta el valor de color del píxel en sí (“P” en el ejemplo), además de los valores de los píxeles que lo rodean (llamados “N” en el ejemplo). No obstante, al definir los valores de la matriz, se especifica la prioridad que algunos píxeles tendrán a la hora de afectar a la imagen resultante.

Por ejemplo, la siguiente matriz, aplicada mediante un filtro de convolución, dejará la imagen exactamente igual que estaba:

```
0 0 0
0 1 0
0 0 0
```

La razón por la que la imagen no se ve modificada es porque el valor del píxel original tiene una fuerza relativa de 1 para determinar el color final del píxel, mientras que todos los que lo rodean tienen una fuerza relativa de 0, lo que significa que sus colores no afectan a la imagen final.

Del mismo modo, la siguiente matriz hará que los píxeles de una imagen se desplacen un píxel hacia la izquierda:

```
0 0 0
0 0 1
0 0 0
```

Hay que tener en cuenta que, en este caso, el píxel en sí no tiene ningún efecto sobre el valor final del píxel mostrado en esa posición en la imagen final, ya que sólo se usa el valor del píxel de la derecha para determinar el valor resultante de ese píxel.

En `ActionScript`, la matriz se crea como una combinación de una instancia de `Array` que contiene los valores y dos propiedades que especifican el número de filas y columnas de la matriz. En el siguiente ejemplo se carga una imagen y, una vez cargada, se le aplica un filtro de convolución utilizando la matriz del listado anterior:

```
// Cargar una imagen en el escenario.
var loader:Loader = new Loader();
var url:URLRequest = new URLRequest("http://www.helpexamples.com/flash/
  images/image1.jpg");
loader.load(url);
this.addChild(loader);
```

```
function applyFilter(event:MouseEvent):void
{
    // Crear la matriz de convolución.
    var matrix:Array = [ 0, 0, 0,
                        0, 0, 1,
                        0, 0, 0 ];

    var convolution:ConvolutionFilter = new ConvolutionFilter();
    convolution.matrixX = 3;
    convolution.matrixY = 3;
    convolution.matrix = matrix;
    convolution.divisor = 1;

    loader.filters = [convolution];
}
```

```
loader.addEventListener(MouseEvent.CLICK, applyFilter);
```

Algo que no resulta obvio en este código es el efecto que se produce al utilizar valores diferentes a 0 y 1 en la matriz. Por ejemplo, la misma matriz con el número 8 en lugar de 1 en la posición de la derecha, realiza la misma acción (desplazar los píxeles a la izquierda) y, además, afecta a los colores de la imagen, haciéndolos 8 veces más brillantes. Esto se debe a que el color final de los píxeles se calcula multiplicando los valores de matriz por los colores de los píxeles originales, sumando los valores y dividiendo por el valor de la propiedad `divisor` del filtro. Hay que tener en cuenta que en el código de ejemplo, la propiedad `divisor` tiene el valor 1. En general, si se desea que el brillo de los colores permanezca aproximadamente igual que en la imagen original, el divisor debe ser igual a la suma de los valores de la matriz. De este modo, en el caso de una matriz cuyos valores suman 8 y el divisor vale 1, la imagen resultante será aproximadamente 8 veces más brillante que la original.

Si bien el efecto de esta matriz no es demasiado apreciable, es posible utilizar otros valores en la matriz para crear diversos efectos. A continuación se ofrecen varios conjuntos estándar de valores de matriz con los que obtener distintos efectos mediante una matriz de tres por tres:

- Desenfoque básico (divisor 5):

```
0 1 0
1 1 1
0 1 0
```

- Nitidez (divisor 1):

```
0, -1, 0
-1, 5, -1
0, -1, 0
```

- Detección de bordes (divisor 1):

```
0, -1, 0
-1, 4, -1
0, -1, 0
```

- Efecto de relieve (divisor 1):

```
-2, -1, 0
-1, 1, 1
0, 1, 2
```

Cabe destacar que en la mayor parte de estos efectos el divisor es 1. Esto se debe a que los valores negativos de la matriz, sumandos a los positivos, dan un valor de 1 (0 en el caso de la detección de bordes, pero el valor de la propiedad `divisor` no puede ser 0).

## Filtro de mapa de desplazamiento

La clase `DisplacementMapFilter` usa los valores de los píxeles de un objeto `BitmapData` (conocido como imagen del mapa de desplazamiento) para llevar a cabo un efecto de desplazamiento sobre un nuevo objeto. La imagen del mapa de desplazamiento suele ser distinta al objeto de visualización o a la instancia de `BitmapData` a los que se va a aplicar el filtro. En un efecto de desplazamiento, los píxeles de la imagen filtrada se desplazan, es decir, cambian su posición en mayor o menor medida con respecto a la imagen original. Este filtro se puede utilizar para crear un efecto de desplazamiento, combado o moteado.

La ubicación y la cantidad de desplazamiento aplicadas a un píxel determinado vienen dadas por el valor del color de la imagen del mapa de desplazamiento. Cuando se trabaja con el filtro, además de especificar la imagen del mapa, es necesario indicar los siguientes valores para controlar la forma en la que se calcula el desplazamiento a partir de la imagen del mapa:

- Punto del mapa: la posición de la imagen filtrada en la que se aplicará la esquina superior izquierda del filtro de desplazamiento. Se puede usar este valor para aplicar el filtro sólo a una parte de la imagen.
- Componente X: el canal de color de la imagen del mapa que afectará a la posición x de los píxeles.
- Componente Y: el canal de color de la imagen del mapa que afectará a la posición y de los píxeles.
- Escala X: un valor multiplicador que especifica la intensidad del desplazamiento en el eje x.
- Escala Y: un valor multiplicador que especifica la intensidad del desplazamiento en el eje y.
- Modo de filtro: determina la operación que debe realizar Flash Player en los espacios vacíos dejados por los píxeles desplazados. Las opciones, definidas como constantes en la clase `DisplacementMapFilterMode`, son mostrar los píxeles originales (modo de filtro `IGNORE`), cruzar los píxeles del otro lado de la imagen (modo de filtro `WRAP`, que es el predeterminado), usar el píxel desplazado más cercano (modo de filtro `CLAMP`) o rellenar los espacios con un color (modo de filtro `COLOR`).

Para entender el funcionamiento básico del filtro de mapa de desplazamiento, se puede considerar el siguiente ejemplo. En el código que aparece a continuación se carga una imagen y, cuando termina la carga, se centra en el escenario y se le aplica un filtro de mapa de desplazamiento que hace que los píxeles de toda la imagen se desplacen horizontalmente hacia la izquierda.

```
import flash.display.BitmapData;
import flash.display.Loader;
import flash.events.MouseEvent;
import flash.filters.DisplacementMapFilter;
import flash.geom.Point;
import flash.net.URLRequest;
```

```

// Cargar una imagen en el escenario.
var loader:Loader = new Loader();
var url:URLRequest = new URLRequest("http://www.helpexamples.com/flash/
  images/image3.jpg");
loader.load(url);
this.addChild(loader);

var mapImage:BitmapData;
var displacementMap:DisplacementMapFilter;

// This function is called when the image finishes loading.
function setupStage(event:Event):void
{
  // Centrar la imagen cargada en el escenario.
  loader.x = (stage.stageWidth - loader.width) / 2;
  loader.y = (stage.stageHeight - loader.height) / 2;

  // Crear la imagen del mapa de desplazamiento.
  mapImage = new BitmapData(loader.width, loader.height, false, 0xFF0000);

  // Crear el filtro de desplazamiento.
  displacementMap = new DisplacementMapFilter();
  displacementMap.mapBitmap = mapImage;
  displacementMap.mapPoint = new Point(0, 0);
  displacementMap.componentX = BitmapDataChannel.RED;
  displacementMap.scaleX = 250;
  loader.filters = [displacementMap];
}

loader.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, setupStage);

```

Las propiedades utilizadas para definir el desplazamiento son las siguientes:

- **Mapa de bits del mapa:** el mapa de bits del desplazamiento es una nueva instancia de `BitmapData` creada por el código. Sus dimensiones coinciden con las de la imagen cargada (de modo que el desplazamiento se aplica a toda la imagen). Tiene un relleno sólido de píxeles rojos.
- **Punto del mapa:** este valor está ajustado al punto 0, 0, lo que hace que el desplazamiento se aplique a toda la imagen.
- **Componente X:** Este valor está ajustado a la constante `BitmapDataChannel.RED`, lo que significa que el valor rojo del mapa de bits del mapa determinará la cantidad de desplazamiento de los píxeles en el eje x.
- **Escala X:** este valor está ajustado a 250. La cantidad total de desplazamiento (teniendo en cuenta que la imagen del mapa es completamente roja) sólo movería la imagen una distancia muy pequeña (aproximadamente medio píxel), de modo que si este valor se ajustase a 1, la imagen sólo se desplazaría 0,5 píxeles horizontalmente. Al ajustarlo a 250, la imagen se mueve aproximadamente 125 píxeles.

Esta configuración hace que los píxeles de la imagen filtrada se desplacen 250 píxeles hacia la izquierda. La dirección (izquierda o derecha) y la cantidad de desplazamiento se basan en el valor de color de los píxeles de la imagen del mapa. Conceptualmente, Flash Player recorre de uno en uno los píxeles de la imagen filtrada (al menos los píxeles de la región en la que se aplica el filtro, que, en este caso, son todos) y lleva a cabo el siguiente proceso con cada píxel:

1. Busca el píxel correspondiente en la imagen del mapa. Por ejemplo, cuando Flash Player calcula la cantidad de desplazamiento para el píxel de la esquina superior izquierda de la imagen filtrada, consulta el píxel de la esquina superior izquierda de la imagen del mapa.
2. Determina el valor del canal de color especificado en el píxel del mapa. En este caso, el canal de color del componente x es el rojo, de modo que Flash Player comprueba qué valor tiene el canal rojo de la imagen del mapa en el píxel en cuestión. Dado que la imagen del mapa es de color rojo sólido, el canal rojo del píxel es 0xFF, ó 255. Este será el valor que se use como desplazamiento.
3. Compara el valor de desplazamiento con el valor “medio” (127, que es el valor intermedio entre 0 y 255). Si el valor de desplazamiento es menor que el valor medio, el píxel se desplaza en dirección positiva (hacia la derecha para el desplazamiento en el eje x y hacia abajo para el desplazamiento en el eje y). Por otro lado, si el valor de desplazamiento es superior al valor medio (como en el ejemplo), el píxel se desplaza en dirección negativa (hacia la izquierda para el desplazamiento en el eje x y hacia arriba para el desplazamiento en el eje y). Para ser más precisos, Flash Player resta a 127 el valor de desplazamiento y el resultado (positivo o negativo) es la cantidad relativa de desplazamiento que se aplica.
4. Finalmente, determina la cantidad de desplazamiento real calculando qué porcentaje del desplazamiento completo representa el valor del desplazamiento relativo. En este caso, el rojo sólido significa un desplazamiento del 100%. Ese porcentaje se multiplica por el valor de escala x o escala y a fin de establecer el número de píxeles de desplazamiento que se aplicará. En este ejemplo, la cantidad de desplazamiento equivale a 100% veces un multiplicador de 250 (aproximadamente 125 píxeles a la izquierda).

Dado que no se han especificado valores para el componente y y la escala y, se utilizan los valores predeterminados (que no causan ningún desplazamiento), por eso la imagen no se mueve en dirección vertical.

En el ejemplo se utiliza el modo de filtro predeterminado, `WRAP`, de modo que cuando los píxeles se desplazan hacia la izquierda, el espacio vacío de la derecha se llena con los píxeles que se han desplazado fuera del borde izquierdo de la imagen. Se puede experimentar con este valor para ver los distintos efectos. Por ejemplo, si se añade la siguiente línea a la parte del código en la que se definen las propiedades del desplazamiento (antes de la línea `loader.filters = [displacementMap]`), la imagen tendrá la apariencia de haber sido arrastrada por el escenario:

```
displacementMap.mode = DisplacementMapFilterMode.CLAMP;
```

A continuación se muestra un ejemplo más complejo, con un listado que utiliza un mapa de desplazamiento para crear un efecto de lupa sobre una imagen:

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;
import flash.display.BitmapDataChannel;
import flash.display.GradientType;
import flash.display.Loader;
import flash.display.Shape;
import flash.events.MouseEvent;
import flash.filters.DisplacementMapFilter;
import flash.filters.DisplacementMapFilterMode;
import flash.geom.Matrix;
import flash.geom.Point;
import flash.net.URLRequest;

// Crear los círculos degradados que juntos formarán la
// imagen del mapa de desplazamiento.
var radius:uint = 50;

var type:String = GradientType.LINEAR;
var redColors:Array = [ 0xFF0000, 0x000000 ];
var blueColors:Array = [ 0x0000FF, 0x000000 ];
var alphas:Array = [ 1, 1 ];
var ratios:Array = [ 0, 255 ];
var xMatrix:Matrix = new Matrix();
xMatrix.createGradientBox(radius * 2, radius * 2);
var yMatrix:Matrix = new Matrix();
yMatrix.createGradientBox(radius * 2, radius * 2, Math.PI / 2);

var xCircle:Shape = new Shape();
xCircle.graphics.lineStyle(0, 0, 0);
xCircle.graphics.beginGradientFill(type, redColors, alphas, ratios,
    xMatrix);
xCircle.graphics.drawCircle(radius, radius, radius);

var yCircle:Shape = new Shape();
yCircle.graphics.lineStyle(0, 0, 0);
```

```

yCircle.graphics.beginGradientFill(type, blueColors, alphas, ratios,
    yMatrix);
yCircle.graphics.drawCircle(radius, radius, radius);

// Colocar los círculos en la parte inferior de la pantalla como referencia.
this.addChild(xCircle);
xCircle.y = stage.stageHeight - xCircle.height;
this.addChild(yCircle);
yCircle.y = stage.stageHeight - yCircle.height;
yCircle.x = 200;

// Cargar una imagen en el escenario.
var loader:Loader = new Loader();
var url:URLRequest = new URLRequest("http://www.helpexamples.com/flash/
    images/image1.jpg");
loader.load(url);
this.addChild(loader);

// Crear la imagen del mapa combinando los dos círculos degradados.
var map:BitmapData = new BitmapData(xCircle.width, xCircle.height, false,
    0x7F7F7F);
map.draw(xCircle);
var yMap:BitmapData = new BitmapData(yCircle.width, yCircle.height, false,
    0x7F7F7F);
yMap.draw(yCircle);
map.copyChannel(yMap, yMap.rect, new Point(0, 0), BitmapDataChannel.BLUE,
    BitmapDataChannel.BLUE);
yMap.dispose();

// Mostrar la imagen del mapa en el escenario como referencia.
var mapBitmap:Bitmap = new Bitmap(map);
this.addChild(mapBitmap);
mapBitmap.x = 400;
mapBitmap.y = stage.stageHeight - mapBitmap.height;

// Esta función crea el filtro del mapa de desplazamiento en la posición
// del ratón.
function magnify():void
{
    // Colocar el filtro.
    var filterX:Number = (loader.mouseX) - (map.width / 2);
    var filterY:Number = (loader.mouseY) - (map.height / 2);
    var pt:Point = new Point(filterX, filterY);
    var xyFilter:DisplacementMapFilter = new DisplacementMapFilter();
    xyFilter.mapBitmap = map;
    xyFilter.mapPoint = pt;
    // El color rojo de la imagen del mapa controlará el desplazamiento x.
    xyFilter.componentX = BitmapDataChannel.RED;
}

```

```

// El color azul de la imagen del mapa controlará el desplazamiento y.
xyFilter.componentY = BitmapDataChannel.BLUE;
xyFilter.scaleX = 35;
xyFilter.scaleY = 35;
xyFilter.mode = DisplacementMapFilterMode.IGNORE;
loader.filters = [xyFilter];
}

// Cuando el ratón se mueve se llama a esta función. Si el ratón
// está sobre la imagen cargada, se aplica el filtro.
function moveMagnifier(event:MouseEvent):void
{
    if (loader.hitTestPoint(loader.mouseX, loader.mouseY))
    {
        magnify();
    }
}
loader.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, moveMagnifier);

```

El código genera primero dos círculos degradados, que se combinan para formar la imagen del mapa de desplazamiento. El círculo rojo crea el desplazamiento en el eje x (`xyFilter.componentX = BitmapDataChannel.RED`), y el azul crea el desplazamiento en el eje y (`xyFilter.componentY = BitmapDataChannel.BLUE`). Para entender mejor la apariencia de la imagen del mapa de desplazamiento, el código añade los círculos originales y el círculo combinado que sirve de imagen del mapa en la parte inferior de la pantalla.



A continuación, el código carga una imagen y, a medida que se mueve el ratón, aplica el filtro de desplazamiento a la parte de la imagen que se encuentra bajo éste. Los círculos degradados que se utilizan como imagen del mapa de desplazamiento hacen que la región desplazada se aleje del puntero del ratón. Hay que tener en cuenta que las regiones grises del mapa de desplazamiento no causan ningún movimiento. El color gris es 0x7F7F7F. Los canales rojo y azul de esa tonalidad de gris coinciden exactamente con la tonalidad media de esos canales de color, de manera que no hay desplazamiento en las zonas grises de la imagen del mapa. Del mismo modo, en el centro del círculo tampoco hay desplazamiento. Si bien el color de esa región no es gris, los canales rojo y azul de ese color son idénticos a los canales rojo y azul del gris medio y, puesto que el rojo y el azul son los colores que causan el desplazamiento, no se produce ninguno.

## Ejemplo: Filter Workbench

Filter Workbench proporciona una interfaz de usuario sencilla con la que es posible aplicar distintos filtros a una imagen y ver el código resultante que se puede utilizar para generar el mismo efecto mediante ActionScript. Para obtener una descripción de este ejemplo y descargar el código fuente, consulte [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_filters\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_fl_filters_es).



# Utilización de clips de película

La clase `MovieClip` es la clase principal para animación y símbolos de clip de película creados en Adobe Flash CS3 Professional. Tiene todos los comportamientos y la funcionalidad de los objetos de visualización, pero con propiedades y métodos adicionales para controlar la línea de tiempo de un clip de película. En este capítulo se explica la manera de utilizar `ActionScript` para controlar la reproducción de un clip de película y para crear dinámicamente un clip de película.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de película .....	513
Control de la reproducción de clips de película .....	516
Creación de objetos <code>MovieClip</code> con <code>ActionScript</code> .....	520
Carga de un archivo SWF externo .....	524
Ejemplo: <code>RuntimeAssetsExplorer</code> .....	525

## Fundamentos de la utilización de película

### Introducción a la utilización de clips de película

Los clips de película son un elemento clave para las personas que crean contenido animado con la herramienta de edición Flash y desean controlar el contenido con `ActionScript`. Siempre que se crea un símbolo de clip de película en Flash, Flash añade el símbolo a la biblioteca del documento Flash en el que se crea. De manera predeterminada, este símbolo se convierte en una instancia de la [clase `MovieClip`](#), y como tal tiene las propiedades y los métodos de la clase `MovieClip`.

Cuando se coloca una instancia de un símbolo de clip de película en el escenario, el clip de película progresa automáticamente por su línea de tiempo (si tiene más de un fotograma) a menos que se haya modificado la reproducción con ActionScript. Esta línea de tiempo es lo que distingue a la clase `MovieClip`, que permite crear animación mediante interpolaciones de movimiento y de forma, a través de la herramienta de edición de Flash. En cambio, con un objeto de visualización que es una instancia de la clase `Sprite` sólo se puede crear una animación modificando mediante programación los valores del objeto.

En versiones anteriores de ActionScript, la clase `MovieClip` era la clase base de todas las instancias en el escenario. En ActionScript 3.0, un clip de película sólo es uno de los numerosos objetos de visualización que aparecen en la pantalla. Si no se necesita una línea de tiempo para el funcionamiento de un objeto de visualización, utilizar la clase `Shape` o `Sprite` en lugar de la clase `MovieClip` puede mejorar el rendimiento de la representación. Para más información sobre cómo elegir el objeto de visualización apropiado para una tarea, consulte [“Selección de una subclase `DisplayObject`” en la página 411](#).

## Tareas comunes con clips de película

En este capítulo se describen las siguientes tareas comunes relacionadas con los clips de película:

- Reproducir y detener clips de película
- Reproducir clips de película hacia atrás
- Mover la cabeza lectora a puntos específicos de una línea de tiempo de clip de película
- Trabajar con etiquetas de fotogramas en ActionScript
- Acceder a información de escenas en ActionScript
- Crear instancias de símbolos de clip de película de bibliotecas mediante ActionScript
- Cargar y controlar archivos SWF externos, incluidos archivos creados para versiones anteriores de Flash Player
- Generar un sistema ActionScript para crear elementos gráficos que deban cargarse y utilizarse en tiempo de ejecución

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Archivo SWF para AVM1: archivo SWF creado con ActionScript 1.0 o ActionScript 2.0 para Flash Player 8 o una versión anterior.
- Archivo SWF para AVM2: archivo SWF creado con ActionScript 3.0 para Adobe Flash Player 9.

- Archivo SWF externo: archivo SWF que se crea por separado del archivo SWF del proyecto y que debe cargarse en el archivo SWF del proyecto y reproducirse en dicho archivo SWF.
- Fotograma: la división de tiempo más pequeña en la línea de tiempo. Al igual que en una tira de película animada, cada fotograma es como una instantánea de la animación en el tiempo; cuando se reproduce rápidamente la secuencia de los fotogramas, se crea el efecto de animación.
- Línea de tiempo: representación metafórica de una serie de fotogramas que forman una secuencia de animación de un clip de película. La línea de tiempo de un objeto MovieClip es equivalente a la línea de tiempo de la herramienta de edición Flash.
- Cabeza lectora: marcador que identifica la ubicación (fotograma) en la línea de tiempo que se está mostrando en un momento determinado.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como este capítulo se centra en la utilización de clips de película en ActionScript, prácticamente todos los listados de código que contiene se han escrito con la idea de manipular un símbolo de clip de película creado y colocado en el escenario. Para probar el ejemplo hay que ver el resultado en Flash Player, a fin de ver los efectos del código en el símbolo. Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Cree una instancia de símbolo de clip de película en el escenario. Por ejemplo, dibuje una forma, selecciónela, elija Modificar > Convertir en símbolo, y asigne un nombre al símbolo.
5. Con el clip de película seleccionado, asígnele un nombre de instancia en el inspector de propiedades. El nombre debe coincidir con el utilizado para el clip de película en el listado de código de ejemplo; por ejemplo, si el código manipula un clip de película denominado `myMovieClip`, debe asignar a la instancia de clip de película el nombre `myMovieClip`.
6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.  
Verá en pantalla el resultado de la manipulación del clip de película realizada por el código.

En “[Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo](#)” en la [página 64](#) se describen de forma detallada otras técnicas para probar listados de código de ejemplo.

# Utilización de objetos MovieClip

Cuando se publica un archivo SWF, Flash convierte de forma predeterminada todas las instancias de símbolo de clip de película del escenario en objetos MovieClip. Para hacer que un símbolo de clip de película esté disponible para ActionScript, se le asigna un nombre de instancia en el campo Nombre de instancia del inspector de propiedades. Cuando se crea el archivo SWF, Flash genera el código que crea la instancia de MovieClip en el escenario y declara una variable con el nombre de instancia. Si se tienen clips de película con nombre anidados en otros clips de película con nombre, los clips de película secundarios se tratarán como propiedades del clip de película principal (se puede acceder al clip de película secundario con la sintaxis de punto). Por ejemplo, si un clip de película con el nombre de la instancia `childClip` está anidado dentro de otro clip con el nombre de la instancia `parentClip`, se puede hacer que se reproduzca la animación de la línea de tiempo del clip secundario llamando a este código:

```
parentClip.childClip.play()
```

Aunque se conservan algunos métodos y propiedades de la clase MovieClip de ActionScript 2.0, otros han cambiado. Todas las propiedades que empiezan por un carácter de subrayado han cambiado de nombre. Por ejemplo, las propiedades `_width` y `_height` son ahora `width` y `height`, mientras que las propiedades `_xscale` y `_yscale` son ahora `scaleX` y `scaleY`. Para ver una lista completa de las propiedades y métodos de la clase MovieClip, consulte *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Control de la reproducción de clips de película

Flash utiliza la metáfora de una línea de tiempo para expresar animación o un cambio de estado. Cualquier elemento visual que emplee una línea de tiempo debe ser un objeto MovieClip o una ampliación de la clase MovieClip. Aunque se puede utilizar el código ActionScript para ordenar a cualquier clip de película que se detenga, se reproduzca o pase a otro punto de la línea de tiempo, no se puede utilizar para crear dinámicamente una línea de tiempo ni añadir contenido en fotogramas específicos; esto sólo es posible en la herramienta de edición Flash.

Cuando se reproduce un clip de película, avanza por su línea de tiempo a la velocidad indicada en la velocidad de fotogramas del archivo SWF. Como alternativa, se puede sustituir esta configuración estableciendo la propiedad `Stage.frameRate` en ActionScript.

## Reproducción de clips de película y detención de la reproducción

Los métodos `play()` y `stop()` permiten realizar el control básico de un clip de película a lo largo de su línea de tiempo. Por ejemplo, sea un símbolo de clip de película en el escenario que contiene una animación de una bicicleta moviéndose por la pantalla, con el nombre de instancia establecido en `bicycle`. Si se añade el código siguiente a un fotograma clave de la línea de tiempo principal,

```
bicycle.stop();
```

la bicicleta no se moverá (su animación no se reproducirá). El movimiento de la bicicleta puede empezar a través de alguna interacción del usuario. Por ejemplo, si hubiera un botón denominado `startButton`, el código siguiente en un fotograma clave de la línea de tiempo principal lo haría de forma que al hacer clic en el botón se reproduce la animación:

```
// Se llama a esta función cuando se hace clic en el botón. Hace que se
// reproduzca la animación de la bicicleta.
function playAnimation(event:MouseEvent):void
{
    bicycle.play();
}
// Registrar la función como un detector con el botón.
startButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, playAnimation);
```

## Avance rápido y rebobinado

Los métodos `play()` y `stop()` no son la única manera de controlar la reproducción en un clip de película. También se puede avanzar o rebobinar manualmente la cabeza lectora a lo largo de la línea de tiempo con los métodos `nextFrame()` y `prevFrame()`. Cuando se llama a cualquiera de estos métodos, se detiene la reproducción, y la cabeza lectora avanza o rebobina un fotograma, respectivamente.

Utilizar el método `play()` equivale a llamar a `nextFrame()` cada vez que se activa el evento `enterFrame` del objeto de clip de película. De esta manera, se podría reproducir hacia atrás el clip de película `bicycle` añadiendo un detector de eventos para el evento `enterFrame` e indicando a `bicycle` que retroceda al fotograma anterior en la función de detector, como se muestra a continuación:

```
// Se llama a esta función cuando se activa el evento enterFrame,
// lo que significa que se llama una vez por fotograma.
function everyFrame(event:Event):void
{
    if (bicycle.currentFrame == 1)
    {
        bicycle.gotoAndStop(bicycle.totalFrames);
    }
    else
    {
        bicycle.prevFrame();
    }
}
bicycle.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, everyFrame);
```

En la reproducción normal, si un clip de película contiene más de un fotograma, se reproducirá indefinidamente; es decir, que volverá al fotograma 1 si avanza más allá del último fotograma. Al utilizar `prevFrame()` o `nextFrame()`, este comportamiento no se produce automáticamente (llamar a `prevFrame()` cuando la cabeza lectora está en el Fotograma 1 no mueve la cabeza lectora al último fotograma). La condición `if` del ejemplo anterior comprueba si la cabeza lectora ha retrocedido al primer fotograma y la avanza hasta el último fotograma, creando un bucle continuo del clip de película que se reproduce hacia atrás.

## Salto a otro fotograma y utilización de etiquetas de fotogramas

Enviar un clip de película a un nuevo fotograma es muy sencillo. Mediante una llamada a `gotoAndPlay()` o `gotoAndStop()`, el clip de película saltará al número de fotograma especificado como parámetro. Como alternativa, se puede pasar una cadena que coincida con el nombre de una etiqueta de fotograma. Se puede asignar una etiqueta a cualquier fotograma de la línea de tiempo. Para ello, hay que seleccionar un fotograma de la línea de tiempo e introducir un nombre en el campo Etiqueta de fotograma del inspector de propiedades.

Las ventajas de utilizar etiquetas de fotogramas en lugar de números se aprecian especialmente cuando se crea un clip de película complejo. Cuando el número de fotogramas, capas e interpolaciones de una animación es elevado, resulta útil etiquetar los fotogramas importantes con descripciones explicativas que representan los cambios en el comportamiento del clip de película (por ejemplo, “off” (fuera), “walking” (caminando) o “running” (corriendo)). De esta forma se mejora la legibilidad del código y se logra una mayor flexibilidad, ya que las llamadas de código `ActionScript` para ir a un fotograma con etiqueta señalan a una sola referencia, la etiqueta, en lugar de a un número de fotograma específico. Si posteriormente se decide mover la cabeza lectora a un segmento específico de la animación en un fotograma diferente, será necesario modificar el código `ActionScript` manteniendo la misma etiqueta para los fotogramas en la nueva ubicación.

Para representar etiquetas de fotograma en el código, `ActionScript 3.0` incluye la clase `FrameLabel`. Cada instancia de esta clase representa una sola etiqueta de fotograma y tiene una propiedad `name`, que representa el nombre de la etiqueta de fotograma especificado en el inspector de propiedades, y una propiedad `frame` que representa el número de fotograma del fotograma en el que está colocada la etiqueta en la línea de tiempo.

Para acceder a las instancias de `FrameLabel` asociadas con una instancia de clip de película, la clase `MovieClip` incluye dos propiedades que devuelven objetos `FrameLabel` directamente. La propiedad `currentLabels` devuelve una matriz formada por todos los objetos `FrameLabel` de toda la línea de tiempo de un clip de película. La propiedad `currentLabel` devuelve un solo objeto `FrameLabel` que representa la etiqueta de fotograma más reciente de la línea de tiempo.

Supongamos que se crea un clip de película denominado `robot` y que se asignan etiquetas a los diversos estados de animación. Se podría configurar una condición que comprobara la etiqueta `currentLabel` para acceder al estado actual del robot, como en el código siguiente:

```
if (robot.currentLabel.name == "walking")
{
    // realizar una acción
}
```

## Utilización de escenas

En el entorno de edición de Flash, se pueden utilizar las escenas para delimitar una serie de líneas de tiempo en las que avanzaría un archivo SWF. En el segundo parámetro de los métodos `gotoAndPlay()` o `gotoAndStop()`, se puede especificar una escena a la que enviar la cabeza lectora. Todos los archivos FLA comienzan con la escena inicial únicamente, pero se pueden crear nuevas escenas.

La utilización de escenas no es siempre el mejor enfoque, ya que presenta varios inconvenientes. Un documento de Flash que contenga varias escenas puede ser difícil de mantener, especialmente en entornos de varios autores. La utilización de varias escenas puede no ser eficaz en términos de ancho de banda, ya que el proceso de publicación combina todas las escenas en una sola línea de tiempo. Esto provoca una descarga progresiva de todas las escenas, incluso si no se reproducen nunca. Por estos motivos, a menudo se desaconseja utilizar varias escenas, a menos que se necesiten para organizar varias animaciones largas basadas en la línea de tiempo.

La propiedad `scenes` de la clase `MovieClip` devuelve una matriz de objetos `Scene` que representan todas las escenas del archivo SWF. La propiedad `currentScene` devuelve un objeto `Scene` que representa la escena que se está reproduciendo actualmente.

La clase `Scene` tiene varias propiedades que ofrecen información sobre una escena. La propiedad `labels` devuelve una matriz de objetos `FrameLabel` que representan las etiquetas de fotograma en dicha escena. La propiedad `name` devuelve el nombre de la escena como una cadena. La propiedad `numFrames` devuelve un entero que representa el número total de fotogramas en la escena.

## Creación de objetos `MovieClip` con `ActionScript`

Una forma de añadir contenido a la pantalla en Flash consiste en arrastrar los activos de la biblioteca al escenario. Sin embargo, no es el único modo. En proyectos completos, los desarrolladores con experiencia suelen preferir crear clips de película mediante programación. Este método ofrece diversas ventajas: reutilización de código más sencilla, velocidad de tiempo de compilación más rápida y modificaciones más sofisticadas que sólo están disponibles en `ActionScript`.

La API de lista de visualización de `ActionScript 3.0` optimiza el proceso de creación dinámica de objetos `MovieClip`. La capacidad de crear una instancia de `MovieClip` directamente, por separado del proceso de añadirla a la lista de visualización, proporciona flexibilidad y simplicidad sin sacrificar control.

En `ActionScript 3.0`, al crear una instancia de clip de película (o cualquier otro objeto de visualización) mediante programación, no estará visible en la pantalla hasta que se añada a la lista de visualización llamando al método `addChild()` o `addChildAt()` en un contenedor de objeto de visualización. Esto permite crear un clip de película, establecer sus propiedades e incluso llamar a métodos antes de representarlo en la pantalla. Para más información sobre la utilización de la lista de visualización, consulte [“Utilización de contenedores de objetos de visualización” en la página 399](#).

## Exportación de símbolos de biblioteca para ActionScript

De manera predeterminada, las instancias de símbolos de clip de película de una biblioteca de un documento Flash no se pueden crear dinámicamente (es decir, mediante ActionScript). El motivo de ello es que cada símbolo que se exporta para utilizarlo en ActionScript se suma al tamaño del archivo SWF y se detecta que no todos los símbolos se van a utilizar en el escenario. Por esta razón, para que un símbolo esté disponible en ActionScript, hay que especificar que se debe exportar el símbolo para ActionScript.

### Para exportar un símbolo para ActionScript:

1. Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca y abra su cuadro de diálogo Propiedades de símbolo.
2. Si es necesario, active la configuración avanzada.
3. En la sección Vinculación, active la casilla de verificación Exportar para ActionScript.

De este modo, se activan los campos Clase y Clase base.

De manera predeterminada, el campo Clase se llena con el nombre del símbolo, eliminando los espacios (por ejemplo, un símbolo denominado “Tree House” se convertiría en “TreeHouse”). Para especificar que el símbolo debe utilizar una clase personalizada para su comportamiento, hay que escribir el nombre completo de la clase, incluido el paquete, en este campo. Si se desea crear instancias del símbolo en ActionScript y no es necesario añadir ningún comportamiento adicional, se puede dejar el nombre de la clase tal cual.

El valor predeterminado del campo Clase base es `flash.display.MovieClip`. Si se desea que el símbolo amplíe la funcionalidad de otra clase de cliente, se puede especificar el nombre de la clase, siempre y cuando dicha clase amplíe la clase Sprite (o MovieClip).

4. Presione el botón Aceptar para guardar los cambios.

Si Flash no encuentra un archivo de ActionScript externo con una definición para la clase especificada (por ejemplo, si no se necesita un comportamiento adicional para el símbolo), se muestra una advertencia:

*No se pudo encontrar una definición de esta clase en la ruta de clases, por lo que se generará una automáticamente en el archivo SWF al exportar.*

Se puede pasar por alto esta advertencia si el símbolo de la biblioteca no requiere funcionalidad exclusiva más allá de la funcionalidad de la clase MovieClip.

Si no se proporciona una clase para el símbolo, Flash creará una clase para el símbolo equivalente a la siguiente:

```
package
{
    import flash.display.MovieClip;

    public class ExampleMovieClip extends MovieClip
    {
        public function ExampleMovieClip()
        {
        }
    }
}
```

Si se desea añadir funcionalidad de ActionScript adicional al símbolo, hay que añadir las propiedades y métodos adecuados a esta estructura. Por ejemplo, sea un símbolo de clip de película que contiene un círculo con una anchura de 50 píxeles y una altura de 50 píxeles, y se especifica que el símbolo debe exportarse para ActionScript con una clase denominada Circle. El siguiente código, incluido en un archivo Circle.as, amplía la clase MovieClip y proporciona al símbolo los métodos adicionales getArea() y getCircumference():

```
package
{
    import flash.display.MovieClip;

    public class Circle extends MovieClip
    {
        public function Circle()
        {
        }

        public function getArea():Number
        {
            // La fórmula es Pi por el radio elevado al cuadrado.
            return Math.PI * Math.pow((width / 2), 2);
        }

        public function getCircumference():Number
        {
            // La fórmula es Pi por el diámetro.
            return Math.PI * width;
        }
    }
}
```

El código siguiente, colocado en un fotograma clave en el Fotograma 1 del documento de Flash, creará una instancia del símbolo y la mostrará en pantalla:

```
var c:Circle = new Circle();
addChild(c);
trace(c.width);
trace(c.height);
trace(c.getArea());
trace(c.getCircumference());
```

Este código muestra la creación de instancias basada en ActionScript como una alternativa a arrastrar activos individuales al escenario. Crea un círculo que tiene todas las propiedades de un clip de película, además de los métodos personalizados definidos en la clase Circle. Es un ejemplo muy básico: el símbolo de la biblioteca puede especificar varias propiedades y métodos en su clase.

La creación de instancias basada en ActionScript es eficaz, ya que permite crear de forma dinámica grandes cantidades de instancias, una tarea tediosa si tuviera que realizarse manualmente. También es flexible, pues permite personalizar las propiedades de cada instancia a medida que se crea. Para comprobar ambas ventajas, utilice un bucle para crear de forma dinámica varias instancias de Circle. Con el símbolo y la clase Circle descritos previamente en la biblioteca del documento Flash, coloque el código siguiente en un fotograma clave en el Fotograma 1:

```
import flash.geom.ColorTransform;

var totalCircles:uint = 10;
var i:uint;
for (i = 0; i < totalCircles; i++)
{
    // Crear una nueva instancia de Circle.
    var c:Circle = new Circle();
    // Colocar la nueva instancia de Circle en una coordenada x que espaciará
    // los círculos uniformemente en el escenario.
    c.x = (stage.stageWidth / totalCircles) * i;
    // Colocar la instancia de Circle en el centro vertical del escenario.
    c.y = stage.stageHeight / 2;
    // Cambiar el color de la instancia de Circle por un color aleatorio
    c.transform.colorTransform = getRandomColor();
    // Añadir la instancia de Circle a la línea de tiempo actual.
    addChild(c);
}

function getRandomColor():ColorTransform
{
    // Generar valores aleatorios para los canales de color rojo, verde y azul.
    var red:Number = (Math.random() * 512) - 255;
    var green:Number = (Math.random() * 512) - 255;
    var blue:Number = (Math.random() * 512) - 255;

    // Crear y devolver un objeto ColorTransform con los colores aleatorios.
    return new ColorTransform(1, 1, 1, 1, red, green, blue, 0);
}
```

Esto ilustra la forma de crear y personalizar múltiples instancias de un símbolo rápidamente mediante código. La posición de cada instancia se modifica en función del recuento actual dentro del bucle y cada instancia recibe un color aleatorio mediante la propiedad `transform` (que hereda `Circle` a través de la ampliación de la clase `MovieClip`).

## Carga de un archivo SWF externo

En ActionScript 3.0, los archivos SWF se cargan mediante la clase `Loader`. Para cargar un archivo SWF externo, el código ActionScript debe hacer cuatro cosas:

1. Crear un nuevo objeto `URLRequest` con el URL del archivo.
2. Crear un nuevo objeto `Loader`.
3. Llamar al método `load()` del objeto `Loader` pasando la instancia de `URLRequest` como parámetro.
4. Llamar al método `addChild()` en un contenedor de objeto de visualización (como la línea de tiempo principal de un documento de Flash) para añadir la instancia de `Loader` a la lista de visualización.

Una vez finalizado, el código tiene el siguiente aspecto:

```
var request:URLRequest = new URLRequest("http://www.[yourdomain].com/  
externalSwf.swf");  
var loader:Loader = new Loader()  
loader.load(request);  
addChild(loader);
```

Este mismo código se puede utilizar para cargar un archivo de imagen externo como una imagen JPEG, GIF o PNG especificando el URL del archivo de imagen en lugar del URL del archivo SWF. Un archivo SWF, a diferencia de un archivo de imagen, puede contener código ActionScript. Por lo tanto, aunque el proceso de carga de un archivo SWF puede ser idéntico a la carga de una imagen, al cargar un archivo SWF externo, tanto el SWF que realiza la carga como el SWF cargado deben residir en el mismo entorno limitado de seguridad si se tiene previsto utilizar código ActionScript para comunicarse de algún modo con el archivo SWF externo. Además, si el archivo SWF externo contiene clases que comparten el mismo espacio de nombres que las clases del archivo SWF que realiza la carga, es posible que sea necesario crear un nuevo dominio de aplicación para el archivo SWF cargado a fin de evitar conflictos de espacio de nombres. Para más información sobre la seguridad y los dominios de aplicación, consulte [“Utilización de la clase `ApplicationDomain`” en la página 720](#) y [“Carga de archivos SWF e imágenes” en la página 799](#).

Cuando el archivo SWF externo se carga correctamente, se puede acceder a él a través de la propiedad `Loader.content`. Si el archivo SWF externo se publica para ActionScript 3.0, será un objeto `MovieClip` o `Sprite`, en función de la clase que amplíe.

## Consideraciones sobre la carga de un archivo SWF antiguo

Si el archivo SWF externo se ha publicado con una versión anterior de ActionScript, hay que tener en cuenta algunas limitaciones importantes. A diferencia de un archivo SWF de ActionScript 3.0 que se ejecuta en AVM2 (máquina virtual ActionScript 2), un archivo SWF publicado para ActionScript 1.0 ó 2.0 se ejecuta en AVM1 (máquina virtual ActionScript 1).

Cuando un archivo SWF AVM1 se carga correctamente, el objeto cargado (la propiedad `Loader.content`) será un objeto `AVM1Movie`. Una instancia de `AVM1Movie` no es lo mismo que una instancia de `MovieClip`. Es un objeto de visualización que, a diferencia de un clip de película, no incluye propiedades ni métodos relacionados con la línea de tiempo. El archivo SWF AVM2 principal no tendrá acceso a las propiedades, métodos ni objetos del objeto `AVM1Movie` cargado.

Existen restricciones adicionales en un archivo SWF AVM1 cargado por un archivo SWF AVM2: Para ver más detalles, consulte la entrada de la clase `AVM1Movie` en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Ejemplo: RuntimeAssetsExplorer

La funcionalidad Exportar para ActionScript puede ser especialmente ventajosa para las bibliotecas que pueden utilizarse en más de un proyecto. Los símbolos que se han exportado a ActionScript no sólo están disponibles para el archivo SWF, sino que también los están para cualquier archivo SWF del mismo entorno limitado de seguridad que lo cargue. De este modo, un solo documento de Flash puede generar un archivo SWF cuyo único propósito sea contener activos gráficos. Esta técnica es especialmente útil en proyectos grandes donde los diseñadores que trabajan en activos visuales pueden trabajar en paralelo con los desarrolladores que crean un archivo SWF “envolvente”, que carga los archivos SWF de activos gráficos en tiempo de ejecución. Este método puede utilizarse para mantener una serie de archivos de versiones cuyos elementos gráficos no dependan del progreso de desarrollo de programación. La aplicación `RuntimeAssetsExplorer` carga cualquier archivo SWF que sea una subclase de `RuntimeAsset` y permite examinar los activos disponibles de dicho archivo SWF. El ejemplo muestra lo siguiente:

- Carga de un archivo SWF mediante `Loader.load()`
- Creación dinámica de un símbolo de la biblioteca exportado para ActionScript
- Control de la reproducción de `MovieClip` en el código ActionScript

Antes de empezar hay que tener en cuenta que cada uno de los archivos SWF deben encontrarse en el mismo entorno limitado de seguridad. Para más información, consulte [“Entornos limitados de seguridad” en la página 792](#).

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación RuntimeAssetsExplorer se encuentran en la carpeta Samples/RuntimeAssetsExplorer. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
RuntimeAssetsExample.mxml o RuntimeAssetsExample.fla	La interfaz de usuario de la aplicación para Flex (MXML) o Flash (FLA).
GeometricAssets.as	Una clase de ejemplo que implementa la interfaz de RuntimeAsset.
GeometricAssets.fla	Un archivo FLA vinculado a la clase GeometricAssets (la clase de documento del archivo FLA), que contiene símbolos exportados para ActionScript.
com/example/programmingas3/ runtimeassetsexplorer/RuntimeLibrary.as	Una interfaz que define los métodos necesarios que se esperan de todos los archivos SWF de activos de tiempo de ejecución que se cargarán en el contenedor del explorador.
com/example/programmingas3/ runtimeassetsexplorer/AnimatingBox.as	La clase del símbolo de la biblioteca con la forma de un cuadro giratorio.
com/example/programmingas3/ runtimeassetsexplorer/AnimatingStar.as	La clase del símbolo de la biblioteca con la forma de una estrella giratoria.

## Establecimiento de una interfaz de biblioteca de tiempo de ejecución

Para que el explorador pueda interactuar correctamente con la biblioteca de un archivo SWF, debe formalizarse la estructura de las bibliotecas de activos de tiempo de ejecución. Con este fin se creará una interfaz, que se asemeja a una clase en que es un plano de los métodos que delimitan una estructura esperada, pero a diferencia de una clase no incluye el cuerpo de los métodos. La interfaz proporciona una forma de comunicación entre la biblioteca de tiempo de ejecución y el explorador. Cada archivo SWF de activos de tiempo de ejecución que se cargue en el navegador implementará esta interfaz. Para más información sobre las interfaces y su utilidad, consulte “Interfaces” en la página 163.

La interfaz de RuntimeLibrary será muy sencilla; sólo se necesita una función que pueda proporcionar al explorador una matriz de rutas de clases para los símbolos que se exportarán y estarán disponibles en la biblioteca de tiempo de ejecución. Para este fin, la interfaz tiene un solo método: `getAssets()`.

```

package com.example.programmingas3.runtimeassetexplorer
{
    public interface RuntimeLibrary
    {
        function getAssets():Array;
    }
}

```

## Creación del archivo SWF de biblioteca de activos

Mediante la definición de la interfaz de RuntimeLibrary, es posible crear varios archivos SWF de biblioteca de activos que se pueden cargar en otro archivo SWF. La creación de un archivo SWF de biblioteca de activos implica cuatro tareas:

- Crear una clase para el archivo SWF de biblioteca de activos
- Crear clases para activos individuales contenidos en la biblioteca
- Crear los activos gráficos reales
- Asociar los elementos gráficos a las clases y publicar el archivo SWF de biblioteca

### Crear una clase para implementar la interfaz RuntimeLibrary

A continuación, se creará la clase GeometricAssets que implementará la interfaz de RuntimeLibrary. Ésta será la clase de documento del archivo FLA. El código para esta clase es muy similar a la interfaz RuntimeLibrary. Se diferencian en que en la definición de clase el método `getAssets()` no tiene cuerpo de método.

```

package
{
    import flash.display.Sprite;
    import com.example.programmingas3.runtimeassetexplorer.RuntimeLibrary;

    public class GeometricAssets extends Sprite implements RuntimeLibrary
    {
        public function GeometricAssets() {
        }
        public function getAssets():Array {
            return [
                "com.example.programmingas3.runtimeassetexplorer.AnimatingBox",
                "com.example.programmingas3.runtimeassetexplorer.AnimatingStar" ];
        }
    }
}

```

Si se tuviera que crear una segunda biblioteca de tiempo de ejecución, se crearía otro archivo FLA basado en otra clase (por ejemplo, `AnimationAssets`) que proporcionara su propia implementación de `getAssets()`.

## Creación de clases para cada activo de `MovieClip`

En este ejemplo, simplemente se amplía la clase `MovieClip` sin añadir ninguna funcionalidad a los activos personalizados. El siguiente código de `AnimatingStar` equivale al de `AnimatingBox`:

```
package com.example.programmingas3.runtimeassetexplorer
{
    import flash.display.MovieClip;

    public class AnimatingStar extends MovieClip
    {
        public function AnimatingStar() {
        }
    }
}
```

## Publicación de la biblioteca

Ahora se conectarán los activos basados en `MovieClip` con la nueva clase; para ello, se creará un nuevo archivo FLA y se introducirá `GeometricAssets` en el campo Clase de documento del inspector de propiedades. Para este ejemplo, se crearán dos formas muy básicas que utilizan una interpolación de la línea de tiempo para girar en el sentido de las agujas del reloj a través de 360 fotogramas. Los símbolos `animatingBox` y `animatingStar` están configurados en Exportar para ActionScript y tienen como valor del campo Clase las rutas de clases respectivas especificadas en la implementación de `getAssets()`. La clase base predeterminada de `flash.display.MovieClip` se conserva, ya que se va a crear una subclase de los métodos estándar de `MovieClip`.

Después de establecer la configuración de exportación del símbolo, hay que publicar el archivo FLA para obtener la primera biblioteca de tiempo de ejecución. Este archivo SWF podría cargarse en otro archivo SWF AVM2, y los símbolos `AnimatingBox` y `AnimatingStar` estarían disponibles para el nuevo archivo SWE.

## Carga de la biblioteca en otro archivo SWF

La última parte funcional que hay que resolver es la interfaz del usuario para el explorador de activos. En este ejemplo, la ruta a la biblioteca de tiempo de ejecución se especifica en el código como una variable denominada `ASSETS_PATH`. También se puede utilizar la clase `FileReference`, por ejemplo, para crear una interfaz que busque un determinado archivo SWF en el disco duro.

Cuando la biblioteca de tiempo de ejecución se carga correctamente, Flash Player llama al método `runtimeAssetsLoadComplete()`:

```
private function runtimeAssetsLoadComplete(event:Event):void
{
    var rl:* = event.target.content;
    var assetList:Array = rl.getAssets();
    populateDropDown(assetList);
    stage.frameRate = 60;
}
```

En este método, la variable `rl` representa el archivo SWF cargado. El código llama al método `getAssets()` del archivo SWF cargado, que obtiene la lista de activos disponibles, y los utiliza para llenar un componente `ComboBox` con una lista de activos disponibles llamando al método `populateDropDown()`. Este método almacena la ruta de clase completa de cada activo. Si se hace clic en el botón `Añadir` de la interfaz de usuario se activa el método `addAsset()`:

```
private function addAsset():void
{
    var className:String = assetNameCbo.selectedItem.data;
    var AssetClass:Class = getDefinitionByName(className) as Class;
    var mc:MovieClip = new AssetClass();
    ...
}
```

que obtiene la ruta de clase del activo que esté seleccionado actualmente en el `ComboBox` (`assetNameCbo.selectedItem.data`) y utiliza la función `getDefinitionByName()` (del paquete `flash.utils`) para obtener una referencia a la clase del activo para crear una nueva instancia de dicho activo.



En ActionScript 3.0, el texto se suele mostrar dentro de un campo de texto, pero ocasionalmente puede aparecer como una propiedad de un elemento en la lista de visualización (por ejemplo, como la etiqueta en un componente de interfaz de usuario). En este capítulo se explica la manera de trabajar con el contenido definido mediante script de un campo de texto y con entradas de usuario, texto dinámico de un archivo remoto o texto estático definido en Adobe Flash CS3 Professional. ActionScript 3.0 permite a los programadores establecer contenido específico para campos de texto o designar el origen del texto y después establecer la apariencia de dicho texto mediante estilos y formatos. También se puede responder a eventos de usuario, como cuando el usuario introduce texto o hace clic en un hipervínculo.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de texto . . . . .	532
Visualización de texto . . . . .	535
Selección y manipulación de texto . . . . .	539
Captura de entrada de texto . . . . .	540
Restricción de la entrada de texto . . . . .	542
Formato de texto . . . . .	542
Representación de texto avanzada . . . . .	547
Utilización de texto estático . . . . .	550
Ejemplo: Formato de texto de tipo periódico . . . . .	551

# Fundamentos de la utilización de texto

## Introducción a la utilización de texto

Para mostrar texto en pantalla en Adobe Flash Player se usa una instancia de la clase `TextField`. La clase `TextField` es la base de otros componentes basados texto, como `TextArea` o los componentes `TextInput`, que se proporcionan en la arquitectura Adobe Flex y en el entorno de edición de Flash. Para más información sobre cómo utilizar componentes de texto en el entorno de edición de Flash, consulte “Controles de texto” en *Utilización de Flash*.

El contenido de un campo de texto se puede preespecificar en el archivo SWF, se puede cargar desde un origen externo como un archivo de texto o una base de datos, o puede ser introducido por usuarios que interactúan con la aplicación. En un campo de texto, el texto puede aparecer como contenido HTML representado con imágenes incorporadas. Tras establecer una instancia de un campo de texto, se pueden utilizar las clases del paquete `flash.text`, como la clase `TextFormat` y la clase `StyleSheet`, para controlar la apariencia del texto. El paquete `flash.text` contiene casi todo las clases relacionadas con la creación, la administración y el formato de texto en ActionScript.

Se puede aplicar formato a texto definiendo el formato con un objeto `TextFormat` y asignando dicho objeto al campo de texto. Si el campo de texto contiene texto HTML, se puede aplicar un objeto `StyleSheet` al campo de texto para asignar estilos a partes específicas del contenido del campo de texto. El objeto `TextFormat` o el objeto `StyleSheet` contienen propiedades que definen la apariencia del texto, como el color, el tamaño y el grosor. El objeto `TextFormat` asigna las propiedades a todo el contenido de un campo de texto o a un rango de texto. Por ejemplo, en un mismo campo de texto una frase puede estar en negrita y de color rojo y la frase siguiente en cursiva y de color azul.

Para más información sobre formatos de texto, consulte “Asignación de formatos de texto” en la página 543.

Para más información sobre texto HTML en campos de texto, consulte “Visualización de texto HTML” en la página 536.

Para más información sobre las hojas de estilos, consulte “Aplicación de hojas de estilos en cascada” en la página 543.

Además de las clases del paquete `flash.text`, se puede utilizar la clase `flash.events.TextEvent` para responder a acciones del usuario relacionadas con texto.

# Tareas comunes para trabajar con texto

En este capítulo se describen las siguientes tareas comunes relacionadas con la utilización de texto:

- Modificar el contenido de un campo de texto
- Utilizar HTML en campos de texto
- Utilizar imágenes en campos de texto
- Seleccionar texto y trabajar con texto seleccionado por el usuario
- Captura una entrada de texto
- Restringir la entrada de texto
- Aplicar formato y estilos CSS a texto
- Afinar la visualización del texto ajustando la nitidez, el grosor y el suavizado
- Acceder a campos de texto estáticos desde ActionScript y utilizarlos

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Hojas de estilos en cascada: sintaxis estándar para especificar estilos y formato para contenido estructurado con formato XML (o HTML).
- Fuente de dispositivo: fuente instalada en el equipo del usuario.
- Campo de texto dinámico: campo de texto cuyo contenido se puede modificar mediante código ActionScript pero no con una entrada de usuario.
- Fuente incorporada: fuente que tiene los datos de contorno de caracteres almacenados en el archivo SWF de la aplicación.
- Texto HTML: contenido de texto introducido en un campo de texto mediante código ActionScript que incluye etiquetas de formato HTML junto con el contenido de texto.
- Campo de introducción de texto: campo de texto cuyo contenido se puede modificar mediante una entrada de usuario o mediante código ActionScript.
- Campo de texto estático: campo de texto creado en la herramienta de edición de Flash, cuyo contenido no se puede modificar mientras se ejecuta el archivo SWE.
- Medidas de líneas de texto: medidas de las diversas partes del contenido de texto de un campo de texto, como la línea de base del texto, la altura de la parte superior de los caracteres, el tamaño de los trazos descendentes (la parte de algunas letras minúsculas que se extiende por debajo de la línea de base), etc.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como este capítulo se centra en trabajar con campos de texto en ActionScript, prácticamente todos los listados de código requieren manipular un objeto TextField, creado y colocado en el escenario en la herramienta de edición de Flash, o creado mediante ActionScript. Para probar el ejemplo hay que ver el resultado en Flash Player, a fin de ver los efectos del código en el campo de texto.

Los ejemplos de este capítulo se dividen en dos grupos. Hay un tipo de ejemplo que manipula un objeto TextField sin crear el objeto explícitamente. Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Con la herramienta Texto, cree un campo de texto dinámico en el escenario.
5. Con el campo de texto seleccionado, asígnele un nombre de instancia en el inspector de propiedades. El nombre debe coincidir con el utilizado para el campo de texto en el listado de código de ejemplo; por ejemplo, si el código manipula un campo de texto denominado `myTextField`, debe asignar a la instancia de campo de texto el nombre `myTextField`.

6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Verá en pantalla el resultado de la manipulación del campo de texto realizada por el código.

El otro tipo de listado de código de ejemplo de este capítulo consta de una definición de clase que se utilizará como la clase de documento para el archivo SWF. El código de estos ejemplos crea una instancia de TextField, por lo que no tiene que crear una. Para probar este tipo de listado de código:

1. Cree un documento de Flash vacío y guárdelo en el equipo.
2. Cree un nuevo archivo de ActionScript y guárdelo en el mismo directorio que el documento de Flash. El nombre del archivo debe coincidir con el nombre de la clase del listado de código. Por ejemplo, si el listado de código define una clase denominada `TextFieldTest`, use el nombre `TextFieldTest.as` para guardar el archivo de ActionScript.
3. Copie el listado de código en el archivo de ActionScript y guarde el archivo.
4. En el documento de Flash, haga clic en una parte vacía del escenario o espacio de trabajo para activar el inspector de propiedades del documento.
5. En el inspector de propiedades, en el campo Clase de documento, escriba el nombre de la clase de ActionScript que copió del texto.

6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Verá el resultado del ejemplo mostrado en pantalla.

En [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#) se describen de forma detallada otras técnicas para probar listados de código de ejemplo.

## Visualización de texto

Aunque las herramientas de edición como Adobe Flex Builder y la herramienta de edición de Flash proporcionan varias opciones para visualizar texto, como componentes relacionados con texto o herramientas de texto, la principal manera de mostrar texto mediante programación es utilizar un campo de texto.

### Tipos de texto

El tipo de texto de un campo de texto se caracteriza por su origen:

- Texto dinámico

El texto dinámico incluye contenido que se carga desde un origen externo, como un archivo de texto, un archivo XML o incluso un servicio Web remoto. Para más información, consulte [“Tipos de texto” en la página 535](#).

- Texto de entrada

El texto de entrada es cualquier texto introducido por un usuario o texto dinámico que un usuario puede editar. Se puede establecer una hoja de estilos para aplicar formato al texto de entrada o utilizar la clase `flash.text.TextFormat` para asignar propiedades al campo de texto para el contenido de la entrada. Para más información, consulte [“Captura de entrada de texto” en la página 540](#).

- Texto estático

El texto estático sólo se puede crear con la herramienta de edición Flash. No se puede crear una instancia de texto estático mediante `ActionScript 3.0`. No obstante, se pueden utilizar clases de `ActionScript` como `StaticText` y `TextSnapshot` para manipular una instancia de texto estático existente. Para más información, consulte [“Utilización de texto estático” en la página 550](#).

## Edición del contenido de un campo de texto

El usuario puede definir texto dinámico asignando una cadena a la propiedad `flash.text.TextField.text`. Se puede asignar una cadena directamente a la propiedad, de la manera siguiente:

```
myTextField.text = "Hello World";
```

También se puede asignar a la propiedad `text` un valor de una variable definida en el script, como en el siguiente ejemplo:

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.text.*;

    public class TextWithImage extends Sprite
    {
        private var myTextBox:TextField = new TextField();
        private var myText:String = "Hello World";

        public function TextWithImage()
        {
            addChild(myTextBox);
            myTextBox.text = myText;
        }
    }
}
```

Como alternativa, se puede asignar a la propiedad `text` un valor de una variable remota. Hay tres opciones para cargar valores de texto desde orígenes remotos:

- Las clases `flash.net.URLLoader` y `flash.net.URLRequest` cargan variables para el texto desde una ubicación local o remota.
- El atributo `FlashVars` está incorporado en la página HTML que aloja el archivo SWF y puede contener valores para variables de texto.
- La clase `flash.net.SharedObject` administra el almacenamiento persistente de valores. Para más información, consulte [“Almacenamiento de datos locales” en la página 688](#).

## Visualización de texto HTML

La clase `flash.text.TextField` tiene una propiedad `htmlText` que se puede utilizar para identificar la cadena de texto como una cadena que contiene etiquetas HTML para aplicar formato al contenido. Al igual que en el siguiente ejemplo, se debe asignar el valor de cadena a la propiedad `htmlText` (no a la propiedad `text`) para que Flash Player represente el texto en formato HTML:

```
var myText:String = "<p>This is <b>some</b> content to <i>render</i> as  
<u>HTML</u> text.</p>";  
myTextBox.htmlText = myText;
```

Flash Player admite un subconjunto de etiquetas y entidades HTML para la propiedad `htmlText`. La descripción de la propiedad `flash.text.TextField.htmlText` en la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0* proporciona información detallada sobre las etiquetas y entidades HTML admitidas.

Una vez designado el contenido mediante la propiedad `htmlText`, se pueden utilizar hojas de estilos o la etiqueta `textformat` para administrar el formato del contenido. Para más información, consulte [“Formato de texto” en la página 542](#).

## Utilización de imágenes en campos de texto

Otra ventaja de mostrar el contenido como texto HTML es que se pueden incluir imágenes en el campo de texto. Se puede hacer referencia a una imagen, local o remota, mediante la etiqueta `img` y hacer que aparezca dentro del campo de texto asociado.

En el ejemplo siguiente se crea un campo de texto denominado `myTextBox` y se incluye una imagen JPG de un ojo, almacenada en el mismo directorio que el archivo SWF, dentro del texto mostrado:

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.text.*;

    public class TextWithImage extends Sprite
    {
        private var myTextBox:TextField;
        private var myText:String = "<p>This is <b>some</b> content to
<i>test</i> and <i>see</i></p><p><img src='eye.jpg' width='20'
height='20'></p><p>what can be rendered.</p><p>You should see an eye
image and some <u>HTML</u> text.</p>";

        public function TextWithImage()
        {
            myTextBox.width = 200;
            myTextBox.height = 200;
            myTextBox.multiline = true;
            myTextBox.wordWrap = true;
            myTextBox.border = true;

            addChild(myTextBox);
            myTextBox.htmlText = myText;
        }
    }
}
```

La etiqueta `img` admite archivos JPEG, GIF, PNG y SWF.

## Desplazamiento de texto en un campo de texto

En muchos casos, el texto será más largo que el campo de texto que muestra el texto. O se puede tener un campo de entrada que permite a un usuario introducir más texto que el que se puede mostrar de una sola vez. Se pueden utilizar las propiedades relacionadas con el desplazamiento de la clase `flash.text.TextField` para administrar contenido extenso, tanto verticalmente como horizontalmente.

Las propiedades relacionadas con el desplazamiento incluyen `TextField.scrollV`, `TextField.scrollH`, `maxScrollV` y `maxScrollH`. Estas propiedades pueden utilizarse para responder a eventos, como un clic del ratón o una pulsación de tecla.

En el ejemplo siguiente se crea un campo de texto con un tamaño establecido y que contiene más texto que el campo puede mostrar de una sola vez. A medida el usuario hace clic en el campo de texto, el texto se desplaza verticalmente.

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.text.*;
    import flash.events.MouseEvent;

    public class TextScrollExample extends Sprite
    {
        private var myTextBox:TextField = new TextField();
        private var myText:String = "Hello world and welcome to the show. It's
really nice to meet you. Take your coat off and stay a while. OK, show is
over. Hope you had fun. You can go home now. Don't forget to tip your
waiter. There are mints in the bowl by the door. Thank you. Please come
again.";

        public function TextScrollExample()
        {
            myTextBox.text = myText;
            myTextBox.width = 200;
            myTextBox.height = 50;
            myTextBox.multiline = true;
            myTextBox.wordWrap = true;
            myTextBox.background = true;
            myTextBox.border = true;

            var format:TextFormat = new TextFormat();
            format.font = "Verdana";
            format.color = 0xFF0000;
            format.size = 10;

            myTextBox.defaultTextFormat = format;
            addChild(myTextBox);
            myTextBox.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouseDownScroll);
        }
    }
}
```

```

        public function mouseDownScroll(event:MouseEvent):void
        {
            myTextBox.scrollV++;
        }
    }
}

```

## Selección y manipulación de texto

Se puede seleccionar texto dinámico o de entrada. Como las propiedades y los métodos de selección de texto de la clase `TextField` utilizan posiciones de índice para establecer el rango de texto que se va a manipular, se puede seleccionar mediante programación texto dinámico o de entrada aunque no se conozca su contenido.

**NOTA**

En la herramienta de edición de Flash, si se elige la opción seleccionable en un campo de texto estático, el campo de texto que se exporta y coloca en la lista de visualización es un campo de texto dinámico normal.

### Selección de texto

El valor de la propiedad `flash.text.TextField.selectable` es `true` de manera predeterminada, y se puede seleccionar texto mediante programación a través del método `setSelection()`.

Por ejemplo, se puede establecer texto específico de un campo de texto que debe ser seleccionado cuando el usuario haga clic en el campo de texto:

```

var myTextField:TextField = new TextField();
myTextField.text = "No matter where you click on this text field the TEXT IN
    ALL CAPS is selected.";
myTextField.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
addChild(myTextField);
addEventListener(MouseEvent.CLICK, selectText);

function selectText(event:MouseEvent):void
{
    myTextField.setSelection(49, 65);
}

```

De forma similar, si se desea que se seleccione texto de un campo de texto como el texto que se mostrará inicialmente, se debe crear una función de controlador de eventos a la que se llama cuando se añade texto a la lista de visualización.

## Captura de texto seleccionado por el usuario

Las propiedades `selectionBeginIndex` y `selectionEndIndex` de la clase `TextField`, que son de “sólo lectura” para que no se pueden establecer sus valores mediante programación, pueden utilizarse para capturar lo que el usuario haya seleccionado actualmente. Además, los campos de entrada de texto pueden utilizar la propiedad `caretIndex`.

Por ejemplo, el código siguiente hace un seguimiento de lo valores de índice de texto seleccionado por el usuario:

```
var myTextField:TextField = new TextField();
myTextField.text = "Please select the TEXT IN ALL CAPS to see the index
    values for the first and last letters.";
myTextField.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
addChild(myTextField);
addEventListener(MouseEvent.CLICK, selectText);

function selectText(event:MouseEvent):void
{
    trace("First letter index position: " + myTextField.selectionBeginIndex);
    trace("Last letter index position: " + myTextField.selectionEndIndex);
}
```

Se puede aplicar una colección de propiedades de objeto `TextFormat` a la selección para cambiar el aspecto del texto. Para más información sobre cómo aplicar una colección de propiedades de `TextFormat` a texto seleccionado, consulte [“Formato de rangos de texto en un campo de texto” en la página 546](#).

## Captura de entrada de texto

De manera predeterminada, la propiedad `type` de un campo de texto está establecida en `dynamic`. Si se establece la propiedad `type` en `input` mediante la clase `TextFieldType`, se puede obtener la entrada del usuario y guardar el valor para utilizarlo en otras partes de la aplicación. Los campos de entrada de texto son útiles para los formularios y para cualquier aplicación que requiera que el usuario defina un valor de texto para utilizarlo en otro lugar del programa.

Por ejemplo, el código siguiente crea un campo de entrada de texto llamado `myTextBox`. Cuando el usuario escribe texto en el campo, se activa el evento `textInput`. Un controlador de eventos denominado `textInputCapture` captura la cadena de texto introducido y se la asigna a una variable. `Flash Player` muestra el nuevo texto en otro campo de texto, denominado `myOutputBox`.

```

package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.display.Stage;
    import flash.text.*;
    import flash.events.*;

    public class CaptureUserInput extends Sprite
    {
        private var myTextBox:TextField = new TextField();
        private var myOutputBox:TextField = new TextField();
        private var myText:String = "Type your text here.";

        public function CaptureUserInput()
        {
            captureText();
        }

        public function captureText():void
        {
            myTextBox.type = TextFieldType.INPUT;
            myTextBox.background = true;
            addChild(myTextBox);
            myTextBox.text = myText;
            myTextBox.addEventListener(TextEvent.TEXT_INPUT, textInputCapture);
        }

        public function textInputCapture(event:TextEvent):void
        {
            var str:String = myTextBox.text;
            createOutputBox(str);
        }

        public function createOutputBox(str:String):void
        {
            myOutputBox.background = true;
            myOutputBox.x = 200;
            addChild(myOutputBox);
            myOutputBox.text = str;
        }
    }
}

```

# Restricción de la entrada de texto

Como los campos de entrada de texto se suelen utilizar para formularios o cuadros de diálogo en aplicaciones, es posible que se desee limitar los tipos de caracteres que un usuario puede introducir en un campo de texto o incluso mantener el texto oculto (por ejemplo, para una contraseña). La clase `flash.text.TextField` tiene una propiedad `displayAsPassword` y una propiedad `restrict` que se pueden establecer para controlar la entrada del usuario.

La propiedad `displayAsPassword` simplemente oculta el texto (mostrándolo como una serie de asteriscos) que escribe el usuario. Cuando `displayAsPassword` está establecida en `true`, los comandos Cortar y Copiar y sus correspondientes métodos abreviados de teclado no funcionan. Como se muestra en el siguiente ejemplo, se asigna la propiedad `displayAsPassword` de la misma manera que otras propiedades, como `background` y `color`:

```
myTextBox.type = TextFieldType.INPUT;
myTextBox.background = true;
myTextBox.displayAsPassword = true;
addChild(myTextBox);
```

La propiedad `restrict` es un poco más complicada, ya que hay que especificar qué caracteres puede escribir el usuario en un campo de entrada de texto. Se pueden permitir letras, números o rangos de letras, números y caracteres específicos. El código siguiente permite al usuario escribir únicamente letras mayúsculas (y no números ni caracteres especiales) en el campo de texto:

```
myTextBox.restrict = "A-Z";
```

ActionScript 3.0 utiliza guiones para definir rangos y caracteres `^` para definir caracteres excluidos. Para más información sobre cómo definir restricciones en un campo de entrada de texto, consulte la entrada sobre la propiedad `flash.text.TextField.restrict` en

*Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0.*

# Formato de texto

Hay varias opciones para aplicar formato a la visualización del texto mediante programación. Se pueden establecer propiedades directamente en la instancia de `TextField` (por ejemplo, las propiedades `TextField.thickness`, `TextField.textColor` y `TextField.textHeight`). O se puede designar el contenido del campo de texto mediante la propiedad `htmlText` y utilizar las etiquetas HTML admitidas, como `b`, `i` y `u`. Pero también se pueden aplicar objetos `TextFormat` a campos de texto que contienen texto simple u objetos `StyleSheet` a campos de texto que contienen la propiedad `htmlText`. La utilización de objetos `TextFormat` y `StyleSheet` proporciona el mayor control y la mayor uniformidad de la apariencia del texto en toda la aplicación. Se puede definir un objeto `TextFormat` o `StyleSheet`, y aplicárselo a muchos de los campos de texto de la aplicación (o a todos ellos).

## Asignación de formatos de texto

Se puede utilizar la clase `TextFormat` para establecer varias propiedades de visualización de texto distintas y para aplicarlas a todo el contenido de un objeto `TextField` o a un rango de texto.

En el ejemplo siguiente se aplica un objeto `TextFormat` a un objeto `TextField` completo y se aplica un segundo objeto `TextFormat` a un rango de texto dentro de ese objeto `TextField`:

```
var tf:TextField = new TextField();
tf.text = "Hello Hello";

var format1:TextFormat = new TextFormat();
format1.color = 0xFF0000;

var format2:TextFormat = new TextFormat();
format2.font = "Courier";

tf.setTextFormat(format1);
var startRange:uint = 6;
tf.setTextFormat(format2, startRange);

addChild(tf);
```

El método `TextField.setTextFormat()` sólo afecta al texto que ya está visualizado en el campo de texto. Si cambia el contenido del objeto `TextField`, la aplicación tendrá que volver a llamar al método `TextField.setTextFormat()` para aplicar de nuevo el formato. También se puede establecer la propiedad `defaultTextFormat` del objeto `TextField` para especificar el formato que se debe utilizar para el texto introducido por el usuario.

## Aplicación de hojas de estilos en cascada

Los campos de texto pueden contener texto simple o texto en formato HTML. El texto simple se almacena en la propiedad `text` de la instancia y el texto HTML se almacena en la propiedad `htmlText`.

Se puede utilizar declaraciones de estilos CSS para definir estilos de texto que se pueden aplicar a muchos campos de texto distintos. Las declaraciones de estilos CSS pueden crearse en el código de la aplicación o cargarse en tiempo de ejecución desde un archivo CSS externo.

La clase `flash.text.StyleSheet` gestiona los estilos CSS. La clase `StyleSheet` reconoce un conjunto limitado de propiedades CSS. Para ver una lista detallada de propiedades de estilos admitidas por la clase `StyleSheet`, consulte la entrada de `flash.text.Stylesheet` en la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

Como se indica en el siguiente ejemplo, se pueden crear hojas de estilos CSS en el código y aplicar dichos estilos a texto HTML mediante un objeto `StyleSheet`:

```
var style:StyleSheet = new StyleSheet();

var styleObj:Object = new Object();
styleObj.fontSize = "bold";
styleObj.color = "#FF0000";
style.setStyle(".darkRed", styleObj);

var tf:TextField = new TextField();
tf.styleSheet = style;
tf.htmlText = "<span class = 'darkRed'>Red</span> apple";

addChild(tf);
```

Tras crear un objeto `StyleSheet`, el código de ejemplo crea un objeto simple para almacenar un conjunto de propiedades de declaración de estilos. A continuación, llama al método `StyleSheet.setStyle()`, que añade el nuevo estilo a la hoja de estilos con el nombre “.darkred”. Por último, aplica el formato de la hoja de estilos asignando el objeto `StyleSheet` a la propiedad `styleSheet` del objeto `TextField`.

Para que los estilos CSS surtan efecto, la hoja de estilos debe aplicarse al objeto `TextField` antes de establecer la propiedad `htmlText`.

Por diseño, un campo de texto con una hoja de estilos no es editable. Si se tiene un campo de entrada de texto y se le asigna una hoja de estilos, el campo de texto muestra las propiedades de la hoja de estilos, pero el campo de texto no permitirá a los usuarios escribir texto nuevo en él. Además, no se pueden utilizar los siguientes métodos de `ActionScript` en un campo de texto con una hoja de estilos asignada:

- El método `TextField.replaceText()`
- El método `TextField.replaceSelectedText()`
- La propiedad `TextField.defaultTextFormat`
- El método `TextField.setTextFormat()`

Si se ha asignado una hoja de estilos a un campo de texto, pero después se establece la propiedad `TextField.styleSheet` en `null`, el contenido de las propiedades `TextField.text` y `TextField.htmlText` añade etiquetas y atributos a su contenido para incorporar el formato de la hoja de estilos asignada anteriormente. Para conservar la propiedad `htmlText` original, debe guardarse en una variable antes de establecer la hoja de estilos en `null`.

## Carga de un archivo CSS externo

El enfoque de utilizar CSS para el formato es más eficaz si se carga información CSS desde un archivo externo en tiempo de ejecución. Cuando los datos CSS son externos a la misma aplicación, se puede cambiar el estilo visual de texto en la aplicación sin tener que modificar el código fuente de ActionScript 3.0. Una vez desplegada la aplicación se puede cambiar un archivo CSS externo para cambiar el aspecto de la aplicación sin tener que volver a desplegar el archivo SWF de la misma.

El método `StyleSheet.parseCSS()` convierte una cadena que contiene datos CSS en declaraciones de estilo del objeto `StyleSheet`. En el siguiente ejemplo se muestra la manera de leer un archivo CSS externo y se aplican sus declaraciones de estilo a un objeto `TextField`.

En primer lugar, éste es el contenido del archivo CSS que se va a cargar, denominado `example.css`:

```
p {
    font-family: Times New Roman, Times, _serif;
    font-size: 14;
}

h1 {
    font-family: Arial, Helvetica, _sans;
    font-size: 20;
    font-weight: bold;
}

.bluetext {
    color: #0000CC;
}
```

A continuación se muestra el código ActionScript de una clase que carga el archivo `example.css` y aplica los estilos al contenido de `TextField`:

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.events.Event;
    import flash.net.URLLoader;
    import flash.net.URLRequest;
    import flash.text.StyleSheet;
    import flash.text.TextField;
    import flash.text.TextFieldAutoSize;

    public class CSSFormattingExample extends Sprite
    {
        var loader:URLLoader;
        var field:TextField;
        var exampleText:String = "<h1>This is a headline</h1>" +
            "<p>This is a line of text. <span class='bluetext'>" +
            "This line of text is colored blue.</span></p>";
    }
}
```

```

public function CSSFormattingExample():void
{
    field = new TextField();
    field.width = 300;
    field.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
    field.wordWrap = true;
    addChild(field);

    var req:URLRequest = new URLRequest("example.css");

    loader = new URLLoader();
    loader.addEventListener(Event.COMPLETE, onCSSFileLoaded);
    loader.load(req);
}

public function onCSSFileLoaded(event:Event):void
{
    var sheet:StyleSheet = new StyleSheet();
    sheet.parseCSS(loader.data);
    field.styleSheet = sheet;
    field.htmlText = exampleText;
}
}

```

Una vez cargados los datos CSS, se ejecuta el método `onCSSFileLoaded()` y se llama al método `StyleSheet.parseCSS()` para transferir las declaraciones de estilo al objeto `StyleSheet`.

## Formato de rangos de texto en un campo de texto

Un método especialmente útil de la clase `flash.text.TextField` es `setTextFormat()`. Con `setTextFormat()` se pueden asignar propiedades específicas a parte del contenido de un campo de texto para responder a una entrada de usuario, como en el caso de los formularios que deben recordar a los usuarios que algunas entradas son obligatorias o para resaltar una parte de un texto dentro de un campo de texto a medida que el usuario selecciona partes del texto.

En el ejemplo siguiente se utiliza `TextField.setTextFormat()` en un rango de caracteres para cambiar el aspecto de una parte del contenido de `myTextField` cuando el usuario hace clic en el campo de texto:

```

var myTextField:TextField = new TextField();
myTextField.text = "No matter where you click on this text field the TEXT IN
    ALL CAPS changes format.";
myTextField.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
addChild(myTextField);
addEventListener(MouseEvent.CLICK, changeText);

```

```
var myformat:TextFormat = new TextFormat();
myformat.color = 0xFF0000;
myformat.size = 18;
myformat.underline = true;

function changeText(event:MouseEvent):void
{
    myTextField.setTextFormat(myformat, 49, 65);
}
```

## Representación de texto avanzada

ActionScript 3.0 proporciona diversas clases en el paquete `flash.text` para controlar las propiedades del texto mostrado, incluidas las fuentes incorporadas, la configuración de suavizado, el control del canal alfa y otras configuraciones específicas. La *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0* proporciona descripciones detalladas de estas clases y propiedades, incluidas las clases `CSSSettings`, `Font` y `TextRenderer`.

### Utilización de fuentes incorporadas

Si se especifica una fuente específica para un objeto `TextField` en la aplicación, Flash Player buscará una fuente de dispositivo (una fuente que resida en el equipo del usuario) que tenga el mismo nombre. Si no encuentra esa fuente en el sistema del usuario o si el usuario tiene una versión ligeramente distinta de una fuente con ese nombre, el aspecto del texto visualizado puede ser muy distinto del esperado.

Para asegurarse de que el usuario ve la fuente correcta, se puede incorporar dicha fuente en el archivo SWF de la aplicación. Las fuentes incorporadas ofrecen varias ventajas:

- Los caracteres de las fuentes incorporadas se suavizan, por lo que sus bordes parecen más lisos, especialmente en textos grandes.
- Se puede girar textos con fuentes incorporadas.
- El texto de una fuente incorporada se puede convertir en transparente o semitransparente.
- Se puede utilizar el estilo CSS de `letter-spacing` (ajuste entre caracteres) con fuentes incorporadas.

La mayor limitación del uso de fuentes incorporadas es que aumentan el tamaño del archivo o el tiempo de descarga de la aplicación.

El método preciso de incorporar un archivo de sonido en el archivo SWF de la aplicación varía de un entorno de desarrollo a otro.

Tras incorporar una fuente, hay que asegurarse de que un objeto `TextField` utiliza la fuente incorporada correcta:

- Establezca el valor de la propiedad `embedFonts` del objeto `TextField` en `true`.
- Cree un objeto `TextFormat`, establezca su propiedad `fontFamily` en el nombre de la fuente incorporada y aplique el objeto `TextFormat` al objeto `TextField`. Al especificar una fuente incorporada, la propiedad `fontFamily` sólo debe contener un único nombre; no se puede utilizar una lista de nombres de fuentes delimitados por comas.
- Si se utilizan estilos CSS para establecer fuentes de objetos `TextField` o componentes, hay que establecer la propiedad CSS `font-family` en el nombre de la fuente incorporada. Si se desea especificar una fuente incorporada, la propiedad `font-family` debe contener un solo nombre, no una lista de nombres.

## Incorporación de una fuente en Flash

La herramienta de edición de Flash permite incorporar prácticamente cualquier fuente que esté instalada en el sistema, incluidas las fuentes TrueType y las fuentes Postscript de tipo 1.

Hay muchas maneras de incorporar fuentes en una aplicación Flash, como:

- Establecer las propiedades de fuente y estilo de un objeto `TextField` en el escenario y hacer clic en la casilla de verificación Fuentes incorporadas
- Crear un símbolo de fuente y hacer referencia al mismo
- Crear y utilizar una biblioteca compartida en tiempo de ejecución que contenga símbolos de fuente incorporados

Para más detalles sobre cómo incorporar fuentes en aplicaciones Flash, consulte [“Incorporación de fuentes para campos de texto dinámico o de entrada” en \*Utilización de Flash\*](#).

## Control de la nitidez, el grosor y el suavizado

De manera predeterminada, Flash Player determina la configuración para los controles de la visualización del texto, como la nitidez, el grosor y el suavizado, cuando el texto cambia de tamaño, de color o se muestra con distintos fondos. En algunos casos, como cuando se tiene un texto muy pequeño o muy grande, o un texto en diversos fondos únicos, es posible que se desee controlar esta configuración. Se puede reemplazar la configuración de Flash Player mediante la clase `flash.text.TextRenderer` y sus clases asociadas, como `CSSettings`. Estas clases ofrecen un control preciso de la calidad de la representación del texto incorporado. Para más información sobre las fuentes incorporadas, consulte [“Utilización de fuentes incorporadas” en la página 547](#).

NOTA

La propiedad `flash.text.TextField.antiAliasType` debe tener el valor `AntiAliasType.ADVANCED` (que es el valor predeterminado) para que se pueda establecer la nitidez, el grosor o la propiedad `gridFitType`, o para utilizar el método `TextRenderer.setAdvancedAntiAliasingTable()`.

En el ejemplo siguiente se aplican propiedades de modulación de trazo continua y formato personalizados a texto visualizado con una fuente incorporada denominada `myFont`. Cuando el usuario hace clic en el texto mostrado, Flash Player aplica la configuración personalizada:

```
var format:TextFormat = new TextFormat();
format.color = 0x336699;
format.size = 48;
format.font = "myFont";

var myText:TextField = new TextField();
myText.embedFonts = true;
myText.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
myText.antiAliasType = AntiAliasType.ADVANCED;
myText.defaultTextFormat = format;
myText.selectable = false;
myText.mouseEnabled = true;
myText.text = "Hello World";
addChild(myText);
myText.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);

function clickHandler(event:Event):void
{
    var myAntiAliasSettings = new CSSettings(48, 0.8, -0.8);
    var myAliasTable:Array = new Array(myAntiAliasSettings);
    TextRenderer.setAdvancedAntiAliasingTable("myFont", FontStyle.ITALIC,
    TextColorType.DARK_COLOR, myAliasTable);
}
```

# Utilización de texto estático

El texto estático sólo se crea mediante la herramienta de edición Flash. No se puede crear texto estático mediante programación con ActionScript. El texto estático resulta útil si el texto es muy breve y no va a cambiar (a diferencia del texto dinámico). Se puede considerar que el texto estático es un tipo de elemento gráfico, como un círculo o un cuadrado, dibujado en el escenario en la herramienta de edición Flash. Aunque el texto estático tiene más limitaciones que el texto dinámico, ActionScript 3.0 ofrece la capacidad de leer los valores de propiedades de texto estático mediante la clase `flash.text.StaticText`. Además, se puede utilizar la clase `flash.text.TextSnapshot` para leer valores del texto estático.

## Acceso a campos de texto estático mediante la clase `StaticText`

Generalmente, se usa la clase `flash.text.StaticText` en el panel Acciones de la herramienta de edición Flash para interactuar con una instancia de texto estático colocada en el escenario. También se puede trabajar en archivos de ActionScript que interactúen con un archivo SWF que contenga texto estático. En cualquier caso, no se puede crear una instancia de texto estático mediante programación. El texto estático se crea en la herramienta de edición Flash CS3.

Para crear una referencia a un campo de texto estático existente en ActionScript 3.0, puede recorrer los elementos de la lista de visualización y asignar una variable. Por ejemplo:

```
for (var i = 0; i < this.numChildren; i++) {
    var displayitem:DisplayObject = this.getChildAt(i);
    if (displayitem instanceof StaticText) {
        trace("a static text field is item " + i + " on the display list");
        var myFieldLabel:StaticText = StaticText(displayitem);
        trace("and contains the text: " + myFieldLabel.text);
    }
}
```

Una vez creada una referencia a un campo de texto estático, se pueden utilizar las propiedades del campo en ActionScript 3.0. El código siguiente está asociado a un fotograma en la línea de tiempo y supone que hay una variable denominada `myFieldLabel` asignada a una referencia de texto estática. En el ejemplo, se coloca un campo de texto dinámico denominado `myField` con respecto a los valores `x` e `y` de `myFieldLabel` y se vuelve a mostrar el valor de `myFieldLabel`.

```
var myField:TextField = new TextField();
addChild(myField);
myField.x = myFieldLabel.x;
myField.y = myFieldLabel.y + 20;
myField.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
myField.text = "and " + myFieldLabel.text
```

## Utilización de la clase TextSnapshot

Si se desea trabajar mediante programación con una instancia de texto estático existente, se puede utilizar la clase `flash.text.TextSnapshot` para utilizar la propiedad `textSnapshot` de un objeto `flash.display.DisplayObjectContainer`. Es decir, se crea una instancia de `TextSnapshot` a partir de la propiedad `DisplayObjectContainer.textSnapshot`. Después se pueden aplicar métodos a esa instancia para recuperar valores o seleccionar partes del texto estático.

Por ejemplo, coloque en el escenario un campo de texto estático que contenga el texto “TextSnapshot Example”. Añada el siguiente código ActionScript al fotograma 1 de la línea de tiempo:

```
var mySnap:TextSnapshot = this.getTextSnapshot();
var count:Number = mySnap.getCount();
mySnap.setSelected(0, 4, true);
mySnap.setSelected(1, 2, false);
var myText:String = mySnap.getSelectedText(false);
trace(myText);
```

La clase `TextSnapshot` resulta útil para obtener el texto de campos de texto estático de un archivo SWF cargado cuando se desea utilizar el texto como un valor en otra parte de una aplicación.

## Ejemplo: Formato de texto de tipo periódico

El ejemplo `News Layout` aplica formato a texto para que parezca una noticia de un periódico impreso. El texto de entrada puede contener un titular, un subtítulo y el cuerpo de la noticia. Dadas la anchura y la altura de visualización, el ejemplo `News Layout` aplicará formato al titular y al subtítulo para que ocupen toda la anchura del área de visualización. El texto de la noticia se distribuirá en dos o más columnas.

En este ejemplo se ilustran las siguientes técnicas de programación en ActionScript:

- Ampliar la clase `TextField`
- Cargar y aplicar un archivo CSS externo
- Convertir estilos de CSS en objetos `TextFormat`
- Utilizar la clase `TextLineMetrics` para obtener información sobre el tamaño de la visualización de texto

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación News Layout se encuentran en la carpeta Samples/NewsLayout. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
NewsLayout.mxml o NewsLayout fla	La interfaz de usuario de la aplicación para Flex (MXML) o Flash (FLA).
StoryLayout.as	La clase principal de ActionScript que dispone todos los componentes de una noticia para mostrarla.
FormattedTextField.as	Una subclase de la clase TextField que administra su propio objeto TextFormat.
HeadlineTextField.as	Una subclase de la clase FormattedTextField que ajusta el tamaño de las fuentes a una anchura deseada.
MultiColumnTextField.as	Una clase de ActionScript que divide el texto en dos o más columnas.
story.css	Un archivo CSS que define estilos de texto para el diseño.
newsconfig.xml	Un archivo XML que contiene el contenido de la noticia.

## Lectura del archivo CSS externo

La aplicación News Layout empieza por leer en un archivo XML local el texto de la noticia. A continuación, lee el archivo CSS externo que proporciona la información de formato para el titular, el subtítulo y el texto principal.

El archivo CSS define tres estilos, un estilo de párrafo estándar para la noticia y los estilos h1 y h2 para el titular y el subtítulo respectivamente.

```
p {
    font-family: Georgia, Times New Roman, Times, _serif;
    font-size: 12;
    leading: 2;
    text-align: justify;
}

h1 {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, _sans;
    font-size: 20;
    font-weight: bold;
    color: #000099;
    text-align: left;
}
```

```

h2 {
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, _sans;
    font-size: 16;
    font-weight: normal;
    text-align: left;
}

```

La técnica utilizada para leer el archivo CSS externo es la misma que se describe en [“Carga de un archivo CSS externo” en la página 545](#). Una vez cargado el archivo CSS, la aplicación ejecuta el método `onCSSFileLoaded()` mostrado a continuación.

```

public function onCSSFileLoaded(event:Event):void
{
    this.sheet = new StyleSheet();
    this.sheet.parseCSS(loader.data);

    h1Format = getTextStyle("h1", this.sheet);
    if (h1Format == null)
    {
        h1Format = getDefaultHeadFormat();
    }
    h2Format = getTextStyle("h2", this.sheet);
    if (h2Format == null)
    {
        h2Format = getDefaultHeadFormat();
        h2Format.size = 16;
    }
    displayStory();
}

```

El método `onCSSFileLoaded()` crea un nuevo objeto `StyleSheet` y hace que analice los datos CSS de entrada. El texto principal de la historia se mostrará en un objeto `MultiColumnTextField` que puede utilizar un objeto `StyleSheet` directamente. No obstante, los campos de titular usan la clase `HeadlineTextField`, que utiliza un objeto `TextFormat` para su formato.

El método `onCSSFileLoaded()` llama al método `getTextStyle()` para convertir una declaración de estilos CSS en un objeto `TextFormat` para utilizarlo con cada uno de los dos objetos `HeadlineTextField`. El método `getTextStyle()` se muestra a continuación:

```

public function getTextStyle(styleName:String, ss:StyleSheet):TextFormat
{
    var format:TextFormat = null;

    var style:Object = ss.getStyle(styleName);
    if (style != null)
    {
        var colorStr:String = style.color;
        if (colorStr != null && colorStr.indexOf("#") == 0)
        {
            style.color = colorStr.substr(1);
        }
    }
}

```

```

        format = new TextFormat(style.fontFamily,
                                style.fontSize,
                                style.color,
                                (style.fontWeight == "bold"),
                                (style.fontStyle == "italic"),
                                (style.textDecoration == "underline"),
                                style.url,
                                style.target,
                                style.textAlign,
                                style.marginLeft,
                                style.marginRight,
                                style.textIndent,
                                style.leading);

        if (style.hasOwnProperty("letterSpacing"))
        {
            format.letterSpacing = style.letterSpacing;
        }
    }
    return format;
}

```

Los nombres de propiedad y el significado de los valores de propiedad difieren entre las declaraciones de estilos CSS y los objetos `TextFormat`. El método `getTextStyle()` traduce los valores de propiedades CSS en los valores esperados por el objeto `TextFormat`.

## Disposición de los elementos de la noticia en la página

La clase `StoryLayout` aplica formato a los campos de titular, subtítulo y texto principal, y los dispone como en un periódico. El método `displayText()` crea los diversos campos y los coloca.

```

public function displayText():void
{
    headlineTxt = new HeadlineTextField(h1Format);
    headlineTxt.wordWrap = true;
    this.addChild(headlineTxt);
    headlineTxt.width = 600;
    headlineTxt.height = 100;
    headlineTxt.fitText(this.headline, 1, true);

    subtitleTxt = new HeadlineTextField(h2Format);
    subtitleTxt.wordWrap = true;
    subtitleTxt.y = headlineTxt.y + headlineTxt.height;
    this.addChild(subtitleTxt);
    subtitleTxt.width = 600;
    subtitleTxt.height = 100;
    subtitleTxt.fitText(this.subtitle, 1, false);
}

```

```

storyTxt = new MultiColumnTextField(2, 10, 600, 200);
storyTxt.y = subtitleTxt.y + subtitleTxt.height + 4;
this.addChild(storyTxt);
storyTxt.styleSheet = this.sheet;
storyTxt.htmlText = loremIpsum;
}

```

Cada campo se coloca simplemente debajo de los campos anteriores estableciendo su propiedad `y` en el valor de la propiedad `y` del campo anterior más la altura del campo anterior. Este cálculo dinámico de la posición es necesario, ya que los objetos `HeadlineTextField` y `MultiColumnTextField` pueden modificar su altura para ajustarla a su contenido.

## Modificación del tamaño de fuente para ajustar el tamaño de un campo

Dados una anchura en píxeles y un número máximo de líneas para mostrar, `HeadlineTextField` modifica el tamaño de fuente para ajustar el texto al campo. Si el texto es corto, el tamaño de fuente será muy grande, y se creará un titular de tipo tabloide. Si el texto es largo, el tamaño de fuente será menor.

El método `HeadlineTextField.fitText()` mostrado a continuación ajusta el tamaño de fuente:

```

public function fitText(msg:String, maxLines:uint = 1, toUpper:Boolean =
false, targetWidth:Number = -1):uint
{
    this.text = toUpper ? msg.toUpperCase() : msg;

    if (targetWidth == -1)
    {
        targetWidth = this.width;
    }

    var pixelsPerChar:Number = targetWidth / msg.length;

    var pointSize:Number = Math.min(MAX_POINT_SIZE, Math.round(pixelsPerChar
* 1.8 * maxLines));

    if (pointSize < 6)
    {
        // el tamaño de punto es demasiado pequeño
        return pointSize;
    }

    this.changeSize(pointSize);
}

```

```

    if (this.numLines > maxLines)
    {
        return shrinkText(--pointSize, maxLines);
    }
    else
    {
        return growText(pointSize, maxLines);
    }
}

public function growText(pointSize:Number, maxLines:uint = 1):Number
{
    if (pointSize >= MAX_POINT_SIZE)
    {
        return pointSize;
    }

    this.changeSize(pointSize + 1);

    if (this.numLines > maxLines)
    {
        // restaurar el último tamaño
        this.changeSize(pointSize);
        return pointSize;
    }
    else
    {
        return growText(pointSize + 1, maxLines);
    }
}

public function shrinkText(pointSize:Number, maxLines:uint=1):Number
{
    if (pointSize <= MIN_POINT_SIZE)
    {
        return pointSize;
    }

    this.changeSize(pointSize);

    if (this.numLines > maxLines)
    {
        return shrinkText(pointSize - 1, maxLines);
    }
    else
    {
        return pointSize;
    }
}

```

El método `HeadlineTextField.fitText()` utiliza una técnica recursiva simple para ajustar el tamaño de la fuente. Primero estima un número de píxeles por carácter en el texto y con ese dato calcula un tamaño de punto inicial. A continuación cambia el tamaño de fuente del campo de texto y comprueba si el texto se ha ajustado para crear un número de líneas de texto superior al máximo. Si hay demasiadas líneas, llama al método `shrinkText()` para reducir el tamaño de fuente y lo intenta de nuevo. Si no hay demasiadas líneas, llama al método `growText()` para aumentar el tamaño de fuente y lo intenta de nuevo. El proceso se detiene en el punto en el que, al aumentar un punto el tamaño de fuente, se crearían demasiadas líneas.

## División del texto en varias columnas

La clase `MultiColumnTextField` divide el texto en varios objetos `TextField` que se disponen como las columnas de un periódico.

El constructor `MultiColumnTextField()` crea primero una matriz de objetos `TextField`, uno por cada columna, como se muestra a continuación:

```
for (var i:int = 0; i < cols; i++)
{
    var field:TextField = new TextField();
    field.autoSize = TextFieldAutoSize.NONE;
    field.wordWrap = true;
    field.styleSheet = this.styleSheet;

    this.fieldArray.push(field);
    this.addChild(field);
}
```

Se añade cada objeto `TextField` a la matriz y a la lista de visualización con el método `addChild()`.

Siempre que cambien las propiedades `text` y `styleSheet` del objeto `StoryLayout`, se llama al método `layoutColumns()` para volver a visualizar el texto. El método `layoutColumns()` llama al método `getOptimalHeight()`, mostrado a continuación, para estimar la altura de píxel necesaria para ajustar todo el texto en la anchura de diseño especificada.

```
public function getOptimalHeight(str:String):int
{
    if (fieldArray.length == 0 || str == "" || str == null)
    {
        return this.preferredHeight;
    }
    else
    {
        var colWidth:int = Math.floor( (this.preferredWidth -
            ((this.numColumns - 1) * gutter)) / this.numColumns);

        var field:TextField = fieldArray[0] as TextField;
        field.width = colWidth;
        field.htmlText = str;

        var linesPerCol:int = Math.ceil(field.numLines / this.numColumns);
        var metrics:TextLineMetrics = field.getLineMetrics(0);
        var prefHeight:int = linesPerCol * metrics.height;
        return prefHeight + 4;
    }
}
```

En primer lugar, el método `getOptimalHeight()` calcula la anchura de cada columna. A continuación establece la anchura y la propiedad `htmlText` del primer objeto `TextField` de la matriz. El método `getOptimalHeight()` utiliza ese primer objeto `TextField` para descubrir el número total de líneas ajustadas en el texto y, a partir de ese número, determina cuántas líneas debe haber en cada columna. A continuación, llama al método

`TextField.getLineMetrics()` para recuperar un objeto `TextLineMetrics` que contiene detalles sobre el tamaño del texto en la primera línea. La propiedad `TextLineMetrics.height` representa la altura de una línea de texto, en píxeles, incluidos los valores ascendente, descendente y de interlineado. La altura óptima para el objeto `MultiColumnTextField` es la altura de línea multiplicada por el número de líneas por columna, más 4 para tener en cuenta el borde de 2 píxeles que hay por encima y por debajo de un objeto `TextField`.

A continuación se muestra el código del método `layoutColumns()`:

```
public function layoutColumns():void
{
    if (this._text == "" || this._text == null)
    {
        return;
    }

    if (this.fitToText)
    {
        this.preferredHeight = this.getOptimalHeight(this._text);
    }

    var colWidth:int = Math.floor( (this.preferredWidth -
        ((numColumns - 1) * gutter)) / numColumns);
    var field:TextField;
    var remainder:String = this._text;
    var fieldText:String = "";

    for (var i:int = 0; i < fieldArray.length; i++)
    {
        field = this.fieldArray[i] as TextField;
        field.width = colWidth;
        field.height = this.preferredHeight;

        field.x = i * (colWidth + gutter);
        field.y = 0;

        field.htmlText = "<p>" + remainder + "</p>";

        remainder = "";
        fieldText = "";

        var linesRemaining:int = field.numLines;
        var linesVisible:int = field.numLines - field.maxScrollY + 1;
        for (var j:int = 0; j < linesRemaining; j++)
        {
            if (j < linesVisible)
            {
                fieldText += field.getLineText(j);
            }
            else
            {
                remainder += field.getLineText(j);
            }
        }

        field.htmlText = "<p>" + fieldText + "</p>";
    }
}
```

Una vez establecida la propiedad `preferredHeight` llamando al método `getOptimalHeight()`, el método `layoutColumns()` recorre los objetos `TextField` y establece la altura de cada uno de ellos en el valor de `preferredHeight`. A continuación, el método `layoutColumns()` distribuye a cada campo las líneas de texto suficientes para que no se produzca desplazamiento en ningún campo y el texto de cada campo empiece donde acabó el texto del campo anterior.

Además de sus funciones de dibujo vectorial, ActionScript 3.0 cuenta con la capacidad de crear imágenes de mapas de bits y de manipular los datos de píxeles de imágenes de mapas de bits externas cargadas en un archivo SWF. Gracias a la capacidad de acceder a los valores individuales de los píxeles y modificarlos, es posible crear efectos de imagen similares a los de los filtros y utilizar las funciones de ruido incorporadas para crear texturas y ruido aleatorio. En este capítulo se describen todas estas técnicas.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de mapas de bits .....	561
Las clases Bitmap y BitmapData .....	565
Manipulación de píxeles .....	567
Copia de datos de mapas de bits .....	571
Creación de texturas con funciones de ruido .....	572
Desplazamiento por mapas de bits .....	575
Ejemplo: animación de objetos Sprite utilizando un mapa de bits que está fuera de la pantalla .....	576

## Fundamentos de la utilización de mapas de bits

### Introducción a la utilización de mapas de bits

Cuando se trabaja con imágenes digitales, lo habitual es encontrar dos tipos principales de gráficos: mapas de bits e imágenes vectoriales. Los gráficos de mapas de bits, también conocidos como gráficos raster, se componen de cuadrados diminutos (píxeles) distribuidos en una cuadrícula rectangular. Los gráficos vectoriales se componen de formas geométricas generadas matemáticamente, como líneas, curvas y polígonos.

Las imágenes de mapa de bits se definen mediante la altura y la anchura de la imagen, medidas en píxeles, y el número de bits que contiene cada píxel, que representa el número de colores que un píxel puede mostrar. En el caso de las imágenes de mapa de bits que utilizan el modelo de color RGB, los píxeles se componen de tres bytes: rojo, verde y azul. Cada uno de ellos contiene un valor entre 0 y 255. Cuando los bytes se combinan en el píxel, producen un color de un modo similar a un artista cuando mezcla pinturas de distintos colores. Por ejemplo, un píxel cuyos bytes tuvieran los siguientes valores, rojo - 255, verde - 102 y azul - 0, mostraría un color anaranjado vivo.

La calidad de una imagen de mapa de bits viene dada por la combinación de su resolución y su número de bits de profundidad del color. La *resolución* hace referencia al número de píxeles que contiene una imagen. A mayor número de píxeles, mayor resolución y mayor nitidez de la imagen. La *profundidad del color* indica la cantidad de información que puede contener un píxel. Por ejemplo, una imagen con una profundidad de color de 16 bits por píxel no puede representar el mismo número de colores que una imagen con una profundidad de color de 48 bits. De este modo, la imagen de 48 bits tendrá unas variaciones de tonalidad más suaves que su homóloga de 16 bits.

Dado que los gráficos de mapa de bits dependen de la resolución, pueden presentar problemas al ajustar su escala. Esto resulta evidente cuando se intentan ajustar la escala para aumentar su tamaño. Al aumentar de tamaño un mapa de bits se suelen perder detalles y calidad.

## Formatos de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits se agrupan en una serie de formatos de archivo comunes. Estos formatos utilizan distintos tipos de algoritmos de compresión para reducir el tamaño del archivo y optimizar su calidad basándose en el uso que se vaya a dar a la imagen. Los formatos de imágenes de mapa de bits compatibles con Adobe Flash Player son GIF, JPG y PNG.

### GIF

El formato GIF (Graphics Interchange Format) fue desarrollado originalmente por CompuServe en 1987 como medio para transmitir imágenes con 256 colores (color de 8 bits). Este formato da lugar a archivos de pequeño tamaño y es ideal para imágenes que se van a usar en la Web. A causa de lo limitado de la paleta de colores de este formato, las imágenes GIF normalmente no son adecuadas para fotografías, que suelen requerir mayores variaciones de tonalidad y degradados de color. En las imágenes GIF es posible utilizar transparencia de un bit, lo que permite designar un color como vacío (o transparente). Esto hace que el color de fondo de una página Web se pueda ver a través de la imagen en la que se ha asignado la transparencia.

## JPEG

Desarrollado por el Joint Photographic Experts Group (JPEG), el formato de imagen JPEG (a veces escrito JPG) utiliza un algoritmo de compresión con pérdida que permite combinar una profundidad de color de 24 bits con un tamaño de archivo reducido. En la compresión con pérdida, la imagen pierde calidad y datos cada vez que se guarda, pero se logra un tamaño de archivo menor. El formato JPEG resulta perfecto para fotografías, ya que puede mostrar millones de colores. La capacidad de controlar el grado de compresión aplicado a una imagen permite jugar con la calidad de la imagen y el tamaño del archivo.

## PNG

El formato PNG (Portable Network Graphics) se originó como alternativa de código abierto al formato de archivo GIF, que está patentado. Los archivos PNG permiten una profundidad de color de hasta 64 bits, lo que equivale a más de 16 millones de colores. Dado que el formato PNG es relativamente nuevo, algunos navegadores antiguos no admiten este tipo de archivos. Al contrario que los JPG, los archivos PNG utilizan una compresión sin pérdida, lo que quiere decir que cuando la imagen se guarda no se pierden datos. Los archivos PNG también permiten el uso de transparencias alfa, con un máximo de 256 niveles de transparencia.

## Mapas de bits transparentes y opacos

Las imágenes de mapa de bits que utilizan los formatos GIF o PNG pueden tener un byte extra (canal alfa) para cada píxel, que representa su valor de transparencia.

Las imágenes GIF permiten una transparencia de un solo bit, lo que quiere decir que se puede especificar que un único color, de la paleta de 256, puede ser transparente. Por su parte, las imágenes PNG pueden tener hasta 256 niveles de transparencia. Esta función resulta especialmente útil cuando es necesario que las imágenes o el texto se fundan con los fondos.

ActionScript 3.0 replica este byte de transparencia extra de los píxeles dentro de la clase `BitmapData`. De manera similar al modelo de transparencia de PNG, la constante `BitmapDataChannel.ALPHA` ofrece hasta 256 niveles de transparencia.

## Tareas comunes para trabajar con mapas de bits

En la siguiente lista aparecen diversas tareas que suelen llevarse a cabo al trabajar con imágenes de mapa de bits en ActionScript:

- Mostrar mapas de bits en pantalla
- Leer y definir valores de color de los píxeles
- Copiar datos de mapas de bits:
  - Crear una copia exacta de un mapa de bits
  - Copiar datos de un canal de color de un mapa de bits en un canal de color de otro mapa de bits
  - Copiar una instantánea de un objeto de visualización de la pantalla en un mapa de bits
- Crear ruido y texturas en imágenes de mapas de bits
- Desplazarse por mapas de bits

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Alfa: el nivel de transparencia (o, para ser más precisos, opacidad) de un color o una imagen. La cantidad de alfa suele describirse como el valor del *canal alfa*.
- Color ARGB: esquema de color en el que el color de cada píxel es una mezcla de los valores de los colores rojo, verde y azul, y su transparencia se especifica como un valor alfa.
- Canal de color: normalmente, los colores se representan como una mezcla de varios colores básicos (en el campo de los gráficos digitales suelen ser rojo, verde y azul). Cada color básico se considera un canal de color. La mezcla de la cantidad de color de cada canal determina el color final.
- Profundidad de color: también conocido como *profundidad de bits*, este concepto hace referencia a la cantidad de memoria del equipo dedicada a cada píxel que, a su vez, determina el número de posibles colores que se pueden representar en la imagen.
- Píxel: unidad de información mínima de una imagen de mapa de bits (esencialmente, un punto de color).
- Resolución: dimensiones en píxeles de una imagen, que determinan el nivel de detalle que contiene la imagen. La resolución se suele expresar en términos del número de píxeles de anchura y de altura.
- Color RGB: esquema de color en el que el color de cada píxel se representa como una mezcla de los valores de los colores rojo, verde y azul.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progrese en el estudio de este capítulo, podría desear probar el código de ejemplo. Como este capítulo se centra en la creación y manipulación de contenido visual, para probar el código hay que ejecutarlo y ver los resultados en el archivo SWF creado.

Para probar los ejemplos de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Puede ver el resultado del código en el archivo SWF creado.

Casi todos los ejemplos incluyen código que crea una imagen de mapa de bits, por lo que puede probar el código directamente sin necesidad de suministrar contenido de mapa de bits. Como alternativa, si desea probar el código con una de sus imágenes, puede importar la imagen en Adobe Flash CS3 Professional o cargar la imagen externa en el archivo SWF de prueba y utilizar los datos de mapa de bits con el código de ejemplo. Para obtener instrucciones sobre cómo cargar imágenes externas, consulte [“Carga dinámica de contenido de visualización” en la página 438](#).

## Las clases Bitmap y BitmapData

Las clases principales de ActionScript 3.0 para trabajar con imágenes de mapas de bits son la [clase Bitmap](#), que se utiliza para mostrar imágenes de mapa de bits en la pantalla, y la [clase BitmapData](#), que se emplea para acceder a los datos de imagen sin formato de un mapa de bits y manipularlos.

### Aspectos básicos de la clase Bitmap

Como subclase de la clase DisplayObject, la clase Bitmap es la clase principal de ActionScript 3.0 para mostrar imágenes de mapa de bits. Estas imágenes se pueden cargar en Flash mediante la clase `flash.display.Loader` o se pueden crear dinámicamente utilizando el constructor `Bitmap()`. Al cargar una imagen de una fuente externa, los objetos Bitmap sólo pueden usar los formatos de imagen GIF, JPEG o PNG. Una vez creada, la instancia de Bitmap se puede considerar como un envoltorio de un objeto BitmapData que se debe representar en el escenario. Dado que las instancias de Bitmap son objetos de visualización, también se pueden utilizar todas las características y funcionalidades de los objetos de visualización para manipularlas. Para más información sobre la utilización de los objetos de visualización, consulte el [Capítulo 12, “Programación de la visualización”, en la página 385](#).

## Ajuste a píxeles y suavizado

Además de las funcionalidades comunes a todos los objetos de visualización, la clase `Bitmap` proporciona algunas características adicionales específicas de las imágenes de mapa de bits.

La propiedad `pixelSnapping` es similar a la característica de ajustar a píxeles de la herramienta de edición Flash, y determina si un objeto `Bitmap` se ajusta a su píxel más cercano o no. Esta propiedad acepta una de tres posibles constantes definidas en la clase `PixelSnapping`: `ALWAYS`, `AUTO` y `NEVER`.

La sintaxis para aplicar el ajuste a píxeles es la siguiente:

```
myBitmap.pixelSnapping = PixelSnapping.ALWAYS;
```

Suele ocurrir que, cuando se escalan las imágenes de mapa de bits, éstas se vuelven difusas y distorsionadas. Para reducir esta distorsión se puede utilizar la propiedad `smoothing` de la clase `BitmapData`. Cuando esta propiedad booleana está definida como `true`, al escalar la imagen, los píxeles de ésta se suavizan. Esto otorga a la imagen una apariencia más clara y natural.

## Aspectos básicos de la clase `BitmapData`

La clase `BitmapData`, que pertenece al paquete `flash.display`, se asemeja a una instantánea fotográfica de los píxeles que contiene una imagen de mapa de bits cargada o creada dinámicamente. Esta instantánea se representa mediante una matriz que contiene los datos de los píxeles del objeto. La clase `BitmapData` también contiene una serie de métodos incorporados que resultan muy útiles a la hora de crear y manipular los datos de los píxeles.

Se puede usar el siguiente código para crear una instancia de un objeto `BitmapData`:

```
var myBitmap:BitmapData = new BitmapData(width:Number, height:Number,  
    transparent:Boolean, fillColor:uint);
```

Los parámetros `width` y `height` especifican el tamaño del mapa de bits. El valor máximo para cualquiera de ellos es de 2880 píxeles. El parámetro `transparent` especifica si entre los datos del mapa de bits se incluye un canal alfa (`true`) o no (`false`). El parámetro `fillColor` es un valor de color de 32 bits que especifica el color de fondo, así como el valor de la transparencia (si se le ha definido como `true`). En el siguiente ejemplo se crea un objeto `BitmapData` con un fondo anaranjado y una transparencia del 50 por ciento:

```
var myBitmap:BitmapData = new BitmapData(150, 150, true, 0x80FF3300);
```

Para representar en la pantalla un objeto `BitmapData` recién creado, se debe asignar a una instancia de `Bitmap` o envolverse en ella. Para ello, se puede pasar el objeto `BitmapData` como parámetro del constructor del objeto `Bitmap` o asignarlo a la propiedad `bitmapData` de una instancia de `Bitmap` existente. También es necesario añadir la instancia de `Bitmap` a la lista de visualización llamando para ello a los métodos `addChild()` o `addChildAt()` del contenedor del objeto de visualización que contendrá a la instancia de `Bitmap`. Para más información sobre la utilización de la lista de visualización, consulte [“Adición de objetos de visualización a la lista de visualización” en la página 398](#).

En el siguiente ejemplo se crea un objeto `BitmapData` con un relleno rojo y se muestra en una instancia de `Bitmap`:

```
var myBitmapDataObject:BitmapData = new BitmapData(150, 150, false,
    0xFF0000);
var myImage:Bitmap = new Bitmap(myBitmapDataObject);
addChild(myImage);
```

## Manipulación de píxeles

La clase `BitmapData` contiene un conjunto de métodos que permiten manipular los valores de los datos de los píxeles.

### Manipulación de píxeles individuales

Cuando se desea cambiar la apariencia de una imagen de mapa de bits a nivel de sus píxeles, en primer lugar es necesario obtener los valores de color de los píxeles que contiene el área que se pretende manipular. Para leer esos valores de los píxeles se utiliza el método `getPixel()`.

El método `getPixel()` obtiene el valor RGB del par de coordenadas `x`, `y` (píxel) que se le pasan como parámetros. Si alguno de los píxeles que se desea manipular incluye información de transparencia (canal alfa), será necesario emplear el método `getPixel32()`. Este método también lee un valor RGB pero, al contrario que `getPixel()`, el valor devuelto por `getPixel32()` contiene datos adicionales que representan el valor del canal alfa (transparencia) del píxel seleccionado.

Por otra parte, si simplemente se desea cambiar el color o la transparencia de un píxel que pertenece a un mapa de bits, se pueden usar los métodos `setPixel()` o `setPixel32()`. Para definir el color de un píxel basta con pasar las coordenadas `x`, `y`, además del valor del color, a uno de estos métodos.

En el siguiente ejemplo se utiliza `setPixel()` para dibujar una cruz en un fondo `BitmapData` verde. A continuación, se emplea `getPixel()` para leer el valor del color del píxel que se encuentra en las coordenadas 50, 50 y se realiza un seguimiento del valor devuelto.

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;

var myBitmapData:BitmapData = new BitmapData(100, 100, false, 0x009900);

for (var i:uint = 0; i < 100; i++)
{
    var red:uint = 0xFF0000;
    myBitmapData.setPixel(50, i, red);
    myBitmapData.setPixel(i, 50, red);
}

var myBitmapImage:Bitmap = new Bitmap(myBitmapData);
addChild(myBitmapImage);

var pixelValue:uint = myBitmapData.getPixel(50, 50);
trace(pixelValue.toString(16));
```

Si se desea leer el valor de un grupo de píxeles, en lugar del de uno solo, se debe usar el método `getPixels()`. Este método genera una matriz de bytes a partir de una región rectangular de datos de píxeles que se pasa como parámetro. Cada uno de los elementos de la matriz de bytes (dicho de otro modo, los valores de los píxeles) es un entero sin signo, es decir, un valor de píxel no multiplicado de 32 bits.

En el caso inverso, para cambiar (o definir) el valor de un grupo de píxeles, se usa el método `setPixels()`. Este método recibe dos parámetros (`rect` y `inputByteArray`), que se combinan para dar lugar a una región rectangular (`rect`) de datos de píxeles (`inputByteArray`).

A medida que se leen (y escriben) los datos de `inputByteArray`, se llama al método `ByteArray.readUnsignedInt()` para cada uno de los píxeles de la matriz. Si, por algún motivo, `inputByteArray` no contiene todo un rectángulo de datos de píxeles, el método deja de procesar los datos de imagen en ese punto.

Es importante recordar que, tanto para leer como para definir los datos de los píxeles, la matriz de bytes espera valores de píxeles de 32 bits compuestos por los canales alfa, rojo, verde y azul (ARGB).

En el siguiente ejemplo se utilizan los métodos `getPixels()` y `setPixels()` para copiar un grupo de píxeles de un objeto `BitmapData` a otro:

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;
import flash.utils.ByteArray;
import flash.geom.Rectangle;
```

```

var bitmapDataObject1:BitmapData = new BitmapData(100, 100, false,
    0x006666FF);
var bitmapDataObject2:BitmapData = new BitmapData(100, 100, false,
    0x00FF0000);

var rect:Rectangle = new Rectangle(0, 0, 100, 100);
var bytes:ByteArray = bitmapDataObject1.getPixels(rect);

bytes.position = 0;
bitmapDataObject2.setPixels(rect, bytes);

var bitmapImage1:Bitmap = new Bitmap(bitmapDataObject1);
addChild(bitmapImage1);
var bitmapImage2:Bitmap = new Bitmap(bitmapDataObject2);
addChild(bitmapImage2);
bitmapImage2.x = 110;

```

## Detección de colisiones a nivel de píxeles

El método `BitmapData.hitTest()` lleva a cabo una detección de colisiones a nivel de píxeles entre los datos de un mapa de bits y otro objeto o punto.

El método `BitmapData.hitTest()` acepta cinco parámetros:

- `firstPoint (Point)`: este parámetro hace referencia a la posición del píxel de la esquina superior izquierda del primer objeto `BitmapData` sobre el que se realizará la comprobación de colisiones.
- `firstAlphaThreshold (uint)`: este parámetro especifica el valor de canal alfa más alto que se considera opaco para esta prueba.
- `secondObject (Object)`: este parámetro representa el área de impacto. El objeto `secondObject` puede ser un objeto `Rectangle`, `Point`, `Bitmap` o `BitmapData`. Este objeto representa el área de impacto sobre la que se realizará la detección de colisiones.
- `secondBitmapDataPoint (Point)`: este parámetro opcional se utiliza para definir la posición de un píxel en el segundo objeto `BitmapData` y sólo se utiliza cuando el valor de `secondObject` es un objeto `BitmapData`. El valor predeterminado es `null`.
- `secondAlphaThreshold (uint)`: este parámetro opcional representa el valor de canal alfa más alto que se considera opaco en el segundo objeto `BitmapData`. El valor predeterminado es 1. Este parámetro sólo se utiliza cuando el valor de `secondObject` es un objeto `BitmapData` y los dos objetos `BitmapData` son transparentes.

Al llevar a cabo la detección de colisiones sobre imágenes opacas, es conveniente recordar que ActionScript trata la imagen como si fuera un rectángulo (o recuadro delimitador) totalmente opaco. Por otra parte, al realizar la prueba de impactos a nivel de píxeles en imágenes transparentes, es necesario que las dos imágenes sean transparentes. Además, ActionScript utiliza los parámetros de umbral alfa para determinar en qué punto los píxeles pasan de ser transparentes a opacos.

En el siguiente ejemplo se crean tres imágenes de mapa de bits y se realiza una detección de colisiones de píxeles utilizando dos puntos de colisión distintos (uno devuelve false y el otro true):

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;
import flash.geom.Point;

var bmd1:BitmapData = new BitmapData(100, 100, false, 0x000000FF);
var bmd2:BitmapData = new BitmapData(20, 20, false, 0x00FF3300);

var bm1:Bitmap = new Bitmap(bmd1);
this.addChild(bm1);

// Create a red square.
var redSquare1:Bitmap = new Bitmap(bmd2);
this.addChild(redSquare1);
redSquare1.x = 0;

// Create a second red square.
var redSquare2:Bitmap = new Bitmap(bmd2);
this.addChild(redSquare2);
redSquare2.x = 150;
redSquare2.y = 150;

// Define the point at the top-left corner of the bitmap.
var pt1:Point = new Point(0, 0);
// Define the point at the center of redSquare1.
var pt2:Point = new Point(20, 20);
// Define the point at the center of redSquare2.
var pt3:Point = new Point(160, 160);

trace(bmd1.hitTest(pt1, 0xFF, pt2)); // true
trace(bmd1.hitTest(pt1, 0xFF, pt3)); // false
```

# Copia de datos de mapas de bits

Para copiar datos de mapas de bits de una imagen a otra se pueden utilizar varios métodos: `clone()`, `copyPixels()`, `copyChannel()` y `draw()`.

Como indica su nombre, el método `clone()` permite clonar datos de mapas de bits (o tomar muestras de ellos) de un objeto `BitmapData` a otro. Cuando se le llama, este método devuelve un nuevo objeto `BitmapData` que es una copia exacta de la instancia original que se ha clonado.

En el siguiente ejemplo se clona una copia de un cuadrado de color naranja (el elemento principal) y se coloca el clon junto al cuadro naranja principal:

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;

var myParentSquareBitmap:BitmapData = new BitmapData(100, 100, false,
    0x00ff3300);
var myClonedChild:BitmapData = myParentSquareBitmap.clone();

var myParentSquareContainer:Bitmap = new Bitmap(myParentSquareBitmap);
this.addChild(myParentSquareContainer);

var myClonedChildContainer:Bitmap = new Bitmap(myClonedChild);
this.addChild(myClonedChildContainer);
myClonedChildContainer.x = 110;
```

El método `copyPixels()` constituye una forma rápida y sencilla de copiar píxeles de un objeto `BitmapData` a otro. Este método toma una instantánea rectangular (definida por el parámetro `sourceRect`) de la imagen de origen y la copia en un área rectangular distinta (del mismo tamaño). La ubicación del rectángulo recién “pegado” se define mediante el parámetro `destPoint`.

El método `copyChannel()` toma una muestra de un valor de canal de color predefinido (alfa, rojo, verde o azul) de un objeto `BitmapData` de origen y la copia en un canal de un objeto `BitmapData` de destino. Llamar a este método no afecta a los demás canales del objeto `BitmapData` de destino.

El método `draw()` dibuja, o representa, el contenido gráfico de un objeto `Sprite`, de un clip de película o de otro objeto de visualización de origen en un nuevo mapa de bits. Mediante los parámetros `matrix`, `colorTransform`, `blendMode` y `clipRect` de destino, es posible modificar la forma en la que se representa el nuevo mapa de bits. Este método utiliza el procesador de vectores de Flash Player para generar los datos.

Al llamar a `draw()`, se le pasa el objeto de origen (objeto `Sprite`, clip de película u otro objeto de visualización) como primer parámetro, tal y como puede verse a continuación:

```
myBitmap.draw(movieClip);
```

Si al objeto de origen se le ha aplicado alguna transformación (color, matriz, etc.) después de haber sido cargado originalmente, éstas no se copiarán en el nuevo objeto. Para copiar las transformaciones en el nuevo mapa de bits, es necesario copiar el valor de la propiedad `transform` del objeto original en la propiedad `transform` del objeto `Bitmap` utilizado por el nuevo objeto `BitmapData`.

## Creación de texturas con funciones de ruido

Para modificar la apariencia de un mapa de bits, se le puede aplicar un efecto de ruido utilizando para ello los métodos `noise()` o `perlinNoise()`. Un efecto de ruido puede asemejarse a la estática que aparece en una pantalla de televisión no sintonizada.

Para aplicar un efecto de ruido a un mapa de bits se utiliza el método `noise()`. Este método aplica un valor de color aleatorio a los píxeles que se hallan dentro de un área especificada de una imagen de mapa de bits.

Este método acepta cinco parámetros:

- `randomSeed (int)`: el número de inicialización aleatorio que determinará el patrón. A pesar de lo que indica su nombre, este número crea los mismos resultados siempre que se pasa el mismo número. Para obtener un resultado realmente aleatorio, es necesario utilizar el método `Math.random()` a fin de pasar un número aleatorio a este parámetro.
- `low (uint)`: este parámetro hace referencia al menor valor que se generará para cada píxel (de 0 a 255). El valor predeterminado es 0. Si se asigna un valor más bajo, se originará un patrón de ruido más oscuro, mientras que con un valor más alto, el patrón será más brillante.
- `high (uint)`: este parámetro hace referencia al mayor valor que se generará para cada píxel (de 0 a 255). El valor predeterminado es 255. Si se asigna un valor más bajo, se originará un patrón de ruido más oscuro, mientras que con un valor más alto, el patrón será más brillante.
- `channelOptions (uint)`: este parámetro especifica el canal de color del objeto de mapa de bits al que se aplicará el patrón de ruido. El número puede ser una combinación de cualquiera de los cuatro valores ARGB de los canales de color. El valor predeterminado es 7.
- `grayScale (Boolean)`: cuando se define como `true`, este parámetro aplica el valor de `randomSeed` a los píxeles del mapa de bits, de modo que se elimina todo el color de la imagen. El canal alfa no se ve afectado por este parámetro. El valor predeterminado es `false`.

En el siguiente ejemplo se crea una imagen de mapa de bits y se le aplica un patrón de ruido azul:

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;

var myBitmap:BitmapData = new BitmapData(250, 250,false, 0xff000000);
myBitmap.noise(500, 0, 255, BitmapDataChannel.BLUE,false);
var image:Bitmap = new Bitmap(myBitmap);
addChild(image);
```

Si se desea crear una textura de apariencia más orgánica, es aconsejable utilizar el método `perlinNoise()`. El método `perlinNoise()` produce texturas orgánicas realistas que resultan idóneas para humo, nubes, agua, fuego e incluso explosiones.

Dado que se genera mediante un algoritmo, el método `perlinNoise()` utiliza menos memoria que las texturas basadas en mapas de bits. Sin embargo, puede repercutir en el uso del procesador y ralentizar el contenido Flash, haciendo que la pantalla se redibuje más lentamente que la velocidad de fotogramas, sobre todo en equipos antiguos. Esto se debe sobre todo a los cálculos en punto flotante que hay que ejecutar para procesar los algoritmos de ruido Perlin.

Este método acepta nueve parámetros (los seis primeros son obligatorios):

- `baseX (Number)`: determina el valor x (tamaño) de los patrones creados.
- `baseY (Number)`: determina el valor y (tamaño) de los patrones creados.
- `numOctaves (uint)`: número de octavas o funciones de ruido individuales que se va a combinar para crear este ruido. A mayor número de octavas, mayor detalle pero también más tiempo de procesamiento.
- `randomSeed (int)`: el número de inicialización aleatorio funciona exactamente igual que en la función `noise()`. Para obtener un resultado realmente aleatorio, es necesario utilizar el método `Math.random()` a fin de pasar un número aleatorio a este parámetro.
- `stitch (Boolean)`: Si se define como `true`, este método intenta unir (o suavizar) los bordes de transición de la imagen a fin de crear texturas continuas que se pueden utilizar como mosaicos para rellenos de mapas de bits.
- `fractalNoise (Boolean)`: este parámetro hace referencia a los bordes de los degradados generados mediante este método. Si se define como `true`, el método genera ruido fractal que suaviza los bordes del efecto. Si se define como `false`, genera turbulencia. Una imagen con turbulencia presenta discontinuidades visibles en el degradado que pueden producir efectos visuales más nítidos, como llamas u olas del mar.

- `channelOptions (uint)`: el parámetro `channelOptions` funciona exactamente igual que en el método `noise()`. Con él es posible especificar a qué canal de color (del mapa de bits) se aplicará el patrón de ruido. El número puede ser una combinación de cualquiera de los cuatro valores ARGB de los canales de color. El valor predeterminado es 7.
- `grayScale (Boolean)`: el parámetro `grayScale` funciona exactamente igual que en el método `noise()`. Si se define como `true`, aplica el valor de `randomSeed` a los píxeles del mapa de bits, de modo que se elimina todo el color de la imagen. El valor predeterminado es `false`.
- `offsets (Array)`: una matriz de puntos que corresponde a los desplazamientos x e y de cada octava. Mediante la manipulación de los valores de desplazamiento se pueden mover suavemente las capas de la imagen. Cada punto de la matriz de desplazamiento afecta a una función de ruido de octava específica. El valor predeterminado es `null`.

En el siguiente ejemplo se crea un objeto `BitmapData` de 150 x 150 píxeles que llama al método `perlinNoise()` para generar un efecto de nubes azul y verde:

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;

var myBitmapDataObject:BitmapData = new BitmapData(150, 150, false,
    0x00FF0000);

var seed:Number = Math.floor(Math.random() * 100);
var channels:uint = BitmapDataChannel.GREEN | BitmapDataChannel.BLUE
myBitmapDataObject.perlinNoise(100, 80, 6, seed, false, true, channels,
    false, null);

var myBitmap:Bitmap = new Bitmap(myBitmapDataObject);
addChild(myBitmap);
```

# Desplazamiento por mapas de bits

Supongamos que se ha creado una aplicación de mapas de calles en la que cada vez que el usuario mueve el mapa, hay que actualizar la vista (incluso si el mapa sólo se ha movido unos pocos píxeles).

Una forma de crear esta funcionalidad sería volver a representar una nueva imagen que contuviese la vista actualizada del mapa cada vez que el usuario lo moviese. También se podría crear una única imagen de gran tamaño y utilizar el método `scroll()`.

El método `scroll()` copia un mapa de bits que aparece en pantalla y lo pega en una nueva posición desplazada, que viene especificada por los parámetros  $(x, y)$ . Si una parte del mapa de bits se encuentra fuera de la pantalla, se produce la impresión que la imagen se ha desplazado. Cuando se combina con una función de temporizador (o un evento `enterFrame`), se puede hacer que la imagen parezca moverse o desplazarse.

En el siguiente ejemplo se parte del ejemplo anterior del ruido de Perlin y se genera una imagen de mapa de bits mayor (tres cuartas partes de la cual se representan fuera de la pantalla). A continuación, se aplica el método `scroll()` junto con un detector de eventos `enterFrame` que desplaza la imagen un píxel en dirección diagonal descendente. Este método se llama cada vez que se entra en el fotograma y, de este modo, las partes de la imagen que quedan fuera de la pantalla se representan en el escenario a medida que la imagen se desplaza hacia abajo.

```
import flash.display.Bitmap;
import flash.display.BitmapData;

var myBitmapDataObject:BitmapData = new BitmapData(1000, 1000, false,
    0x00FF0000);
var seed:Number = Math.floor(Math.random() * 100);
var channels:uint = BitmapDataChannel.GREEN | BitmapDataChannel.BLUE;
myBitmapDataObject.perlinNoise(100, 80, 6, seed, false, true, channels,
    false, null);

var myBitmap:Bitmap = new Bitmap(myBitmapDataObject);
myBitmap.x = -750;
myBitmap.y = -750;
addChild(myBitmap);

addEventListener(Event.ENTER_FRAME, scrollBitmap);

function scrollBitmap(event:Event):void
{
    myBitmapDataObject.scroll(1, 1);
}
```

## Ejemplo: animación de objetos Sprite utilizando un mapa de bits que está fuera de la pantalla

Existen multitud de juegos Flash en los que aparecen cientos de imágenes animadas simultáneamente en la pantalla. En este ejemplo de animación de mapas de bits se dibujan varios cientos de pequeños mapas de bits (o sprites) en un mapa de bits de gran tamaño que se encuentra fuera de la pantalla, lo que acelera enormemente la animación. Para obtener una descripción de este ejemplo y descargar el código fuente, visite [www.adobe.com/go/learn\\_fl\\_bitmaps\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_fl_bitmaps_es).

El vídeo de Flash es una de las tecnologías destacadas de Internet. Sin embargo, la presentación tradicional de vídeo (en una pantalla rectangular con una barra de progreso y algunos botones de control debajo) sólo constituye una de las posibles utilidades de vídeo en una aplicación Flash. Mediante ActionScript, se obtiene acceso preciso a la carga, la presentación y la reproducción de vídeo, así como control sobre dichas acciones.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de vídeo. . . . .	578
Aspectos básicos del formato Flash Video (FLV). . . . .	581
Aspectos básicos de la clase Video . . . . .	582
Carga de archivos de vídeo . . . . .	583
Control de la reproducción de vídeo . . . . .	584
Transmisión de archivos de vídeo. . . . .	586
Aspectos básicos de los puntos de referencia. . . . .	586
Escritura de métodos callback para onCuePoint y onMetaData . . . . .	588
Utilización de puntos de referencia . . . . .	594
Utilización de metadatos de vídeo . . . . .	595
Captura de entradas de cámara . . . . .	599
Temas avanzados . . . . .	606
Ejemplo: Jukebox de vídeo . . . . .	608

# Fundamentos de la utilización de vídeo

## Introducción a la utilización de vídeo

Una de las funciones importantes de Adobe Flash Player radica en la capacidad de mostrar y manipular información de vídeo con ActionScript de la misma forma que se puede manipular otros contenidos visuales, como las imágenes, las animaciones, el texto, etc.

Cuando se crea Flash Video (FLV) en Adobe Flash CS3 Professional, se cuenta con la opción de seleccionar un aspecto para el vídeo, entre los que se incluyen los controles de reproducción habituales. No obstante, no hay motivo por el que se deba limitar a las opciones disponibles. Con ActionScript, se obtiene un control preciso de la carga, la reproducción y el control de la reproducción de vídeo; es decir, se podría crear un aspecto de vídeo personalizado o utilizar el vídeo de una forma menos típica si se desea.

La utilización de vídeo en ActionScript implica trabajar con una combinación de varias clases:

- **Clase Video:** el cuadro de contenido de vídeo real en el escenario es una instancia de la clase Video. La clase Video es un objeto de visualización, de manera que se puede manipular con las mismas técnicas que se aplican a otros objetos similares, como el ajuste de la posición, la aplicación de transformaciones, la aplicación de filtros y modos de mezcla, etc.
- **Clase NetStream:** cuando se carga un archivo de vídeo que controlará ActionScript, se utiliza una instancia de NetStream para representar el origen del contenido de vídeo (en este caso, un flujo de datos de vídeo). La utilización de la instancia de NetStream también implica utilizar un objeto NetConnection, que es la conexión al archivo de vídeo, al igual que el túnel con el que se alimentan los datos de vídeo.
- **Clase Camera:** cuando se utilizan datos de vídeo procedentes de una cámara conectada al ordenador del usuario, una instancia de Camera representa el origen del contenido de vídeo (la cámara del usuario y los datos de vídeo que proporciona).

Cuando se carga vídeo externo, se puede cargar el archivo desde un servidor Web estándar para obtener una reproducción de descarga progresiva, o bien se puede trabajar con un flujo de vídeo transmitido por un servidor especializado como Macromedia® Flash® Media Server de Adobe.

## Tareas comunes relacionadas con el vídeo

En este capítulo se describen las siguientes tareas relacionadas con el vídeo que se realizan frecuentemente:

- Visualizar y controlar vídeo en la pantalla
- Cargar archivos FLV externos
- Gestionar metadatos e información de puntos de referencia en un archivo de vídeo
- Capturar y mostrar entradas de vídeo de la cámara de un usuario

## Conceptos y términos importantes

- Punto de referencia: marcador que se puede colocar en un instante de tiempo específico en un archivo de vídeo; por ejemplo, funciona como un marcador para buscar ese instante o proporcionar datos adicionales asociados a dicho momento.
- Codificación: proceso de convertir datos de vídeo en un formato a otro formato; por ejemplo, convertir un vídeo de origen de alta resolución a un formato adecuado para la transmisión por Internet.
- Fotograma: segmento individual de información de vídeo; cada fotograma es como una imagen estática que representa una instantánea de un momento en el tiempo. Si se reproducen fotogramas de forma secuencial a alta velocidad, se crea la ilusión del movimiento.
- Fotograma clave: fotograma de vídeo que contiene información completa del fotograma. El resto de fotogramas que siguen a un fotograma clave sólo contienen información sobre cómo difieren del fotograma clave, en lugar de incluir información relativa al fotograma completo.
- Metadatos: información sobre un archivo de vídeo que se puede incorporar en el archivo de vídeo y recuperarse cuando se haya cargado el vídeo.
- Descarga progresiva: cuando se transmite un archivo de vídeo desde un servidor Web estándar, los datos de vídeo se cargan mediante la descarga progresiva, es decir, la información de vídeo se carga de forma secuencial. Esto presenta la ventaja de que el vídeo puede empezar a reproducirse antes de que se haya descargado todo el archivo; sin embargo, impide poder saltar a una parte del vídeo que no se haya cargado aún.
- Transmisión de flujo: como alternativa a la descarga progresiva, se puede utilizar un servidor de vídeo especial para emitir vídeo por Internet mediante la técnica conocida como transmisión de flujo (a veces denominada “transmisión de flujo verdadera”). Con la transmisión de flujo, el ordenador del espectador nunca descarga el vídeo completo a la vez. Para acelerar los tiempos de descarga, el ordenador sólo necesita, en cualquier momento, una parte de la información de vídeo total. Puesto que un servidor especial controla la transmisión del contenido de vídeo, se puede acceder en todo momento a cualquier parte del vídeo, en lugar de tener que esperar a que se descargue antes de acceder a él.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como este capítulo se centra en trabajar con vídeo en ActionScript, prácticamente todos los listados de código requieren manipular un objeto de vídeo, creado y colocado en el escenario en la herramienta de edición de Flash, o creado mediante ActionScript. Para probar un ejemplo hay que ver el resultado en Flash Player, a fin de ver los efectos del código en el vídeo.

La mayoría de los listados de código de ejemplo manipulan un objeto Vídeo sin crear el objeto explícitamente. Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Si es necesario, abra el panel Biblioteca.
5. En el menú del panel Biblioteca, elija Nuevo vídeo.
6. En el cuadro de diálogo Propiedades de vídeo, escriba un nombre para el nuevo símbolo de vídeo y elija Vídeo (controlado por ActionScript) en el campo Tipo. Haga clic en Aceptar para crear el símbolo de vídeo.
7. Arrastre una instancia del símbolo de vídeo desde el panel Biblioteca hasta el escenario.
8. Con la instancia de vídeo seleccionada, asígnele un nombre de instancia en el inspector de propiedades. El nombre debe coincidir con el utilizado para la instancia de vídeo en el listado de código de ejemplo; por ejemplo, si el código manipula un objeto de vídeo denominado `vid`, debe asignar a la instancia de escenario el nombre `vid`.
9. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

Verá en pantalla el resultado de la manipulación del vídeo realizada por el código.

Algunos listados de código de ejemplo de este capítulo incluyen además una definición de clase. En esos listados, además de los pasos anteriores, y antes de probar el archivo SWF, hay que crear la clase que se utilizará en el ejemplo. Para crear una clase definida en un listado de código de ejemplo:

1. Asegúrese de que ha guardado el archivo FLA que va a utilizar para las pruebas.
2. En el menú principal, elija Archivo > Nuevo.
3. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, en la sección Tipo, elija Archivo ActionScript. Haga clic en Aceptar para crear el nuevo archivo ActionScript.
4. Copie el código de la definición de clase del ejemplo en el documento ActionScript.

5. En el menú principal, elija Archivo > Guardar. Guarde el archivo en el mismo directorio que el documento Flash. El nombre del archivo debe coincidir con el nombre de la clase del listado de código. Por ejemplo, si el listado de código define una clase denominada “VideoTest”, guarde el archivo ActionScript como “VideoTest.as”.
6. Vuelva al documento Flash.
7. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.  
Verá el resultado del ejemplo mostrado en pantalla.

En [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#) se describen de forma detallada otras técnicas para probar listados de código de ejemplo.

## Aspectos básicos del formato Flash Video (FLV)

El formato del archivo FLV contiene datos de audio y vídeo codificados para publicar mediante Flash Player. Por ejemplo, si se dispone de un archivo de vídeo de QuickTime o Windows Media, se utiliza un codificador (como Flash 8 Video Encoder o Sorenson™ Squeeze) para convertirlo en un archivo FLV.

Se pueden crear archivos FLV importando vídeo a la herramienta de edición de Flash y exportándolo como archivo FLV. Se puede utilizar el complemento de exportación de FLV para exportar archivos FLV de aplicaciones de edición de vídeo compatibles.

La utilización de archivos FLV externos ofrece algunas posibilidades que no están disponibles al utilizar vídeo importado:

- Pueden utilizarse clips de vídeo más largos en documentos de Flash sin que ello ralentice la reproducción. Los archivos FLV externos se reproducen utilizando la memoria caché, de modo que los archivos grandes se almacenan en partes pequeñas y se accede a ellos de forma dinámica; además, requieren menos memoria que los archivos de vídeo incorporados.
- Un archivo FLV externo puede tener una velocidad de fotogramas distinta a la del documento de Flash en el que se reproduce. Por ejemplo, se puede establecer la velocidad de fotogramas del documento de Flash en 30 fotogramas por segundo (fps) y la velocidad de fotogramas del vídeo en 21 fps. Esta opción permite un mejor control del vídeo que el vídeo incorporado, para garantizar una reproducción del vídeo sin problemas. Asimismo, permite reproducir archivos FLV a distintas velocidades de fotogramas sin necesidad de alterar el contenido de Flash existente.

- Con archivos FLV externos no es preciso interrumpir la reproducción de los documentos de Flash mientras se carga el archivo de vídeo. A veces, los archivos de vídeo importados pueden interrumpir la reproducción de un documento para realizar ciertas funciones, como acceder a una unidad de CD-ROM. Los archivos FLV pueden realizar funciones independientemente del documento de Flash, por lo que no interrumpen su reproducción.
- La rotulación de contenido de vídeo es más fácil con los archivos FLV externos, ya que se puede acceder a los metadatos del vídeo mediante controladores de eventos.

SUGERENCIA

Para cargar archivos FLV de un servidor Web, es posible que se necesite registrar la extensión de archivo y el tipo MIME en el servidor Web. Consulte la documentación del servidor Web. El tipo MIME de los archivos FLV es `video/x-flv`. Para más información, consulte [“Configuración de archivos FLV para alojar en el servidor” en la página 607](#).

## Aspectos básicos de la clase Video

La clase Video permite mostrar un flujo de vídeo en vivo en una aplicación sin incorporarlo al archivo SWF. Se puede capturar y reproducir vídeo en vivo mediante el método `Camera.getCamera()`. También es posible utilizar la clase Video para reproducir archivos FLV sobre HTTP o desde el sistema de archivos local. Hay cuatro formas diferentes de utilizar la clase Video en los proyectos:

- Cargar un archivo FLV dinámicamente con las clases `NetConnection` y `NetStream`, y mostrar el vídeo en un objeto Video.
- Capturar las entradas de la cámara del usuario.
- Utilizar el componente `FLVPlayback`.

NOTA

Las instancias de un objeto Video en el escenario son instancias de la clase `Video`.

Aunque la clase Video se encuentra en el paquete `flash.media`, hereda de la clase `flash.display.DisplayObject`; por tanto, todas las funciones de objeto de visualización (como las transformaciones de matriz y los filtros) también se aplican a las instancias de Video.

Para más información, consulte [“Manipulación de objetos de visualización” en la página 412](#), [“Utilización de la geometría” en la página 451](#) y [“Aplicación de filtros a objetos de visualización” en la página 485](#).

# Carga de archivos de vídeo

La carga de vídeos con las clases `NetStream` y `NetConnection` es un proceso de varios pasos:

1. El primer paso consiste en crear un objeto `NetConnection`. La clase `NetConnection` permite reproducir archivos FLV transmitidos desde una dirección HTTP o una unidad local pasando el valor `null` al método `connect()`, si se conecta a un archivo FLV local que no utiliza un servidor como Adobe Flash Media Server 2 o Adobe Flex.

```
var nc:NetConnection = new NetConnection();
nc.connect(null);
```

2. El segundo paso es crear un objeto `NetStream` que adopte un objeto `NetConnection` como parámetro y especificar el archivo FLV que se desea cargar. El siguiente fragmento conecta un objeto `NetStream` a la instancia de `NetConnection` especificada y carga un archivo FLV denominado `video.flv` en el mismo directorio que el archivo SWF:

```
var ns:NetStream = new NetStream(nc);
ns.addEventListener(AsyncErrorEvent.ASYNC_ERROR, asyncErrorHandler);
ns.play("video.flv");
function asyncErrorHandler(event:AsyncErrorEvent):void
{
    // omitir error
}
```

3. El tercer paso consiste en crear un nuevo objeto `Video` y asociar el objeto `NetStream` creado anteriormente con el método `attachNetStream()` de la clase `Video`. A continuación, se puede añadir el objeto `Video` a la lista de visualización con el método `addChild()`, tal como se muestra en el fragmento siguiente:

```
var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);
```

Tras introducir el código anterior, Flash Player intentará cargar el archivo de vídeo `video.flv` en el mismo directorio que el archivo SWF.

## SUGERENCIA

Para cargar archivos FLV de un servidor Web, es posible que se necesite registrar la extensión de archivo y el tipo MIME en el servidor Web. Consulte la documentación del servidor Web. El tipo MIME de los archivos FLV es `video/x-flv`. Para más información, consulte [“Configuración de archivos FLV para alojar en el servidor” en la página 607](#).

# Control de la reproducción de vídeo

La clase `NetStream` ofrece cuatro métodos principales para controlar la reproducción de vídeo:

`pause()`: Realiza una pausa en la reproducción de un flujo de vídeo. Si el vídeo ya está en pausa, la llamada a este método no tendrá ningún efecto.

`resume()`: Reanuda la reproducción de un flujo de vídeo en pausa. Si el vídeo ya se está reproduciendo, la llamada a este método no tendrá ningún efecto.

`seek()`: Busca el fotograma clave más cercano a la ubicación especificada (un desplazamiento, expresado en segundos, desde el comienzo del flujo).

`togglePause()`: Realiza una pausa o reanuda la reproducción de un flujo.

NOTA

El método `stop()` no está disponible. Para detener un flujo, se debe pausar la reproducción y buscar el principio del flujo de vídeo.

NOTA

El método `play()` no reanuda la reproducción; se utiliza para cargar archivos de vídeo.

En el ejemplo siguiente se demuestra cómo controlar un vídeo mediante diferentes botones.

Para ejecutar el siguiente ejemplo, cree un nuevo documento y añada cuatro instancias de botón al espacio de trabajo (`pauseBtn`, `playBtn`, `stopBtn` y `togglePauseBtn`):

```
var nc:NetConnection = new NetConnection();
nc.connect(null);

var ns:NetStream = new NetStream(nc);
ns.addEventListener(AsyncErrorEvent.ASYNC_ERROR, asyncErrorHandler);
ns.play("video.flv");
function asyncErrorHandler(event:AsyncErrorEvent):void
{
    // omitir error
}

var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);

pauseBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pauseHandler);
playBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, playHandler);
stopBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, stopHandler);
togglePauseBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, togglePauseHandler);

function pauseHandler(event:MouseEvent):void
{
    ns.pause();
}
```

```

function playHandler(event:MouseEvent):void
{
    ns.resume();
}
function stopHandler(event:MouseEvent):void
{
    // pausar el flujo y desplazar la cabeza lectora al
    // principio del flujo.
    ns.pause();
    ns.seek(0);
}
function togglePauseHandler(event:MouseEvent):void
{
    ns.togglePause();
}

```

Si se hace clic en la instancia de botón `pauseBtn`, el archivo de vídeo quedará en pausa. Si el vídeo ya está en pausa, hacer clic en este botón no tendrá ningún efecto. Si se hace clic en el botón `playBtn`, se reanuda la reproducción de vídeo si ésta estaba en pausa anteriormente; de lo contrario, el botón no tendrá ningún efecto si el vídeo ya estaba en reproducción.

## Detección del final de un flujo de vídeo

Para poder detectar el principio y el final de un flujo de vídeo, se debe añadir un detector de eventos a la instancia de `NetStream` para el evento `netStatus`. En el código siguiente se demuestra cómo detectar varios códigos mediante la reproducción del vídeo:

```

ns.addEventListener(NetStatusEvent.NET_STATUS, statusHandler);
function statusHandler(event:NetStatusEvent):void
{
    trace(event.info.code)
}

```

El código anterior genera el resultado siguiente:

```

NetStream.Play.Start
NetStream.Buffer.Empty
NetStream.Buffer.Full
NetStream.Buffer.Empty
NetStream.Buffer.Full
NetStream.Buffer.Empty
NetStream.Buffer.Full
NetStream.Buffer.Flush
NetStream.Play.Stop
NetStream.Buffer.Empty
NetStream.Buffer.Flush

```

Los dos códigos que se desean detectar específicamente son “NetStream.Play.Start” y “NetStream.Play.Stop”, que señalan el principio y el final de la reproducción del vídeo. El siguiente fragmento utiliza una sentencia switch para filtrar estos dos códigos y rastrear un mensaje:

```
function statusHandler(event:NetStatusEvent):void
{
    switch (event.info.code)
    {
        case "NetStream.Play.Start":
            trace("Iniciar [" + ns.time.toFixed(3) + " segundos"]);
            break;
        case "NetStream.Play.Stop":
            trace("Detener [" + ns.time.toFixed(3) + " segundos"]);
            break;
    }
}
```

Si se detecta el evento netStatus (NetStatusEvent.NET\_STATUS), se puede crear un reproductor de vídeo que cargue el vídeo siguiente de una lista de reproducción una vez que haya terminado de reproducirse el vídeo actual.

## Transmisión de archivos de vídeo

Para transmitir archivos de Flash Media Server, se pueden utilizar las clases NetConnection y NetStream para conectarse a una instancia de servidor remoto y reproducir un flujo especificado. Para especificar un servidor RTMP (Real-Time Messaging Protocol), se pasa el URL de RTMP deseado, por ejemplo, “rtmp://localhost/appName/appInstance”, al método NetConnection.connect() en lugar de pasar un valor null. Para reproducir un flujo grabado o en vivo determinado desde el servidor Flash Media Server especificado, se pasa un nombre identificativo para los datos en vivo publicados por NetStream.publish(), o bien un nombre de archivo grabado al método NetStream.play(). Para más información, consulte la documentación de Flash Media Server.

## Aspectos básicos de los puntos de referencia

No todos los archivos FLV contienen puntos de referencia. Los puntos de referencia suelen incorporarse en un archivo FLV durante la codificación de FLV, aunque existen herramientas para incorporar puntos de referencia en archivos FLV existentes.

Se pueden utilizar diferentes tipos de puntos de referencia con Flash Video. ActionScript permite interactuar con puntos de referencia que se incorporen en un archivo FLV (al crear el archivo FLV) o que se creen mediante ActionScript.

- Puntos de referencia de navegación: los puntos de referencia de navegación del flujo FLV y del paquete de metadatos FLV se incorporan al codificar el archivo FLV. Los puntos de referencia de navegación se utilizan para permitir a los usuarios buscar una parte especificada de un archivo.
- Puntos de referencia de eventos: los puntos de referencia de eventos del flujo FLV y del paquete de metadatos FLV se incorporan al codificar el archivo FLV. Se puede escribir código para controlar eventos que se activan en puntos especificados durante la reproducción de FLV.
- Puntos de referencia de ActionScript: puntos de referencia externos que se crean mediante código ActionScript. Se puede escribir código para activar estos puntos de referencia en relación con la reproducción del vídeo. Estos puntos de referencia son menos precisos que los incorporados (hasta una décima de segundo), ya que el reproductor de vídeo realiza un seguimiento de los mismos de forma independiente.

Los puntos de referencia de navegación crean un fotograma clave en una ubicación especificada, por lo que se puede utilizar código para desplazar la cabeza lectora del reproductor de vídeo a dicha ubicación. Se pueden establecer puntos determinados en un archivo FLV donde se desee que busquen los usuarios. Por ejemplo, si el vídeo incluyera varios capítulos o segmentos, se podría controlar mediante la incorporación de puntos de referencia de navegación en el archivo de vídeo.

Si se va a crear una aplicación en la que se desea que los usuarios naveguen a un punto de referencia, se deben crear e incorporar puntos de referencia al codificar el archivo en lugar de utilizar puntos de referencia de ActionScript. Se recomienda incorporar los puntos de referencia en el archivo FLV, ya que resultan más precisos para trabajar. Para más información sobre la codificación de archivos FLV con puntos de referencia, consulte [“Incorporación de puntos de referencia”](#) en *Utilización de Flash*.

Se puede acceder a parámetros de punto de referencia al escribir código ActionScript. Los parámetros de punto de referencia constituyen una parte del objeto de evento recibido del controlador callback `onCuePoint`.

Para activar determinadas acciones en el código cuando un vídeo alcanza un punto de referencia específico, se utiliza el controlador de eventos `NetStream.onCuePoint`. Para más información, consulte [“Escritura de métodos callback para `onCuePoint` y `onMetaData`”](#) en [la página 588](#).

# Escritura de métodos callback para onCuePoint y onMetaData

Se pueden activar acciones en la aplicación cuando se alcanzan puntos de referencia específicos o el reproductor recibe metadatos determinados. Para activar estas acciones, se utilizan los controladores de eventos `onCuePoint` y `onMetaData`. Se deben escribir métodos callback para estos controladores; de lo contrario, Flash Player podría generar errores. Por ejemplo, en el código siguiente se reproduce un archivo FLV denominado `video.flv` en la misma carpeta que el documento SWF:

```
var nc:NetConnection = new NetConnection();
nc.connect(null);

var ns:NetStream = new NetStream(nc);
ns.addEventListener(AsyncErrorEvent.ASYNC_ERROR, asyncErrorHandler);
ns.play("video.flv");
function asyncErrorHandler(event:AsyncErrorEvent):void
{
    trace(event.text);
}

var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);
```

El código anterior carga un archivo FLV local denominado `video.flv` y detecta la distribución de `asyncError` (`AsyncErrorEvent.ASYNC_ERROR`). Este evento se distribuye cuando se genera una excepción desde el código asincrónico nativo. En este caso, se distribuye cuando un archivo FLV contiene metadatos o información de punto de referencia, y los detectores correspondientes no se han definido. El código anterior controla el evento `asyncError` y omite el error si no interesan los metadatos o la información de punto de referencia del archivo de vídeo. Si había un archivo FLV con metadatos y varios puntos de referencia, se podría rastrear la información siguiente:

```
Error nº 2095: flash.net.NetStream no ha podido invocar la función callback
onMetaData.
Error nº 2095: flash.net.NetStream no ha podido invocar la función callback
onCuePoint.
Error nº 2095: flash.net.NetStream no ha podido invocar la función callback
onCuePoint.
Error nº 2095: flash.net.NetStream no ha podido invocar la función callback
onCuePoint.
```

El error se produce porque el objeto `NetStream` no ha podido encontrar un método `callback` `onMetaData` o bien `onCuePoint`. Hay varias maneras de definir estos métodos `callback` en las aplicaciones:

- [Definición de la propiedad `client` del objeto `NetStream` en `Object`](#)
- [Creación de una clase personalizada y definición de métodos para controlar los métodos `callback`](#)
- [Ampliación de la clase `NetStream` y adición de métodos para controlar los métodos `callback`](#)
- [Ampliación y dinamización de la clase `NetStream`](#)
- [Establecimiento de la propiedad `client` del objeto `NetStream` en `this`](#)

## Definición de la propiedad `client` del objeto `NetStream` en `Object`

Al establecer la propiedad `client` en `Object` o una subclase de `NetStream`, se pueden redirigir los métodos `callback` `onMetaData` y `onCuePoint`, o bien omitirlos completamente. En el ejemplo siguiente se demuestra cómo se puede utilizar una clase `Object` vacía para omitir los métodos `callback` sin detectar el evento `asyncError`.

```
var nc:NetConnection = new NetConnection();
nc.connect(null);
```

```
var customClient:Object = new Object();
```

```
var ns:NetStream = new NetStream(nc);
ns.client = customClient;
ns.play("video.flv");
```

```
var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);
```

Si se desea detectar los métodos `callback` `onMetaData` o `onCuePoint`, hay que definir métodos para controlarlos, tal como se muestra en el fragmento siguiente:

```
var customClient:Object = new Object();
customClient.onMetaData = metaDataHandler;
function metaDataHandler(info:Object):void
{
    trace("metadata");
}
```

El código anterior detecta el método `callback` `onMetaData` y llama al método `metaDataHandler()`, que rastrea una cadena. Si `Flash Player` ha detectado un punto de referencia, no se generarán errores aunque se defina el método `callback` `onCuePoint`.

## Creación de una clase personalizada y definición de métodos para controlar los métodos callback

En el código siguiente se establece la propiedad `client` del objeto `NetStream` en una clase personalizada, `CustomClient`, que define controladores para los métodos callback:

```
var nc:NetConnection = new NetConnection();
nc.connect(null);
```

```
var ns:NetStream = new NetStream(nc);
ns.client = new CustomClient();
ns.play("video.flv");
```

```
var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);
```

La clase `CustomClient` es de esta forma:

```
package
{
    public class CustomClient
    {
        public function onMetaData(infoObject:Object):void
        {
            trace("metadata");
        }
    }
}
```

La clase `CustomClient` define un controlador para el controlador callback `onMetaData`. Si se ha detectado un punto de referencia y se ha llamado al controlador callback `onCuePoint`, se distribuirá un evento `asynchError` (`AsynchErrorEvent.ASYNC_ERROR`) indicando que `flash.net.NetStream` no ha podido invocar la función callback `onCuePoint`. Para evitar este error, se debe definir un método callback `onCuePoint` en la clase `CustomClient`, o bien definir un controlador de eventos para el evento `asynchError`.

## Ampliación de la clase `NetStream` y adición de métodos para controlar los métodos callback

El código siguiente crea una instancia de la clase `CustomNetStream`, que se define en un listado de código posterior:

```
var ns:CustomNetStream = new CustomNetStream();
ns.play("video.flv");
```

```
var vid:Video = new Video();
```

```
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);
```

En la lista de códigos siguiente se define la clase `CustomNetStream` que amplía la clase `NetStream` y controla la creación del objeto `NetConnection` necesario y los métodos de controlador callback `onMetaData` y `onCuePoint`:

```
package
{
    import flash.net.NetConnection;
    import flash.net.NetStream;
    public class CustomNetStream extends NetStream
    {
        private var nc:NetConnection;
        public function CustomNetStream()
        {
            nc = new NetConnection();
            nc.connect(null);
            super(nc);
        }
        public function onMetaData(infoObject:Object):void
        {
            trace("metadata");
        }
        public function onCuePoint(infoObject:Object):void
        {
            trace("cue point");
        }
    }
}
```

Si se desea cambiar el nombre de los métodos `onMetaData()` y `onCuePoint()` en la clase `CustomNetStream`, se podría utilizar el código siguiente:

```
package
{
    import flash.net.NetConnection;
    import flash.net.NetStream;
    public class CustomNetStream extends NetStream
    {
        private var nc:NetConnection;
        public var onMetaData:Function;
        public var onCuePoint:Function;
        public function CustomNetStream()
        {
            onMetaData = metaDataHandler;
            onCuePoint = cuePointHandler;
            nc = new NetConnection();
            nc.connect(null);
            super(nc);
        }
        private function metaDataHandler(infoObject:Object):void
```

```

    {
        trace("metadata");
    }
    private function cuePointHandler(infoObject:Object):void
    {
        trace("cue point");
    }
}
}

```

## Ampliación y dinamización de la clase NetStream

Se puede ampliar la clase NetStream y hacer que la subclase sea dinámica, de manera que los controladores callback `onCuePoint` y `onMetaData` puedan añadirse dinámicamente. Esto se ilustra en la lista siguiente:

```

var ns:DynamicCustomNetStream = new DynamicCustomNetStream();
ns.play("video.flv");

var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);

```

La clase `DynamicCustomNetStream` es de esta forma:

```

package
{
    import flash.net.NetConnection;
    import flash.net.NetStream;
    public dynamic class DynamicCustomNetStream extends NetStream
    {
        private var nc:NetConnection;
        public function DynamicCustomNetStream()
        {
            nc = new NetConnection();
            nc.connect(null);
            super(nc);
        }
    }
}

```

Incluso sin controladores para los controladores callback `onMetaData` y `onCuePoint`, no se generan errores, ya que la clase `DynamicCustomNetStream` es dinámica. Si se desea definir métodos para los controladores callback `onMetaData` y `onCuePoint`, se podría utilizar el código siguiente:

```

var ns:DynamicCustomNetStream = new DynamicCustomNetStream();
ns.onMetaData = metaDataHandler;
ns.onCuePoint = cuePointHandler;
ns.play("http://www.helpexamples.com/flash/video/cuepoints.flv");

var vid:Video = new Video();

```

```
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);

function metaDataHandler(infoObject:Object):void
{
    trace("metadata");
}
function cuePointHandler(infoObject:Object):void
{
    trace("cue point");
}
```

## Establecimiento de la propiedad client del objeto NetStream en this

Si se establece la propiedad `client` en `this`, Flash Player busca en el ámbito actual los métodos `onMetaData()` y `onCuePoint()`. Esto se puede observar en el ejemplo siguiente:

```
var nc:NetConnection = new NetConnection();
nc.connect(null);

var ns:NetStream = new NetStream(nc);
ns.client = this;
ns.play("video.flv");

var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);
```

Si se llama a los controladores callback `onMetaData` o bien `onCuePoint`, y no hay métodos para controlar la función callback, no se generan errores. Para controlar estos controladores callback, hay que crear métodos `onMetaData()` y `onCuePoint()` en el código, tal como se muestra en el fragmento siguiente:

```
function onMetaData(infoObject:Object):void
{
    trace("metadata");
}
function onCuePoint(infoObject:Object):void
{
    trace("cue point");
}
```

## Utilización de puntos de referencia

En el ejemplo siguiente se utiliza un bucle `for..in` para recorrer todas las propiedades del parámetro `infoObject` del controlador callback `onCuePoint` y rastrear un mensaje cuando se reciban datos de punto de referencia:

```
var nc:NetConnection = new NetConnection();
nc.connect(null);

var ns:NetStream = new NetStream(nc);
ns.client = this;
ns.play("video.flv");

var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);

function onCuePoint(infoObject:Object):void
{
    var key:String;
    for (key in infoObject)
    {
        trace(key + ": " + infoObject[key]);
    }
}
```

Aparece el siguiente resultado:

```
parameters:
name: point1
time: 0.418
type: navigation
```

Este código utiliza una de varias técnicas para configurar el objeto en el que se invoca el método callback. Se pueden utilizar otras técnicas; para más información, consulte [Escritura de métodos callback para onCuePoint y onMetaData](#).

# Utilización de metadatos de vídeo

Se puede utilizar el controlador callback `onMetaData` para ver la información de metadatos en el archivo FLV. Los metadatos incluyen información sobre el archivo FLV, como la duración, anchura, altura y velocidad de fotograma. La información de metadatos que se añade al archivo FLV depende del software que se utilice para codificar el archivo o del software que se emplee para añadir información de metadatos.

```
var nc:NetConnection = new NetConnection();
nc.connect(null);

var ns:NetStream = new NetStream(nc);
ns.client = this;
ns.play("video.flv");

var vid:Video = new Video();
vid.attachNetStream(ns);
addChild(vid);

function onMetaData(infoObject:Object):void
{
    var key:String;
    for (key in infoObject)
    {
        trace(key + ": " + infoObject[key]);
    }
}
```

El código anterior genera código similar al siguiente, suponiendo que el archivo FLV contiene puntos de referencia y audio:

```
width: 320
audiodelay: 0.038
canSeekToEnd: true
height: 213
cuePoints: ,,
audiodatarate: 96
duration: 16.334
videodatarate: 400
framerate: 15
videocodecid: 4
audiocodecid: 2
```

SUGERENCIA

Si el vídeo no tiene sonido, la información de metadatos relativa al audio (como `audiodatarate`) devuelve `undefined`, ya que no se ha añadido información de audio a los metadatos durante la codificación.

En el código anterior, no se muestra la información de punto de referencia. Para ver los metadatos de punto de referencia, se puede utilizar la función siguiente que muestra de forma sucesiva los elementos en una clase `Object`:

```
function traceObject(obj:Object, indent:uint = 0):void
{
    var indentString:String = "";
    var i:uint;
    var prop:String;
    var val:*;
    for (i = 0; i < indent; i++)
    {
        indentString += "\t";
    }
    for (prop in obj)
    {
        val = obj[prop];
        if (typeof(val) == "object")
        {
            trace(indentString + " " + j + ": [Object]");
            traceObject(val, indent + 1);
        }
        else
        {
            trace(indentString + " " + prop + ": " + val);
        }
    }
}
```

Mediante el fragmento de código anterior para rastrear el parámetro `infoObject` del método `onMetaData()`, se crea la salida siguiente:

```
width: 320
audiodatarate: 96
audiocodecid: 2
videocodecid: 4
videodatarate: 400
canSeekToEnd: true
duration: 16.334
audiodelay: 0.038
height: 213
framerate: 15
cuePoints: [Object]
  0: [Object]
    parameters: [Object]
      lights: beginning
    name: point1
    time: 0.418
    type: navigation
```

```

1: [Object]
  parameters: [Object]
    lights: middle
  name: point2
  time: 7.748
  type: navigation
2: [Object]
  parameters: [Object]
    lights: end
  name: point3
  time: 16.02
  type: navigation

```

## Objetos info para onMetaData

La tabla siguiente muestra los posibles valores para metadatos de vídeo

Parámetro	Descripción
audiocodec	Número que indica el códec de audio (técnica de codificación/descodificación) que se ha utilizado.
audiodatarate	Número que indica la velocidad a la que se ha codificado el audio, expresada en kilobytes por segundo.
audiodelay	Número que indica el tiempo del archivo FLV correspondiente al “tiempo 0” del archivo FLV original. Es necesario demorar ligeramente el contenido del vídeo para sincronizarlo correctamente con el audio.
canSeekToEnd	Valor booleano. Es <code>true</code> si el archivo FLV se codifica con un fotograma clave en el último fotograma, lo que permite buscar hasta el final de un clip de película de descarga progresiva. Es <code>false</code> si el archivo FLV no se codifica con un fotograma clave en el último fotograma.
cuePoints	<p>Matriz de objetos, uno por cada punto de referencia incorporado en el archivo FLV. El valor es <code>undefined</code> si el archivo FLV no contiene ningún punto de referencia. Cada objeto tiene las siguientes propiedades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <code>type</code>: cadena que especifica el tipo de punto de referencia como “navigation” o “event”.</li> <li>■ <code>name</code>: cadena que indica el nombre del punto de referencia.</li> <li>■ <code>time</code>: número que indica el tiempo del punto de referencia en segundos, con una precisión de tres decimales (milisegundos).</li> <li>■ <code>parameters</code>: objeto opcional que tiene pares nombre-valor designados por el usuario durante la creación de los puntos de referencia.</li> </ul>

<b>Parámetro</b>	<b>Descripción</b>
duration	Número que especifica la duración del archivo FLV, en segundos.
framerate	Número que especifica la velocidad de fotogramas del archivo FLV.
height	Número que especifica la altura del archivo FLV, en píxeles.
videocodecid	Número que indica la versión de códec que se ha utilizado para codificar el vídeo.
videodatarate	Número que especifica la velocidad de datos de vídeo del archivo FLV.
width	Número que especifica la anchura del archivo FLV, en píxeles.

La tabla siguiente muestra los posibles valores del parámetro `videocodecid`:

<b>videocodecid</b>	<b>Nombre de códec</b>
2	Sorenson H.263
3	Screen video (sólo en SWF 7 y posterior)
4	VP6 (sólo en SWF 8 y posterior)
5	Vídeo VP6 con canal alfa (sólo en SWF 8 y posterior)

La tabla siguiente muestra los posibles valores del parámetro `audiocodecid`:

<b>audiocodecid</b>	<b>Nombre de códec</b>
0	uncompressed
1	ADPCM
2	mp3
5	Nellymoser 8kHz mono
6	Nellymoser

# Captura de entradas de cámara

Además de los archivos de vídeo externos, una cámara conectada al ordenador del usuario puede servir de origen de datos de vídeo, que a su vez se pueden mostrar y manipular con ActionScript. La clase Camera es el mecanismo incorporado en ActionScript para utilizar una cámara de ordenador.

## Aspectos básicos de la clase Camera

El objeto Camera permite conectar la cámara local del usuario y difundir vídeo localmente (de vuelta al usuario) o de forma remota a un servidor (como Flash Media Server).

Mediante la clase Camera, se pueden utilizar los siguientes tipos de información sobre la cámara del usuario:

- Las cámaras instaladas en el ordenador del usuario que están disponibles para Flash Player
- Si la cámara está instalada
- Si Flash Player tiene permiso para acceder a la cámara del usuario
- La cámara que está activa en ese momento
- La anchura y la altura del vídeo que se captura

La clase Camera incluye varios métodos y propiedades útiles para utilizar objetos Camera. Por ejemplo, la propiedad `Camera.names` estática contiene una matriz de nombres de cámara instalados en ese momento en el ordenador del usuario. Asimismo, se puede utilizar la propiedad `name` para mostrar el nombre de la cámara activa en ese momento.

## Visualización de contenido de cámara en pantalla

Conectarse a una cámara puede requerir menos código que utilizar las clases `NetConnection` y `NetStream` para cargar un archivo FLV. Asimismo, la clase Camera puede plantear problemas rápidamente, ya que se necesita el permiso de un usuario para que Flash Player se conecte a su cámara antes de que poder acceder a ella.

En el código siguiente se muestra cómo se puede utilizar la clase Camera para conectarse a la cámara local de un usuario:

```
var cam:Camera = Camera.getCamera();
var vid:Video = new Video();
vid.attachCamera(cam);
addChild(vid);
```

**NOTA**

La clase Camera no tiene un método constructor. Para crear una nueva instancia de Camera, se utiliza el método `Camera.getCamera()` estático.

## Diseño de la aplicación de cámara

Al programar una aplicación que se conecta a la cámara de un usuario, el código debe hacer lo siguiente:

- Comprobar si el usuario tiene una cámara instalada en ese momento.
- Comprobar si el usuario ha permitido explícitamente a Flash Player el acceso a su cámara. Por motivos de seguridad, el reproductor muestra el cuadro de diálogo Configuración de Flash Player, en el que el usuario permite o deniega el acceso a su cámara. Esto impide que Flash Player se conecte a la cámara de un usuario y difunda un flujo de vídeo sin su permiso. Si el usuario permite el acceso haciendo clic en el botón correspondiente, la aplicación puede conectarse a la cámara. De lo contrario, la aplicación no podrá acceder a dicha cámara. Las aplicaciones siempre deben controlar ambas situaciones adecuadamente.

## Conexión a la cámara de un usuario

El primer paso de la conexión a la cámara de un usuario consiste en crear una nueva instancia de cámara; se crea una variable de tipo `Camera`, que se inicializa al valor devuelto del método `Camera.getCamera()` estático.

El siguiente paso es crear un nuevo objeto `Video` y asociarle el objeto `Camera`.

El tercer paso consiste en añadir el objeto `Video` a la lista de visualización. Los pasos 2 y 3 son necesarios, ya que la clase `Camera` no amplía la clase `DisplayObject` y no se puede añadir directamente a la lista. Para mostrar el vídeo capturado de la cámara, se crea un nuevo objeto `Video` y se llama al método `attachCamera()`.

En el código siguiente se muestran estos tres pasos:

```
var cam:Camera = Camera.getCamera();
var vid:Video = new Video();
vid.attachCamera(cam);
addChild(vid);
```

Tenga en cuenta que si el usuario no tiene una cámara instalada, Flash Player no mostrará nada.

En situaciones reales, deben llevarse a cabo pasos adicionales para la aplicación. Para más información, consulte [Comprobación de que las cámaras están instaladas](#) y [Detección de permisos para el acceso a una cámara](#).

## Comprobación de que las cámaras están instaladas

Antes de intentar utilizar métodos o propiedades en una instancia de cámara, tal vez se desee comprobar que el usuario tiene una cámara instalada. Existen dos maneras de comprobar si el usuario tiene una cámara instalada:

- Comprobar la propiedad estática `Camera.names` que contiene una matriz de nombres de cámara disponibles. Normalmente, esta matriz tiene una cadena o ninguna, puesto que la mayoría de usuarios no disponen de más de una cámara instalada a la vez. En el código siguiente se muestra cómo se puede comprobar la propiedad `Camera.names` para ver si el usuario tiene cámaras disponibles:

```
if (Camera.names.length > 0)
{
    trace("El usuario no tiene cámaras instaladas.");
}
else
{
    var cam:Camera = Camera.getCamera(); // Obtener cámara predeterminada.
}
```

- Comprobar el valor devuelto del método estático `Camera.getCamera()`. Si no hay cámaras instaladas o disponibles, este método devuelve `null`; de lo contrario, devuelve una referencia a un objeto `Camera`. En el código siguiente se muestra cómo se puede comprobar el método `Camera.getCamera()` para ver si el usuario tiene cámaras disponibles:

```
var cam:Camera = Camera.getCamera();
if (cam == null)
{
    trace("El usuario no tiene cámaras instaladas.");
}
else
{
    trace("El usuario tiene al menos 1 cámara instalada.");
}
```

Puesto que la clase `Camera` no amplía la clase `DisplayObject`, no se puede añadir directamente a la lista de visualización con el método `addChild()`. Para mostrar el vídeo capturado de la cámara, se debe crear un nuevo objeto `Video` y llamar al método `attachCamera()` en la instancia de `Video`.

Este fragmento muestra cómo se puede conectar la cámara (si hay una). De lo contrario, `Flash Player` no realizará ninguna acción.

```
var cam:Camera = Camera.getCamera();
if (cam != null)
{
    var vid:Video = new Video();
    vid.attachCamera(cam);
    addChild(vid);
}
```

## Detección de permisos para el acceso a una cámara

Antes de que se pueda mostrar la salida de la cámara, el usuario debe permitir explícitamente el acceso de Flash Player a la cámara. Cuando se llama al método `attachCamera()`, Flash Player muestra el cuadro de diálogo Configuración de Flash Player, que pregunta al usuario si desea que Flash Player acceda a la cámara y al micrófono. Si el usuario permite el acceso haciendo clic en el botón correspondiente, la salida de la cámara se muestra en la instancia de Video del escenario. De lo contrario, Flash Player no se puede conectar a la cámara y el objeto Video no muestra nada.

Si el usuario no tiene una cámara instalada, Flash Player no realiza ninguna acción. Si el usuario tiene una cámara instalada, Flash Player mostrará el cuadro de diálogo Configuración de Flash Player, que pregunta al usuario si desea que Flash Player acceda a la cámara. Si el usuario permite el acceso a su cámara, el vídeo volverá a mostrarse al usuario; en caso contrario, no se mostrará nada.

Si se desea saber si el usuario ha permitido o denegado el acceso a la cámara, se puede detectar el evento `status` (`StatusEvent.STATUS`) de la cámara, tal como se muestra en el código siguiente:

```
var cam:Camera = Camera.getCamera();
if (cam != null)
{
    cam.addEventListener(StatusEvent.STATUS, statusHandler);
    var vid:Video = new Video();
    vid.attachCamera(cam);
    addChild(vid);
}
function statusHandler(event:StatusEvent):void
{
    // Este evento se distribuye cuando el usuario hace clic en los botones
    // para permitir o denegar el acceso
    // del cuadro de diálogo Configuración de Flash Player.
    trace(event.code); // "Camera.Muted" o "Camera.Unmuted"
}
```

Se llama a la función `statusHandler()` en cuanto el usuario hace clic en los botones para permitir o denegar el acceso. Se puede detectar el botón en el que ha hecho clic el usuario con uno de estos dos métodos:

- El parámetro `event` de la función `statusHandler()` contiene una propiedad de código que incluye la cadena “Camera.Muted” o “Camera.Unmuted”. Si el valor es “Camera.Muted”, el usuario ha hecho clic en el botón para denegar el acceso y Flash Player no puede acceder a la cámara. Se puede ver un ejemplo de esto en el fragmento siguiente:

```
function statusHandler(event:StatusEvent):void
{
    switch (event.code)
    {
        case "Camera.Muted":
            trace("El usuario ha hecho clic en el botón de denegar.");
            break;
        case "Camera.Unmuted":
            trace("El usuario ha hecho clic en el botón de aceptar.");
            break;
    }
}
```

- La clase `Camera` contiene una propiedad de sólo lectura denominada `muted`, que especifica si el usuario ha denegado el acceso a la cámara (`true`) o ha permitido el acceso (`false`) en el panel Privacidad de Flash Player. Se puede ver un ejemplo de esto en el fragmento siguiente:

```
function statusHandler(event:StatusEvent):void
{
    if (cam.muted)
    {
        trace("El usuario ha hecho clic en el botón de denegar.");
    }
    else
    {
        trace("El usuario ha hecho clic en el botón de aceptar.");
    }
}
```

Si se busca el evento de estado que se va a distribuir, se puede escribir código que controle la aceptación o la denegación del acceso a la cámara por parte del usuario y llevar a cambio la limpieza correspondiente. Por ejemplo, si el usuario hace clic en el botón para denegar el acceso, se puede mostrar un mensaje al usuario que indique que debe hacer clic en el botón para permitir el acceso si desea participar en un chat de vídeo. Asimismo, se puede asegurar de que el objeto `Video` esté eliminado de la lista de visualización para liberar recursos de sistema.

## Maximización de la calidad de vídeo

De forma predeterminada, las nuevas instancias de la clase Video son de 320 píxeles de ancho x 240 píxeles de alto. A fin de maximizar la calidad de vídeo, debe asegurarse siempre de que el objeto Video coincide con las mismas dimensiones que el vídeo que devuelve el objeto Camera. Se puede obtener la anchura y la altura del objeto Camera mediante las propiedades width y height de la clase Camera. Asimismo, se pueden establecer las propiedades width y height del objeto Video para que se correspondan con las dimensiones de los objetos Camera. También es posible pasar la anchura y la altura al método constructor de la clase Video, tal como se muestra en el fragmento siguiente:

```
var cam:Camera = Camera.getCamera();
if (cam != null)
{
    var vid:Video = new Video(cam.width, cam.height);
    vid.attachCamera(cam);
    addChild(vid);
}
```

Puesto que el método getCamera() devuelve una referencia a un objeto Camera (o null si no hay cámaras disponibles), se puede acceder a los métodos y las propiedades de la cámara aunque el usuario deniegue el acceso a ella. Esto permite establecer el tamaño de la instancia de vídeo con la altura y la anchura nativas de la cámara.

```
var vid:Video;
var cam:Camera = Camera.getCamera();

if (cam == null)
{
    trace("No se encuentran cámaras disponibles.");
}
else
{
    trace("Cámara encontrada: " + cam.name);
    cam.addEventListener(StatusEvent.STATUS, statusHandler);
    vid = new Video();
    vid.attachCamera(cam);
}

function statusHandler(event:StatusEvent):void
{
    if (cam.muted)
    {
        trace("No se puede conectar a una cámara activa.");
    }
    else
    {
        // Cambiar el tamaño del objeto Video para que coincida con la configuración
        // de la cámara y añadir el vídeo a la lista de visualización.
        vid.width = cam.width;
        vid.height = cam.height;
        addChild(vid);
    }
    // Eliminar el detector de eventos de estado.
    cam.removeEventListener(StatusEvent.STATUS, statusHandler);
}
```

## Control de las condiciones de reproducción

La clase `Camera` contiene varias propiedades que permiten controlar el estado actual del objeto `Camera`. Por ejemplo, el código siguiente muestra varias de las propiedades de la cámara mediante un objeto `Timer` y una instancia de campo de texto en la lista de visualización:

```
var vid:Video;
var cam:Camera = Camera.getCamera();
var tf:TextField = new TextField();
tf.x = 300;
tf.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
addChild(tf);

if (cam != null)
{
    cam.addEventListener(StatusEvent.STATUS, statusHandler);
    vid = new Video();
    vid.attachCamera(cam);
}
function statusHandler(event:StatusEvent):void
{
    if (!cam.muted)
    {
        vid.width = cam.width;
        vid.height = cam.height;
        addChild(vid);
        t.start();
    }
    cam.removeEventListener(StatusEvent.STATUS, statusHandler);
}

var t:Timer = new Timer(100);
t.addEventListener(TimerEvent.TIMER, timerHandler);
function timerHandler(event:TimerEvent):void
{
    tf.text = "";
    tf.appendText("activityLevel: " + cam.activityLevel + "\n");
    tf.appendText("bandwidth: " + cam.bandwidth + "\n");
    tf.appendText("currentFPS: " + cam.currentFPS + "\n");
    tf.appendText("fps: " + cam.fps + "\n");
    tf.appendText("keyFrameInterval: " + cam.keyFrameInterval + "\n");
    tf.appendText("loopback: " + cam.loopback + "\n");
    tf.appendText("motionLevel: " + cam.motionLevel + "\n");
    tf.appendText("motionTimeout: " + cam.motionTimeout + "\n");
    tf.appendText("quality: " + cam.quality + "\n");
}
```

Cada 1/10 de segundo (100 milisegundos) se distribuye el evento `timer` del objeto `Timer` y la función `timerHandler()` actualiza el campo de texto de la lista de visualización.

## Envío de vídeo a un servidor

Si se desean crear aplicaciones más complejas con objetos Video o Camera, Flash Media Server ofrece una combinación de funciones de flujo de medios y un entorno de desarrollo adecuado para crear y publicar aplicaciones multimedia para un público numeroso. Esta combinación permite que los desarrolladores creen aplicaciones como el vídeo bajo demanda, las difusiones de eventos Web en vivo, las transmisiones de MP3, así como los blogs de vídeo, la mensajería de vídeo y los entornos de chat multimedia. Para más información, consulte la documentación en línea de Flash Media Server en <http://livedocs.macromedia.com/fms/2/docs/>.

## Temas avanzados

Los temas siguientes abordan algunos problemas especiales de la utilización de vídeo.

### Compatibilidad de Flash Player con archivos FLV codificados

Flash Player 7 admite archivos FLV que están codificados con códec de vídeo Sorenson™ Spark™. Flash Player 8 admite archivos FLV codificados con el codificador Sorenson Spark u On2 VP6 en Flash Professional 8. El códec de vídeo On2 VP6 admite un canal alfa. Distintas versiones de Flash Player admiten FLV de varias formas. Para más información, consulte la siguiente tabla:

<b>Códec</b>	<b>Versión del archivo SWF (versión de publicación)</b>	<b>Versión de Flash Player necesaria para la reproducción</b>
Sorenson Spark	6	6, 7 u 8.
	7	7, 8
On2 VP6	6	8*
	7	8
	8	8

\* Si el archivo SWF carga un archivo FLV, se puede utilizar vídeo On2 VP6 sin tener que volver a publicar el archivo SWF para Flash Player 8, siempre que los usuarios utilicen Flash Player 8 para ver el archivo SWF. Sólo Flash Player 8 admite tanto la publicación como la reproducción de vídeo On2 VP6.

## Configuración de archivos FLV para alojar en el servidor

Al trabajar con archivos FLV, es posible que se tenga que configurar el servidor para que funcione con el formato de archivo FLV. MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions) es una especificación de datos estandarizada que permite enviar archivos que no son ASCII a través de conexiones de Internet. Los navegadores Web y los clientes de correo electrónico se configuran para interpretar numerosos tipos MIME de modo que puedan enviar y recibir vídeo, audio, gráficos y texto con formato. Para cargar archivos FLV de un servidor Web, es posible que se necesite registrar la extensión de archivo y el tipo MIME en el servidor Web, por lo que se debe comprobar la documentación del servidor Web. El tipo MIME de los archivos FLV es `video/x-flv`. La información completa del tipo de archivo FLV es la siguiente:

- Tipo Mime: `video/x-flv`
- Extensión de archivo: `.flv`
- Parámetros requeridos: ninguno
- Parámetros opcionales: ninguno
- Consideraciones sobre codificación: los archivos FLV son archivos binarios; algunas aplicaciones podrían requerir establecer el subtipo `application/octet-stream`.
- Problemas de seguridad: ninguno
- Especificación publicada: [www.adobe.com/go/flashfileformat\\_es](http://www.adobe.com/go/flashfileformat_es).

Microsoft ha cambiado la forma en la que se controlan los flujos de medios en el servidor Web Servicios de Microsoft Internet Information Server (IIS) 6.0 desde las versiones anteriores. Las versiones anteriores de IIS no necesitan modificaciones para reproducir Flash Video. En IIS 6.0, servidor Web predeterminado que incluye Windows 2003, el servidor necesita un tipo MIME para reconocer que los archivos FLV son flujos de medios.

Cuando los archivos SWF que transmiten archivos FLV externos se colocan en un servidor Microsoft Windows Server® 2003 y se ven en un navegador, el archivo SWF se reproduce sin problemas, pero no el vídeo FLV. Este problema afecta a todos los archivos FLV colocados en Windows Server 2003, incluidos los archivos creados con versiones anteriores de la herramienta de edición de Flash o con el Macromedia Flash Video Kit para Dreamweaver MX 2004 de Adobe. Estos archivos funcionan correctamente en otros sistemas operativos.

Para obtener información sobre la configuración de Microsoft Windows 2003 y Microsoft IIS Server 6.0 para reproducir vídeo FLV, consulte [www.adobe.com/go/tn\\_19439\\_es](http://www.adobe.com/go/tn_19439_es).

## Utilización de archivos FLV locales en Macintosh

Si se intenta reproducir un archivo FLV local desde una unidad que no sea del sistema en un equipo Apple® Macintosh® mediante una ruta que utilice una barra relativa (/), el vídeo no se reproducirá. Las unidades que no son del sistema incluyen, entre otras, unidades CD-ROM, discos duros con particiones, medios de almacenamiento extraíbles y dispositivos de almacenamiento conectados.

NOTA

El motivo de este error es una limitación del sistema operativo, no de Flash Player.

Para que un archivo FLV se reproduzca en una unidad que no sea del sistema en Macintosh, hay que hacer referencia a la misma con una ruta absoluta mediante la notación basada en dos puntos (:) en lugar de la basada en barras (/). La lista siguiente muestra la diferencia de los dos tipos de notación:

- Notación de barras diagonales: miUnidad/miCarpeta/miFLV.flv
- Notación de dos puntos: (Mac OS®) miUnidad:miCarpeta:miFLV.flv

También se puede crear un archivo de proyector para un CD-ROM que se vaya a utilizar para la reproducción en Macintosh. Para obtener la información más actualizada en CD-ROM y archivos FLV de Mac OS, vaya a [www.adobe.com/go/3121b301\\_es](http://www.adobe.com/go/3121b301_es).

## Ejemplo: Jukebox de vídeo

En el ejemplo siguiente se crea un jukebox de vídeo que carga dinámicamente una lista de vídeos que se reproducirán en orden secuencial. Con ello, se crea una aplicación que permite que el usuario examine una serie de tutoriales de vídeo, o tal vez especifica los anuncios que se deben reproducir antes de publicar el vídeo solicitado del usuario. Este ejemplo muestra las siguientes características de ActionScript 3.0:

- Actualizar una cabeza lectora según el progreso de reproducción de un archivo de vídeo
- Detectar y analizar los metadatos de un archivo de vídeo
- Controlar códigos específicos en un objeto NetStream
- Cargar, reproducir, pausar y detener un archivo FLV cargado dinámicamente
- Cambiar el tamaño de un objeto Vídeo en la lista de visualización según los metadatos del objeto NetStream

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación Video Jukebox se encuentran en la carpeta Samples/VideoJukebox. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
VideoJukebox.as	La clase que proporciona la funcionalidad principal de la aplicación.
VideoJukebox fla	El archivo de la aplicación principal para Flash.
playlist.xml	Archivo que muestra los archivos de vídeo que se cargarán en el jukebox de vídeo.

## Carga de un archivo de lista de reproducción de vídeo externo

El archivo `playlist.xml` externo especifica los vídeos que se cargarán y el orden en que se reproducirán. Para cargar el archivo XML, se debe utilizar un objeto `URLLoader` y un objeto `URLRequest`, tal como se muestra en el código siguiente:

```
uldr = new URLLoader();
uldr.addEventListener(Event.COMPLETE, xmlCompleteHandler);
uldr.load(new URLRequest(PLAYLIST_XML_URL));
```

Este código se coloca en el constructor de la clase `VideoJukebox` para que el archivo se cargue antes de ejecutar otro código. En cuanto el archivo XML termine de cargarse, se llama al método `xmlCompleteHandler()`, que analiza el archivo externo en un objeto XML, tal como se muestra en el código siguiente:

```
private function xmlCompleteHandler(event:Event):void
{
    playlist = XML(event.target.data);
    videosXML = playlist.video;
    main();
}
```

El objeto XML de la lista de reproducción contiene el código XML sin formato del archivo externo, mientras que `videosXML` es un objeto `XMLList` que contiene sólo los nodos de vídeo. En el siguiente fragmento se muestra un archivo `playlist.xml` de ejemplo:

```
<videos>
  <video url="video/caption_video.flv" />
  <video url="video/cuepoints.flv" />
  <video url="video/water.flv" />
</videos>
```

Por último, el método `xmlCompleteHandler()` llama al método `main()`, que configura las diferentes instancias de componente de la lista de reproducción, así como los objetos `NetConnection` y `NetStream`, que se utilizan para cargar los archivos FLV externos.

## Creación de la interfaz de usuario

Para crear la interfaz de usuario, se deben arrastrar cinco instancias de `Button` en la lista de visualización y asignarles los nombres de instancia siguientes: `playButton`, `pauseButton`, `stopButton`, `backButton` y `forwardButton`.

Para cada una de estas instancias de `Button`, deberá asignar un controlador para el evento `click`, tal como se muestra en el fragmento siguiente:

```
playButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, buttonClickListener);
pauseButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, buttonClickListener);
stopButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, buttonClickListener);
backButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, buttonClickListener);
forwardButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, buttonClickListener);
```

El método `buttonClickListener()` utiliza una sentencia `switch` para determinar la instancia de `Button` en la que se ha hecho clic, tal como se muestra en el código siguiente:

```
private function buttonClickListener(event:MouseEvent):void
{
    switch (event.currentTarget)
    {
        case playButton:
            ns.resume();
            break;
        case pauseButton:
            ns.togglePause();
            break;
        case stopButton:
            ns.pause();
            ns.seek(0);
            break;
        case backButton:
            playPreviousVideo();
            break;
        case forwardButton:
            playNextVideo();
            break;
    }
}
```

A continuación, añada una instancia de Slider a la lista de visualización y asígnele el nombre `volumeSlider`. En el código siguiente se establece la propiedad `liveDragging` de la instancia de Slider en `true` y se define un detector de eventos para el evento `change` de dicha instancia:

```
volumeSlider.value = volumeTransform.volume;
volumeSlider.minimum = 0;
volumeSlider.maximum = 1;
volumeSlider.snapInterval = 0.1;
volumeSlider.tickInterval = volumeSlider.snapInterval;
volumeSlider.liveDragging = true;
volumeSlider.addEventListener(SliderEvent.CHANGE, volumeChangeHandler);
```

Añada una instancia de `ProgressBar` a la lista de visualización y asígnele el nombre `positionBar`. Establezca su propiedad `mode` en `manual`, tal como se muestra en el fragmento siguiente:

```
positionBar.mode = ProgressBarMode.MANUAL;
```

Finalmente, añada una instancia de `Label` a la lista de visualización y asígnele el nombre `positionLabel`. La instancia de `Timer` establecerá el valor de la instancia `Label`.

## Detección de los metadatos de un objeto Video

Cuando Flash Player encuentra metadatos para los vídeos cargados, se llama al controlador callback `onMetaData()` en la propiedad `client` del objeto `NetStream`. En el código siguiente se inicializa un objeto y se configura el controlador callback especificado:

```
client = new Object();
client.onMetaData = metadataHandler;
```

El método `metadataHandler()` copia sus datos en la propiedad `meta`, definida anteriormente en el código. Esto permite acceder a los metadatos del vídeo actual en cualquier momento y en toda la aplicación. A continuación, se ajusta el tamaño del objeto `Video` del escenario para que coincida con las dimensiones que devuelven los metadatos. Por último, se desplaza la instancia de `ProgressBar` `positionBar`, cuyo tamaño se ajusta según el tamaño del vídeo que se reproduce en ese momento. El código siguiente contiene todo el método `metadataHandler()`:

```
private function metadataHandler(metadataObj:Object):void
{
    meta = metadataObj;
    vid.width = meta.width;
    vid.height = meta.height;
    positionBar.move(vid.x, vid.y + vid.height);
    positionBar.width = vid.width;
}
```

## Carga dinámica de un vídeo Flash

Para cargar dinámicamente cada uno de los vídeos Flash, la aplicación utiliza un objeto `NetConnection` y un objeto `NetStream`. En el código siguiente se crea un objeto `NetConnection` y se pasa el valor `null` al método `connect()`. Si se especifica `null`, `Flash Player` se conecta a un vídeo del servidor local en lugar de conectarse a un servidor, como `Flash Media Server`.

En el código siguiente se crean las instancias de `NetConnection` y `NetStream`, se define un detector de eventos para el evento `netStatus` y se asigna el objeto `client` a la propiedad `client`

```
nc = new NetConnection();
nc.connect(null);

ns = new NetStream(nc);
ns.addEventListener(NetStatusEvent.NET_STATUS, netStatusHandler);
ns.client = client;
```

Se llama al método `netStatusHandler()` cuando se cambia el estado del vídeo. Esto también se aplica cuando un vídeo inicia o detiene la reproducción, almacena en búfer, o bien si no se encuentra un flujo de vídeo. El código siguiente muestra el evento `netStatusHandler()`:

```
private function netStatusHandler(event:NetStatusEvent):void
{
    try
    {
        switch (event.info.code)
        {
            case "NetStream.Play.Start":
                t.start();
                break;
            case "NetStream.Play.StreamNotFound":
            case "NetStream.Play.Stop":
                t.stop();
                playNextVideo();
                break;
        }
    }
    catch (error:TypeError)
    {
        // Omitir errores.
    }
}
```

El código anterior evalúa la propiedad de código del objeto `info` y filtra si el código es “`NetStream.Play.Start`”, “`NetStream.Play.StreamNotFound`” o “`NetStream.Play.Stop`”. Los otros códigos se omitirán. Si el objeto `NetStream` inicia el código, se inicia la instancia de `Timer` que actualiza la cabeza lectora. Si el objeto `NetStream` no se puede encontrar o se detiene, la instancia de `Timer` se detiene y la aplicación intenta reproducir el siguiente vídeo de la lista de reproducción.

Cada vez que se ejecuta `Timer`, la instancia de `ProgressBar` `positionBar` actualiza su posición actual llamando al método `setProgress()` de la clase `ProgressBar`, y la instancia de `Label` `positionLabel` se actualiza con el tiempo transcurrido y el tiempo total del vídeo actual.

```
private function timerHandler(event:TimerEvent):void
{
    try
    {
        positionBar.setProgress(ns.time, meta.duration);
        positionLabel.text = ns.time.toFixed(1) + " of "
        meta.duration.toFixed(1) + " seconds";
    }
    catch (error:Error)
    {
        // Omitir este error.
    }
}
```

## Control del volumen de vídeo

Se puede controlar el volumen del vídeo cargado dinámicamente estableciendo la propiedad `soundTransform` del objeto `NetStream`. La aplicación de jukebox de vídeo permite modificar el nivel de volumen cambiando el valor `volumeSlider` de la instancia `Slider`. En el código siguiente se muestra cómo se puede cambiar el nivel de volumen asignando el valor del componente `Slider` a un objeto `SoundTransform`, que se establece en la propiedad `soundTransform` del objeto `NetStream`:

```
private function volumeChangeHandler(event:SliderEvent):void
{
    volumeTransform.volume = event.value;
    ns.soundTransform = volumeTransform;
}
```

## Control de la reproducción de vídeo

El resto de la aplicación controla la reproducción de vídeo cuando éste alcanza el final del flujo de vídeo, o bien cuando el usuario salta al vídeo anterior o siguiente.

En el método siguiente se recupera el URL de vídeo del objeto XMLList para el índice seleccionado en ese momento:

```
private function getVideo():String
{
    return videosXML[idx].@url;
}
```

El método `playVideo()` llama al método `play()` del objeto `NetStream` para cargar el vídeo seleccionado actualmente:

```
private function playVideo():void
{
    var url:String = getVideo();
    ns.play(url);
}
```

El método `playPreviousVideo()` reduce el índice de vídeo actual, llama al método `playVideo()` para cargar el nuevo archivo de vídeo y establece la instancia de `ProgressBar` en visible:

```
private function playPreviousVideo():void
{
    if (idx > 0)
    {
        idx--;
        playVideo();
        positionBar.visible = true;
    }
}
```

El método final, `playNextVideo()`, incrementa el índice de vídeo y llama al método `playVideo()`. Si el vídeo actual es el último vídeo de la lista de reproducción, se llama al método `clear()` del objeto `Video` y la propiedad `visible` de la instancia de `ProgressBar` se establece en `false`:

```
private function playNextVideo():void
{
    if (idx < (videosXML.length() - 1))
    {
        idx++;
        playVideo();
        positionBar.visible = true;
    }
    else
    {
        idx++;
        vid.clear();
        positionBar.visible = false;
    }
}
```

ActionScript se ha diseñado para crear aplicaciones interactivas y envolventes. Un elemento a menudo olvidado de las aplicaciones envolventes es el sonido. Se pueden añadir efectos de sonido a un videojuego, comentarios de audio a una interfaz de usuario o incluso crear un programa que analice archivos MP3 cargados por Internet, con el sonido como un componente importante de la aplicación.

En este capítulo se describe la manera de cargar archivos de audio externos y trabajar con audio incorporado en un archivo SWF. Asimismo, se muestra cómo controlar el audio, crear representaciones visuales de la información de sonido y capturar el sonido desde un micrófono del usuario.

## Contenido

Fundamentos de la utilización de sonido .....	616
Aspectos básicos de la arquitectura de sonido .....	619
Carga de archivos de sonido externos.....	620
Utilización de sonidos incorporados .....	624
Utilización de archivos de flujo de sonido .....	625
Reproducción de sonidos.....	626
Consideraciones de seguridad al cargar y reproducir sonidos.....	630
Control de desplazamiento y volumen de sonido .....	631
Utilización de metadatos de sonido .....	634
Acceso a datos de sonido sin formato.....	635
Captura de entradas de sonido .....	638
Ejemplo: Podcast Player.....	643

# Fundamentos de la utilización de sonido

## Introducción a la utilización de sonido

Igual que los ordenadores pueden codificar imágenes en un formato digital, almacenarlas en un sistema y recuperarlas en la pantalla, también pueden capturar y codificar audio digital (representaciones informáticas de la información de sonido), que pueden almacenar y recuperar para reproducirlo a través de altavoces conectados a ellos. Una de las formas de reproducir sonido es utilizar Adobe Flash Player y ActionScript.

Los datos de sonido convertidos a formato digital tienen varias características, como el volumen del sonido y si éste es estéreo o mono. Al reproducir un sonido en ActionScript, también se pueden ajustar estas características (por ejemplo, aumentar su volumen o hacer que parezca proceder de una dirección determinada).

Para poder controlar un sonido en ActionScript es necesario tener la información de sonido cargada en Flash Player. Hay cuatro formas de obtener datos de audio en Flash Player y trabajar con ellos mediante ActionScript. Se puede cargar un archivo de sonido externo, como un archivo MP3, en el archivo SWF; la información de sonido se puede incorporar al archivo SWF directamente cuando se crea. Se puede obtener una entrada de audio con un micrófono conectado al ordenador del usuario, así como acceder a los datos que se transmiten desde un servidor.

Al cargar datos de sonido desde un archivo de sonido externo, se puede iniciar la reproducción del principio del archivo de sonido mientras se cargan los restantes datos.

Aunque hay varios formatos de archivo de sonido que se utilizan para codificar audio digital, ActionScript 3.0 y Flash Player admiten archivos de sonido almacenados en formato MP3. No pueden cargar ni reproducir directamente archivos de sonido con otros formatos, como WAV o AIFF.

Al trabajar con sonido en ActionScript, es probable que se utilicen varias clases del paquete `flash.media`. La clase `Sound` es la clase que se utiliza para acceder a la información de audio cargando un archivo de sonido e iniciando la reproducción. Una vez iniciada la reproducción de un sonido, Flash Player proporciona acceso a un objeto `SoundChannel`. Puesto que un archivo de audio que se ha cargado puede ser uno de varios sonidos que se reproducen en el ordenador de un usuario, cada sonido que se reproduce utiliza su propio objeto `SoundChannel`; la salida combinada de todos los objetos `SoundChannel` mezclados es lo que se reproduce realmente a través de los altavoces del ordenador. La instancia de `SoundChannel` se utiliza para controlar las propiedades del sonido y detener su reproducción. Por último, si se desea controlar el audio combinado, la clase `SoundMixer` permite controlar la salida mezclada. Asimismo, se pueden utilizar otras muchas clases para realizar tareas más específicas cuando se trabaja con sonido en ActionScript; para más información sobre todas las clases relacionadas con el sonido, consulte [“Aspectos básicos de la arquitectura de sonido” en la página 619](#).

## Tareas comunes relacionadas con el sonido

En este capítulo se describen las siguientes tareas relacionadas con el sonido que se realizan frecuentemente:

- Cargar archivos MP3 externos y hacer un seguimiento de su progreso de carga
- Reproducir, pausar, reanudar y detener sonidos
- Reproducir flujos de sonido mientras se cargan
- Manipular desplazamiento y volumen de sonido
- Recuperar metadatos ID3 de un archivo MP3
- Utilizar datos de onda de sonido sin formato
- Capturar y reproducir entradas de sonido del micrófono de un usuario

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Amplitud:** distancia de un punto de la forma de onda del sonido desde la línea cero o de equilibrio.
- **Velocidad:** cantidad de datos que se codifican o se transmiten en cada segundo de un archivo de sonido. En los archivos MP3, la velocidad suele expresarse en miles de bits por segundo (kbps). Una velocidad superior suele implicar una onda de sonido de mayor calidad.
- **Almacenamiento en búfer:** recepción y almacenamiento de los datos de sonido antes de que se reproduzcan.
- **mp3:** MPEG-1 Audio Layer 3, o MP3, es un formato de compresión de sonido conocido.
- **Desplazamiento:** posición de una señal de audio entre los canales izquierdo y derecho de un campo de sonido estéreo.
- **Pico:** punto más alto de una forma de onda.
- **Velocidad de muestra:** define el número de muestras por segundo que se toman de una señal de audio analógica para crear una señal digital. La velocidad de muestra del audio de CD estándar es de 44,1 kHz o 44.100 muestras por segundo.
- **Transmisión de flujo:** proceso de reproducir el principio de un archivo de sonido o de vídeo mientras se descargan los datos restantes desde un servidor.
- **Volumen:** intensidad de un sonido.
- **Forma de onda:** forma de un gráfico de las distintas amplitudes de una señal de sonido a lo largo del tiempo.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progrese en el estudio de este capítulo, podría desear probar algunos de los listados de código de ejemplo. Como en este capítulo se describe la utilización de sonido en ActionScript, muchos de los ejemplos realizan tareas que requieren trabajar con un archivo de sonido: reproducirlo, detener la reproducción o ajustar el sonido de alguna manera. Para probar los ejemplos de este capítulo:

1. Cree un nuevo documento de Flash y guárdelo en el equipo.
2. En la línea de tiempo, seleccione el primer fotograma clave y abra el panel Acciones.
3. Copie el listado de código de ejemplo en el panel Script.
4. Si el código requiere cargar un archivo de sonido externo, tendrá una línea de código similar a la siguiente:

```
var req:URLRequest = new URLRequest("click.mp3");  
var s:Sound = new Sound(req);
```

donde “click.mp3” es el nombre del archivo de sonido que se va a cargar. Para probar estos ejemplos necesita un archivo MP3. Debe colocar el archivo MP3 en la misma carpeta que el documento de Flash. Después debe modificar el código para que utilice el nombre del archivo MP3 en lugar del nombre especificado en el listado de código (por ejemplo, en el código anterior, debe cambiar “click.mp3” por el nombre de su archivo MP3).

5. En el menú principal, elija Control > Probar película para crear el archivo SWF y mostrar una vista previa de la salida del ejemplo (además de escucharla).

Además de reproducir de audio, parte de los ejemplos utilizan la función `trace()` para mostrar valores; cuando pruebe los ejemplos verá los resultados en el panel Salida. Algunos ejemplos también dibujan contenido en la pantalla; para estos ejemplos también verá el contenido en la ventana de Flash Player.

Para más información sobre cómo probar los listados de código de ejemplo de este manual, consulte [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

# Aspectos básicos de la arquitectura de sonido

Las aplicaciones pueden cargar datos de sonido de cuatro orígenes principales:

- Archivos de sonido externos cargados en tiempo de ejecución
- Recursos de sonido incorporados en el archivo SWF de la aplicación
- Datos de sonido de un micrófono conectado al sistema del usuario
- Datos de sonido transmitidos desde un servidor multimedia remoto, como Flash Media Server

Los datos de sonido se pueden cargar completamente antes de su reproducción, o bien se pueden transmitirse, es decir, se pueden reproducir mientras se están cargando.

ActionScript 3.0 y Flash Player admiten archivos de sonido que se almacenan en formato MP3. No pueden cargar ni reproducir directamente archivos de sonido con otros formatos, como WAV o AIFF.

Adobe Flash CS3 Professional permite importar archivos de sonido WAV o AIFF e incorporarlos en los archivos SWF de la aplicación con formato MP3. La herramienta de edición de Flash también permite comprimir archivos de sonido incorporados para reducir su tamaño de archivo, aunque esta reducción de tamaño se compensa con una mejor calidad de sonido. Para más información, consulte [“Importación de sonidos” en Utilización de Flash](#).

La arquitectura de sonido de ActionScript 3.0 utiliza las siguientes clases del paquete `flash.media`.

Clase	Descripción
<code>flash.media.Sound</code>	La clase <code>Sound</code> controla la carga del sonido, administra las propiedades de sonido básicas e inicia la reproducción de sonido.
<code>flash.media.SoundChannel</code>	Cuando una aplicación reproduce un objeto <code>Sound</code> , se crea un nuevo objeto <code>SoundChannel</code> para controlar la reproducción. El objeto <code>SoundChannel</code> controla el volumen de los canales de reproducción izquierdo y derecho del sonido. Cada sonido que se reproduce tiene su propio objeto <code>SoundChannel</code> .
<code>flash.media.SoundLoaderContext</code>	La clase <code>SoundLoaderContext</code> especifica cuántos segundos de búfer se utilizarán al cargar un sonido, y si Flash Player busca un archivo de política de varios dominios. Un objeto <code>SoundLoaderContext</code> se utiliza como parámetro del método <code>Sound.load()</code> .

Clase	Descripción
flash.media.SoundMixer	La clase SoundMixer controla la reproducción y las propiedades de seguridad que pertenecen a todos los sonidos de una aplicación. De hecho, se mezclan varios canales de sonido mediante un objeto SoundMixer común, de manera que los valores de propiedad de dicho objeto afectarán a todos los objetos SoundChannel que se reproducen actualmente.
flash.media.SoundTransform	La clase SoundTransform contiene valores que controlan el desplazamiento y el volumen de sonido. Un objeto SoundTransform puede aplicarse a un objeto SoundChannel, al objeto SoundMixer global o a un objeto Microphone, entre otros.
flash.media.ID3Info	Un objeto ID3Info contiene propiedades que representan información de metadatos ID3, almacenada a menudo en archivos de sonido MP3.
flash.media.Microphone	La clase Microphone representa un micrófono u otro dispositivo de entrada de sonido conectado al ordenador del usuario. La entrada de audio de un micrófono puede enrutarse a altavoces locales o enviarse a un servidor remoto. El objeto Microphone controla la ganancia, la velocidad de muestra y otras características de su propio flujo de sonido.

Cada sonido que se carga y se reproduce necesita su propia instancia de las clases Sound y SoundChannel. La clase SoundMixer global mezcla la salida de varias instancias de SoundChannel durante la reproducción.

Las clases Sound, SoundChannel y SoundMixer no se utilizan para datos de sonido obtenidos de un micrófono o de un servidor de flujo de medios como Flash Media Server.

## Carga de archivos de sonido externos

Cada instancia de la clase Sound existe para cargar y activar la reproducción de un recurso de sonido específico. Una aplicación no puede reutilizar un objeto Sound para cargar más de un sonido. Para cargar un nuevo recurso de sonido, debe crear otro objeto Sound.

Si se carga un archivo de sonido pequeño, como un sonido de clic que se asociará a un botón, la aplicación puede crear un nuevo objeto `Sound` y cargar automáticamente el archivo de sonido, tal como se muestra a continuación:

```
var req:URLRequest = new URLRequest("click.mp3");
var s:Sound = new Sound(req);
```

El constructor `Sound()` acepta un objeto `URLRequest` como primer parámetro. Cuando se proporciona un valor del parámetro `URLRequest`, el nuevo objeto `Sound` empieza a cargar automáticamente el recurso de sonido especificado.

En todos los casos, excepto en los más sencillos, la aplicación debe prestar atención al progreso de carga del sonido y detectar los posibles errores. Por ejemplo, si el sonido del clic tiene un tamaño bastante grande, es posible que no esté completamente cargado cuando el usuario haga clic en el botón que activa dicho sonido. Si se intenta reproducir un sonido no cargado, puede producirse un error en tiempo de ejecución. Resulta más seguro esperar a que se cargue totalmente el sonido antes de permitir que los usuarios realicen acciones que puedan iniciar la reproducción de sonidos.

El objeto `Sound` distribuye varios eventos distintos durante el proceso de carga del sonido. La aplicación puede detectar estos eventos para hacer un seguimiento del progreso de carga y asegurarse de que el sonido se carga por completo antes de reproducirse. En la tabla siguiente se enumeran los eventos que puede distribuir un objeto `Sound`.

Evento	Descripción
<code>open (Event.OPEN)</code>	Se distribuye antes de que se inicie la operación de carga del sonido.
<code>progress (ProgressEvent.PROGRESS)</code>	Se distribuye periódicamente durante el proceso de carga del sonido cuando se reciben datos del archivo o del flujo.
<code>id3 (Event.ID3)</code>	Se distribuye cuando hay datos ID3 disponibles para un sonido MP3.
<code>complete (Event.COMPLETE)</code>	Se distribuye cuando se han cargado todos los datos del recurso de sonido.
<code>ioError (IOErrorEvent.IO_ERROR)</code>	Se distribuye cuando no se puede encontrar un archivo de sonido, o bien cuando el proceso de carga se interrumpe antes de que se puedan recibir todos los datos de sonido.

El código siguiente ilustra la manera de reproducir un sonido una vez cargado:

```
import flash.events.Event;
import flash.media.Sound;
import flash.net.URLRequest;

var s:Sound = new Sound();
s.addEventListener(Event.COMPLETE, onSoundLoaded);
var req:URLRequest = new URLRequest("bigSound.mp3");
s.load(req);

function onSoundLoaded(event:Event):void
{
    var localSound:Sound = event.target as Sound;
    localSound.play();
}
```

En primer lugar, el código de ejemplo crea un nuevo objeto `Sound` sin asignarle un valor inicial para el parámetro `URLRequest`. A continuación, detecta el evento `Event.COMPLETE` del objeto `Sound`, que provoca la ejecución del método `onSoundLoaded()` cuando se cargan todos los datos de sonido. Después, llama al método `Sound.load()` con un nuevo valor `URLRequest` para el archivo de sonido.

El método `onSoundLoaded()` se ejecuta cuando se completa la carga de sonido. La propiedad de destino del objeto `Event` es una referencia al objeto `Sound`. La llamada al método `play()` del objeto `Sound` inicia la reproducción de sonido.

## Supervisión del proceso de carga del sonido

Los archivos de sonido pueden tener un tamaño muy grande y tardar mucho tiempo en cargarse. Aunque Flash Player permite que la aplicación reproduzca sonidos incluso antes de que se carguen completamente, es posible que se desee proporcionar una indicación al usuario de la cantidad de datos de sonido que se han cargado, así como de la cantidad de sonido que ya se ha reproducido.

La clase `Sound` distribuye dos eventos que hacen relativamente fácil la visualización del progreso de carga de un sonido: `ProgressEvent.PROGRESS` y `Event.COMPLETE`. En el ejemplo siguiente se muestra cómo utilizar estos eventos para mostrar la información de progreso del sonido que se carga:

```
import flash.events.Event;
import flash.events.ProgressEvent;
import flash.media.Sound;
import flash.net.URLRequest;
```

```

var s:Sound = new Sound();
s.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS, onLoadProgress);
s.addEventListener(Event.COMPLETE, onLoadComplete);
s.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR, onIOError);

var req:URLRequest = new URLRequest("bigSound.mp3");
s.load(req);

function onLoadProgress(event:ProgressEvent):void
{
    var loadedPct:uint =
        Math.round(100 * (event.bytesLoaded / event.bytesTotal));
    trace("The sound is " + loadedPct + "% loaded.");
}

function onLoadComplete(event:Event):void
{
    var localSound:Sound = event.target as Sound;
    localSound.play();
}
function onIOError(event:IOErrorEvent)
{
    trace("The sound could not be loaded: " + event.text);
}

```

En este código se crea primero un objeto `Sound` y luego se añaden detectores a dicho objeto para los eventos `ProgressEvent.PROGRESS` y `Event.COMPLETE`. Una vez que el método `Sound.load()` se ha llamado y que el archivo de sonido recibe los primeros datos, se produce un evento `ProgressEvent.PROGRESS`, que activa el método `onSoundLoadProgress()`.

El porcentaje de datos de sonido cargados equivale al valor de la propiedad `bytesLoaded` del objeto `ProgressEvent` dividido entre el valor de la propiedad `bytesTotal`. Las mismas propiedades `bytesLoaded` y `bytesTotal` también están disponibles en el objeto `Sound`. El ejemplo anterior muestra mensajes relativos al progreso de carga del sonido, aunque se pueden utilizar fácilmente los valores `bytesLoaded` y `bytesTotal` para actualizar los componentes de barra de progreso, como los que se incluyen en la arquitectura Adobe Flex 2 o en la herramienta de edición Flash.

En este ejemplo también se muestra la forma en que una aplicación puede reconocer un error y responder a él durante la carga de archivos de sonido. Por ejemplo, si no se puede encontrar un archivo de sonido con un nombre determinado, el objeto `Sound` distribuye un evento `Event.IO_ERROR`. En el código anterior, se ejecuta el método `onIOError()`, que muestra un breve mensaje de error cuando se produce un error.

# Utilización de sonidos incorporados

La utilización de sonidos incorporados, en lugar de cargar sonidos de un archivo externo, resulta útil para sonidos de pequeño tamaño que se emplean como indicadores en la interfaz de usuario de la aplicación (por ejemplo, los sonidos que se reproducen cuando se hace clic en los botones).

Si se incorpora un archivo de sonido en la aplicación, el tamaño del archivo SWF resultante aumenta con el tamaño del archivo de sonido. Es decir, la incorporación de archivos de sonido grandes en la aplicación puede hacer que el tamaño del archivo SWF sea excesivo.

El método preciso de incorporar un archivo de sonido en el archivo SWF de la aplicación varía de un entorno de desarrollo a otro.

## Utilización de un archivo de sonido incorporado en Flash

La herramienta de edición de Flash permite importar sonidos en varios formatos de sonido y almacenarlos como símbolos en la Biblioteca. Después se pueden asignar a fotogramas en la línea de tiempo o a los fotogramas de un estado de botón, utilizarlos con Comportamientos o utilizarlos directamente en código ActionScript. En esta sección se describe la manera de utilizar sonidos incorporados en código ActionScript con la herramienta de edición de Flash. Para más información sobre las otras maneras de utilizar sonidos incorporados en Flash, consulte [“Importación de sonidos”](#) en *Utilización de Flash*.

### Para incorporar un archivo de sonido en una película Flash:

1. Seleccione Archivo > Importar > Importar a biblioteca y, a continuación, elija un archivo de sonido para importarlo.
2. Haga clic con el botón derecho en el nombre del archivo importado en el panel Biblioteca y seleccione Propiedades. Active la casilla de verificación Exportar para ActionScript.
3. En el campo Clase, escriba el nombre que debe utilizarse al hacer referencia a este sonido incorporado en ActionScript. De manera predeterminada, utilizará el nombre del archivo de sonido de este campo. Si el nombre de archivo incluye un punto, como en “DrumSound.mp3”, debe cambiarlo por otro como “DrumSound”; ActionScript no permite utilizar un punto en un nombre de clase. El campo Clase base debe mostrar flash.media.Sound.

4. Haga clic en Aceptar. Es posible que vea un cuadro de mensaje que indique que no se encontró una definición para esta clase en la ruta de clases. Haga clic en Aceptar y continúe. Si se introduce una clase cuyo nombre no coincide con el de ninguna de las clases de la ruta de clases de la aplicación, se genera automáticamente una nueva clase que hereda de la clase `flash.media.Sound`.
5. Para utilizar el sonido incorporado hay que hacer referencia al nombre de clase del sonido en ActionScript. Por ejemplo, el código siguiente empieza creando una nueva instancia de la clase `DrumSound` generada automáticamente:

```
var drum:DrumSound = new DrumSound();  
var channel:SoundChannel = drum.play();
```

`DrumSound` es una subclase de la clase `flash.media.Sound`, por lo que hereda los métodos y las propiedades de la clase `Sound`, incluido el método `play()` antes mostrado.

## Utilización de archivos de flujo de sonido

Si se reproduce un archivo de sonido o de vídeo mientras se cargan sus datos, se dice que se está *transmitiendo* el archivo. Los archivos de sonido externos que se cargan desde un servidor remoto suelen transmitirse; de este modo, no es necesario que el usuario espere hasta que se carguen todos los datos para poder escuchar el sonido.

La propiedad `SoundMixer.bufferTime` representa el número de milisegundos de datos de sonido que Flash Player debe recopilar antes de permitir la reproducción de sonido. Es decir, si la propiedad `bufferTime` se establece en 5000, Flash Player carga al menos 5000 milisegundos (el equivalente en datos) del archivo de sonido antes de empezar a reproducir el sonido. El valor predeterminado de `SoundMixer.bufferTime` es 1000.

La aplicación puede sustituir el valor global de `SoundMixer.bufferTime` para un sonido determinado especificando explícitamente un nuevo valor de `bufferTime` al cargar el sonido. Para sustituir el tiempo de búfer predeterminado, primero hay que crear una nueva instancia de la clase `SoundLoaderContext`, establecer el valor de su propiedad `bufferTime` y pasarla como un parámetro al método `Sound.load()`, tal como se muestra a continuación:

```
import flash.media.Sound;  
import flash.media.SoundLoaderContext;  
import flash.net.URLRequest;  
  
var s:Sound = new Sound();  
var req:URLRequest = new URLRequest("bigSound.mp3");  
var context:SoundLoaderContext = new SoundLoaderContext(8000, true);  
s.load(req, context);  
s.play();
```

Mientras sigue la reproducción, Flash Player intenta mantener el tamaño del búfer de sonido igual o mayor. Si los datos de sonido se cargan más rápido que la velocidad de reproducción, ésta continuará sin interrupciones. Sin embargo, si la velocidad de carga de los datos disminuye debido a limitaciones de red, la cabeza lectora podría alcanzar el final del búfer de sonido. Si esto sucede se suspende la reproducción, aunque se reanudará automáticamente en cuanto se hayan cargado más datos de sonido.

Para determinar si se ha suspendido la reproducción porque Flash está esperando a que se carguen más datos, se debe utilizar la propiedad `Sound.isBuffering`.

## Reproducción de sonidos

Para reproducir un sonido cargado sólo hay que llamar al método `Sound.play()` de un objeto `Sound`:

```
var snd:Sound = new Sound(new URLRequest("smallSound.mp3"));
snd.play();
```

Al reproducir sonidos con ActionScript 3.0, se pueden realizar las operaciones siguientes:

- Reproducir un sonido desde una posición de inicio específica
- Pausar un sonido y reanudar la reproducción desde la misma posición posteriormente
- Saber exactamente cuándo termina de reproducirse un sonido
- Hacer un seguimiento del progreso de la reproducción de un sonido
- Cambiar el volumen o el desplazamiento cuando se reproduce un sonido

Para realizar estas operaciones durante la reproducción deben utilizarse las clases `SoundChannel`, `SoundMixer` y `SoundTransform`.

La clase `SoundChannel` controla la reproducción de un solo sonido. La propiedad `SoundChannel.position` puede considerarse como una cabeza lectora, que indica el punto actual en los datos de sonido que se están reproduciendo.

Cuando una aplicación llama al método `Sound.play()`, se crea una nueva instancia de la clase `SoundChannel` para controlar la reproducción.

La aplicación puede reproducir un sonido desde una posición de inicio específica, pasando dicha posición en milisegundos como el parámetro `startTime` del método `Sound.play()`. También puede especificar un número fijo de veces que se repetirá el sonido en una sucesión rápida pasando un valor numérico en el parámetro `loops` del método `Sound.play()`.

Cuando se llama al método `Sound.play()` con los parámetros `startTime` y `loops`, el sonido se reproduce de forma repetida desde el mismo punto de inicio cada vez, tal como se muestra en el código siguiente:

```
var snd:Sound = new Sound(new URLRequest("repeatingSound.mp3"));
snd.play(1000, 3);
```

En este ejemplo, el sonido se reproduce desde un punto un segundo después del inicio del sonido, tres veces seguidas.

## Pausa y reanudación de un sonido

Si la aplicación reproduce sonidos largos, como canciones o emisiones podcast, es recomendable dejar que los usuarios pausen y reanuden la reproducción de dichos sonidos. Durante la reproducción en `ActionScript` un sonido no se puede pausar; sólo se puede detener. Sin embargo, un sonido puede reproducirse desde cualquier punto. Se puede registrar la posición del sonido en el momento en que se detuvo y volver a reproducir el sonido desde dicha posición posteriormente.

Por ejemplo, supongamos que el código carga y reproduce un archivo de sonido como este:

```
var snd:Sound = new Sound(new URLRequest("bigSound.mp3"));
var channel:SoundChannel = snd.play();
```

Mientras se reproduce el sonido, la propiedad `SoundChannel.position` indica el punto del archivo de sonido que se está reproduciendo en ese momento. La aplicación puede almacenar el valor de posición antes de detener la reproducción del sonido, como se indica a continuación:

```
var pausePosition:int = channel.position;
channel.stop();
```

Para reanudar la reproducción del sonido desde el mismo punto en que se detuvo, hay que pasar el valor de la posición almacenado anteriormente.

```
channel = snd.play(pausePosition);
```

## Control de la reproducción

Es posible que la aplicación desee saber cuándo se deja de reproducir un sonido para poder iniciar la reproducción de otro o para limpiar algunos recursos utilizados durante la reproducción anterior. La clase `SoundChannel` distribuye un evento `Event.SOUND_COMPLETE` cuando finaliza la reproducción de un sonido. La aplicación puede detectar este evento y adoptar las medidas oportunas como se muestra a continuación:

```
import flash.events.Event;
import flash.media.Sound;
import flash.net.URLRequest;

var snd:Sound = new Sound("smallSound.mp3");
var channel:SoundChannel = snd.play();
s.addEventListener(Event.SOUND_COMPLETE, onPlaybackComplete);

public function onPlaybackComplete(event:Event)
{
    trace("The sound has finished playing.");
}
```

La clase `SoundChannel` no distribuye eventos de progreso durante la reproducción. Para informar sobre el progreso de la reproducción, la aplicación puede configurar su propio mecanismo de sincronización y hacer un seguimiento de la posición de la cabeza lectora del sonido.

Para calcular el porcentaje de sonido que se ha reproducido, se puede dividir el valor de la propiedad `SoundChannel.position` entre la duración de los datos del sonido que se está reproduciendo:

```
var playbackPercent:uint = 100 * (channel.position / snd.length);
```

Sin embargo, este código sólo indica porcentajes de reproducción precisos si los datos de sonido se han cargado completamente antes del inicio de la reproducción. La propiedad `Sound.length` muestra el tamaño de los datos de sonido que se cargan actualmente, no el tamaño definitivo de todo el archivo de sonido. Para hacer un seguimiento del progreso de reproducción de un flujo de sonido, la aplicación debe estimar el tamaño final de todo el archivo de sonido y utilizar dicho valor en sus cálculos. Se puede estimar la duración final de los datos de sonido mediante las propiedades `bytesLoaded` y `bytesTotal` del objeto `Sound`, de la manera siguiente:

```
var estimatedLength:int =
    Math.ceil(snd.length / (snd.bytesLoaded / snd.bytesTotal));
var playbackPercent:uint = 100 * (channel.position / estimatedLength);
```

El código siguiente carga un archivo de sonido más grande y utiliza el evento `Event.ENTER_FRAME` como mecanismo de sincronización para mostrar el progreso de la reproducción. Notifica periódicamente el porcentaje de reproducción, que se calcula como el valor de la posición actual dividido entre la duración total de los datos de sonido:

```
import flash.events.Event;
import flash.media.Sound;
import flash.net.URLRequest;

var snd:Sound = new Sound();
var req:URLRequest = new
    URLRequest("http://av.adobe.com/podcast/csbu_dev_podcast_epi_2.mp3");
snd.load(req);

var channel:SoundChannel;
channel = snd.play();
addEventListener(Event.ENTER_FRAME, onEnterFrame);
snd.addEventListener(Event.SOUND_COMPLETE, onPlaybackComplete);

function onEnterFrame(event:Event):void
{
    var estimatedLength:int =
        Math.ceil(snd.length / (snd.bytesLoaded / snd.bytesTotal));
    var playbackPercent:uint =
        Math.round(100 * (channel.position / estimatedLength));
    trace("Sound playback is " + playbackPercent + "% complete.");
}

function onPlaybackComplete(event:Event)
{
    trace("The sound has finished playing.");
    removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, onEnterFrame);
}
```

Una vez iniciada la carga de los datos de sonido, este código llama al método `snd.play()` y almacena el objeto `SoundChannel` resultante en la variable `channel`. A continuación, añade un detector de eventos a la aplicación principal para el evento `Event.ENTER_FRAME` y otro detector de eventos al objeto `SoundChannel` para el evento `Event.SOUND_COMPLETE` que se produce cuando finaliza la reproducción.

Cada vez que la aplicación alcanza un nuevo fotograma en su animación, se llama al método `onEnterFrame()`. El método `onEnterFrame()` estima la duración total del archivo de sonido según la cantidad de datos que ya se han cargado, y luego calcula y muestra el porcentaje de reproducción actual.

Cuando se ha reproducido todo el sonido, se ejecuta el método `onPlaybackComplete()` y se elimina el detector de eventos para el evento `Event.ENTER_FRAME`, de manera que no intente mostrar actualizaciones de progreso tras el fin de la reproducción.

El evento `Event.ENTER_FRAME` puede distribuirse muchas veces por segundo. En algunos casos no será necesario mostrar el progreso de la reproducción con tanta frecuencia. De ser así, la aplicación puede configurar su propio mecanismo de sincronización con la clase `flash.util.Timer`; véase [“Utilización de fechas y horas” en la página 197](#).

## Detener flujos de sonido

Existe una anomalía en el proceso de reproducción para los sonidos que se están transmitiendo, es decir, para los sonidos que todavía se están cargando mientras se reproducen. Cuando la aplicación llama al método `SoundChannel.stop()` en una instancia de `SoundChannel` que reproduce un flujo de sonido, la reproducción se detiene en un fotograma y en el siguiente se reinicia desde el principio del sonido. Esto sucede porque el proceso de carga del sonido todavía está en curso. Para detener la carga y la reproducción de un flujo de sonido, llame al método `Sound.close()`.

## Consideraciones de seguridad al cargar y reproducir sonidos

La capacidad de la aplicación para acceder a datos de sonido puede limitarse según el modelo de seguridad de Flash Player. Cada sonido está sujeto a las restricciones de dos entornos limitados de seguridad diferentes, el del contenido en sí (el “entorno limitado de contenido”) y el de la aplicación o el objeto que carga y reproduce el sonido (el “entorno limitado de propietario”). Para más información sobre el modelo de seguridad de Flash Player en general y la definición de los entornos limitados, consulte [“Seguridad de Flash Player” en la página 777](#).

El entorno limitado de contenido controla si se pueden extraer datos detallados del sonido con la propiedad `id3` o el método `SoundMixer.computeSpectrum()`. No limita la carga o la reproducción del sonido en sí.

El dominio de origen del archivo de sonido define las limitaciones de seguridad del entorno limitado de contenido. Normalmente, si un archivo de sonido se encuentra en el mismo dominio o la misma carpeta que el archivo SWF de la aplicación o el objeto que lo carga, éstos tendrán acceso total al archivo de sonido. Si el sonido procede de un dominio diferente al de la aplicación, aún es posible extraerlo al entorno limitado de contenido mediante un archivo de política de varios dominios.

La aplicación puede pasar un objeto `SoundLoaderContext` con una propiedad `checkPolicyFile` como parámetro al método `Sound.load()`. Si se establece la propiedad `checkPolicyFile` en `true`, se indica a Flash Player que busque un archivo de política de varios dominios en el servidor desde el que se carga el sonido. Si ya existe un archivo de política de varios dominios, y proporciona acceso al dominio del archivo SWF que se carga, el archivo SWF puede cargar el archivo de sonido, acceder a la propiedad `id3` del objeto `Sound` y llamar al método `SoundMixer.computeSpectrum()` para sonidos cargados.

El entorno limitado de propietario controla la reproducción local de los sonidos. La aplicación o el objeto que empieza a reproducir un sonido definen el entorno limitado de propietario.

El método `SoundMixer.stopAll()` detiene los sonidos de todos los objetos `SoundChannel` que se reproducen en ese momento, siempre y cuando cumplan los criterios siguientes:

- Los objetos del mismo entorno limitado de propietario han iniciado los sonidos.
- Los sonidos proceden de un origen con un archivo de política de varios dominios que proporciona acceso al dominio de la aplicación o del objeto que llama al método `SoundMixer.stopAll()`.

Para saber si el método `SoundMixer.stopAll()` detendrá realmente todos los sonidos en reproducción, la aplicación puede llamar al método `SoundMixer.areSoundsInaccessible()`. Si el método devuelve un valor `true`, algunos de los sonidos que se reproducen se encuentran fuera del control del entorno limitado de propietario actual y no se detendrán con el método `SoundMixer.stopAll()`.

El método `SoundMixer.stopAll()` también evita que la cabeza lectora continúe para todos los sonidos cargados desde archivos externos. Sin embargo, los sonidos que se incorporan en archivos FLA y se asocian a los fotogramas de la línea de tiempo con la herramienta de edición de Flash podrían volver a reproducirse si la animación se desplaza a un nuevo fotograma.

## Control de desplazamiento y volumen de sonido

El objeto `SoundChannel` controla los canales estéreo izquierdo y derecho de un sonido. Si el sonido MP3 es monoaural, los canales estéreo izquierdo y derecho del objeto `SoundChannel` incluirán formas de onda idénticas.

Se puede conocer la amplitud de cada canal estéreo del objeto que se reproduce mediante las propiedades `leftPeak` y `rightPeak` del objeto `SoundChannel`. Estas propiedades muestran la amplitud máxima de la forma de onda del sonido; no representan el volumen real de la reproducción. El volumen real de la reproducción es una función de la amplitud de la onda de sonido y de los valores de volumen establecidos en el objeto `SoundChannel` y la clase `SoundMixer`.

La propiedad `pan` (desplazamiento) de un objeto `SoundChannel` puede utilizarse para especificar un nivel de volumen diferente para cada uno de los canales izquierdo y derecho durante la reproducción. Esta propiedad puede tener un valor que oscila entre `-1` y `1`, donde `-1` significa que el canal izquierdo se reproduce al máximo volumen mientras que el canal derecho está en silencio y `1` significa que el canal derecho se reproduce al máximo volumen mientras que el canal izquierdo está en silencio. Los valores numéricos entre `-1` y `1` establecen valores proporcionales para los valores de canal izquierdo y derecho, y un valor `0` implica que los dos canales se reproducen a un volumen medio y equilibrado.

En el ejemplo de código siguiente se crea un objeto `SoundTransform` con un valor de volumen de `0,6` y un valor de desplazamiento de `-1` (volumen máximo en el canal izquierdo y sin volumen en el canal derecho). Pasa el objeto `SoundTransform` como parámetro al método `play()`, que aplica dicho objeto al nuevo objeto `SoundChannel` que se crea para controlar la reproducción.

```
var snd:Sound = new Sound(new URLRequest("bigSound.mp3"));
var trans:SoundTransform = new SoundTransform(0.6, -1);
var channel:SoundChannel = snd.play(0, 1, trans);
```

Se puede modificar el volumen y el desplazamiento mientras se reproduce un sonido estableciendo las propiedades `pan` o `volume` de un objeto `SoundTransform` y aplicando dicho objeto como propiedad `soundTransform` de un objeto `SoundChannel`.

También se pueden establecer simultáneamente valores globales de volumen y desplazamiento con la propiedad `soundTransform` de la clase `SoundMixer`, como se muestra en el ejemplo siguiente:

```
SoundMixer.soundTransform = new SoundTransform(1, -1);
```

Además, se puede utilizar un objeto `SoundTransform` para establecer los valores de volumen y desplazamiento de un objeto `Microphone` (véase [“Captura de entradas de sonido” en la página 638](#)) y de los objetos `Sprite` y `SimpleButton`.

En el ejemplo siguiente se alterna el desplazamiento del sonido del canal izquierdo al derecho, y a la inversa, mientras se reproduce el sonido.

```
import flash.events.Event;
import flash.media.Sound;
import flash.media.SoundChannel;
import flash.media.SoundMixer;
import flash.net.URLRequest;

var snd:Sound = new Sound();
var req:URLRequest = new URLRequest("bigSound.mp3");
snd.load(req);

var panCounter:Number = 0;
```

```

var trans:SoundTransform;
trans = new SoundTransform(1, 0);
var channel:SoundChannel = snd.play(0, 1, trans);
channel.addEventListener(Event.SOUND_COMPLETE, onPlaybackComplete);

addEventListener(Event.ENTER_FRAME, onEnterFrame);

function onEnterFrame(event:Event):void
{
    trans.pan = Math.sin(panCounter);
    channel.soundTransform = trans; // or SoundMixer.soundTransform = trans;
    panCounter += 0.05;
}

function onPlaybackComplete(event:Event):void
{
    removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, onEnterFrame);
}

```

Este código se inicia cargando un archivo de sonido y creando un nuevo objeto `SoundTransform` con el volumen establecido en 1 (volumen máximo) y el desplazamiento establecido en 0 (equilibrio entre los canales izquierdo y derecho). A continuación, llama al método `snd.play()` y pasa el objeto `SoundTransform` como parámetro.

Mientras se reproduce el sonido, el método `onEnterFrame()` se ejecuta repetidamente. El método `onEnterFrame()` utiliza la función `Math.sin()` para generar un valor entre -1 y 1, rango que corresponde a los valores aceptables de la propiedad `SoundTransform.pan`. La propiedad `pan` del objeto `SoundTransform` se establece en el nuevo valor y, posteriormente, se establece la propiedad `soundTransform` del canal para utilizar el objeto `SoundTransform` alterado.

Para ejecutar este ejemplo, reemplace el nombre de archivo `bigSound.mp3` con el nombre de un archivo MP3 local. A continuación, ejecute el ejemplo. Escuchará el aumento del volumen del canal izquierdo mientras disminuye el volumen del canal derecho, y viceversa.

En este ejemplo podría lograrse el mismo efecto estableciendo la propiedad `soundTransform` de la clase `SoundMixer`. Sin embargo, se vería afectado el desplazamiento de todos los sonidos en reproducción, no solo el sonido que reproduce este objeto `SoundChannel`.

# Utilización de metadatos de sonido

Los archivos de sonido que utilizan el formato MP3 pueden contener datos adicionales sobre el sonido en forma de etiquetas ID3.

No todos los archivos MP3 contienen metadatos ID3. Cuando un objeto `Sound` carga un archivo de sonido MP3, distribuye un evento `Event.ID3` si el archivo de sonido incluye metadatos ID3. Para evitar errores en tiempo de ejecución, la aplicación debe esperar a recibir el evento `Event.ID3` antes de acceder a la propiedad `Sound.id3` de un sonido cargado.

En el código siguiente se muestra la manera de detectar que se han cargado los metadatos ID3 para un archivo de sonido.

```
import flash.events.Event;
import flash.media.ID3Info;
import flash.media.Sound;

var s:Sound = new Sound();
s.addEventListener(Event.ID3, onID3InfoReceived);
s.load("mySound.mp3");

function onID3InfoReceived(event:Event)
{
    var id3:ID3Info = event.target.id3;

    trace("Received ID3 Info:");
    for (var propName:String in id3)
    {
        trace(propName + " = " + id3[propName]);
    }
}
```

Este código empieza por crear un objeto `Sound` e indicarle que detecte el evento `Event.ID3`. Cuando se cargan los metadatos ID3 del archivo de sonido, se llama al método `onID3InfoReceived()`. El destino del objeto `Event` que se pasa al método `onID3InfoReceived()` es el objeto `Sound` original, de modo que el método obtiene la propiedad `id3` del objeto `Sound` y luego recorre todas sus propiedades con nombre para trazar sus valores.

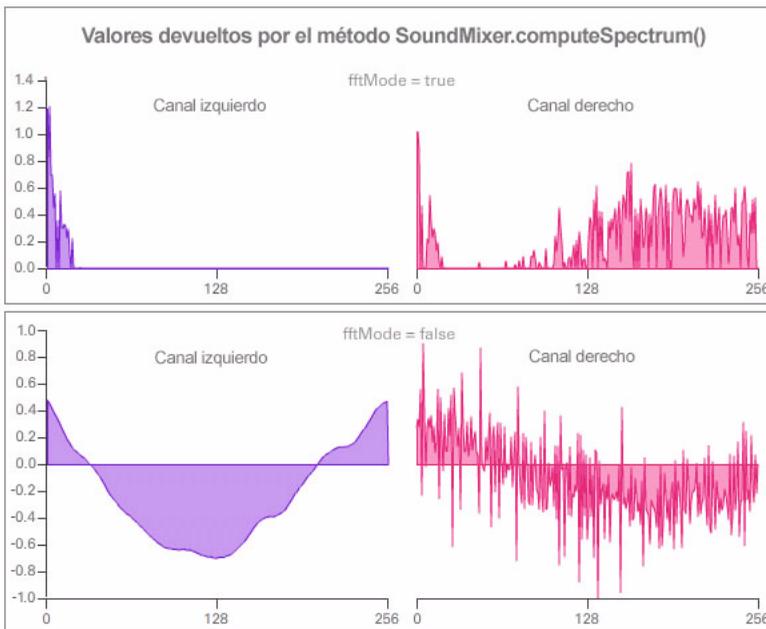
# Acceso a datos de sonido sin formato

El método `SoundMixer.computeSpectrum()` permite que una aplicación lea los datos de sonido sin formato para la forma de onda que se reproduce en ese momento. Si se reproduce más de un objeto `SoundChannel`, el método `SoundMixer.computeSpectrum()` muestra los datos de sonido combinados de cada objeto `SoundChannel` mezclado.

Los datos de sonido se devuelven como un objeto `ByteArray` con 512 bytes de datos, cada uno de los cuales contiene un valor de coma flotante que oscila entre -1 y 1. Estos valores representan la amplitud de los puntos de la forma de onda del sonido en reproducción. Los valores se transmiten en dos grupos de 256; el primer grupo para el canal estéreo izquierdo y el segundo para el canal estéreo derecho.

El método `SoundMixer.computeSpectrum()` devolverá datos del espectro de frecuencias en lugar de datos de forma de onda si el parámetro `FFTMode` se establece en `true`. El espectro de frecuencias muestra la amplitud clasificada por la frecuencia de sonido, de menor a mayor. El algoritmo FFT (Fast Fourier Transform) se utiliza para convertir los datos de forma de onda en datos del espectro de frecuencias. Los valores resultantes del espectro de frecuencias oscilan entre 0 y 1,414 aproximadamente (la raíz cuadrada de 2).

En el siguiente diagrama se comparan los datos devueltos por el método `computeSpectrum()` cuando el parámetro `FFTMode` se establece en `true` y cuando se establece en `false`. El sonido cuyos datos se han utilizado para este diagrama contiene un sonido alto de contrabajo en el canal izquierdo y un sonido de batería en el canal derecho.



El método `computeSpectrum()` también puede devolver datos que se han vuelto a muestrear a una velocidad inferior. Normalmente, esto genera datos de forma de onda o de frecuencia más suaves a expensas del detalle. El parámetro `stretchFactor` controla la velocidad a la que se muestrea el método `computeSpectrum()`. Cuando el parámetro `stretchFactor` se establece en 0 (valor predeterminado), los datos de sonido se muestrean a una velocidad de 44,1 kHz. La velocidad se reduce a la mitad en los valores sucesivos del parámetro `stretchFactor`, de manera que un valor de 1 especifica una velocidad de 22,05 kHz, un valor de 2 especifica una velocidad de 11,025 kHz, etc. El método `computeSpectrum()` aún devuelve 256 bytes en cada canal estéreo cuando se utiliza un valor `stretchFactor` más alto.

El método `SoundMixer.computeSpectrum()` tiene algunas limitaciones:

- Puesto que los datos de sonido de un micrófono o de los flujos RTMP no pasan por el objeto `SoundMixer` global, el método `SoundMixer.computeSpectrum()` no devolverá datos de dichas fuentes.
- Si uno o varios sonidos que se reproducen proceden de orígenes situados fuera del entorno limitado de contenido actual, las restricciones de seguridad harán que el método `SoundMixer.computeSpectrum()` genere un error. Para ver más detalles sobre las limitaciones de seguridad del método `SoundMixer.computeSpectrum()`, consulte [“Consideraciones de seguridad al cargar y reproducir sonidos” en la página 630](#) y [“Acceso a medios cargados como datos” en la página 806](#).

## Creación de un visualizador de sonido sencillo

En el ejemplo siguiente se utiliza el método `SoundMixer.computeSpectrum()` para mostrar un gráfico de la forma de onda que se anima con cada fotograma:

```
import flash.display.Graphics;
import flash.events.Event;
import flash.media.Sound;
import flash.media.SoundChannel;
import flash.media.SoundMixer;
import flash.net.URLRequest;

const PLOT_HEIGHT:int = 200;
const CHANNEL_LENGTH:int = 256;

var snd:Sound = new Sound();
var req:URLRequest = new URLRequest("bigSound.mp3");
snd.load(req);

var channel:SoundChannel;
channel = snd.play();
addEventListener(Event.ENTER_FRAME, onEnterFrame);
snd.addEventListener(Event.SOUND_COMPLETE, onPlaybackComplete);
```

```

var bytes:ByteArray = new ByteArray();

function onEnterFrame(event:Event):void
{
    SoundMixer.computeSpectrum(bytes, false, 0);

    var g:Graphics = this.graphics;

    g.clear();
    g.lineStyle(0, 0x6600CC);
    g.beginFill(0x6600CC);
    g.moveTo(0, PLOT_HEIGHT);

    var n:Number = 0;

    // left channel
    for (var i:int = 0; i < CHANNEL_LENGTH; i++)
    {
        n = (bytes.readFloat() * PLOT_HEIGHT);
        g.lineTo(i * 2, PLOT_HEIGHT - n);
    }
    g.lineTo(CHANNEL_LENGTH * 2, PLOT_HEIGHT);
    g.endFill();

    // right channel
    g.lineStyle(0, 0xCC0066);
    g.beginFill(0xCC0066, 0.5);
    g.moveTo(CHANNEL_LENGTH * 2, PLOT_HEIGHT);

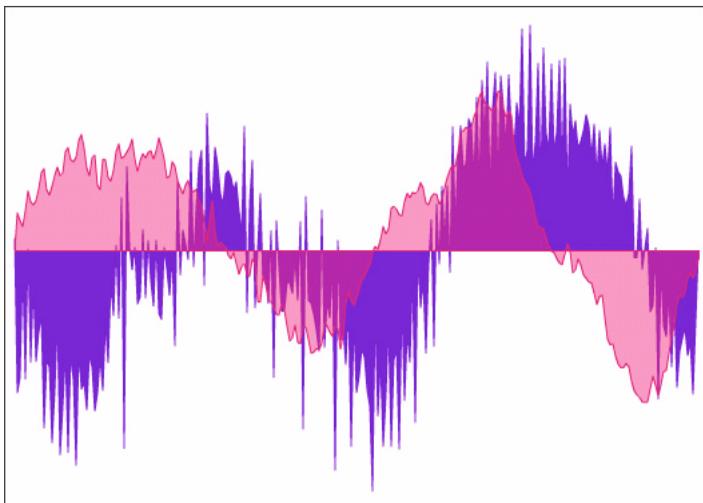
    for (i = CHANNEL_LENGTH; i > 0; i--)
    {
        n = (bytes.readFloat() * PLOT_HEIGHT);
        g.lineTo(i * 2, PLOT_HEIGHT - n);
    }
    g.lineTo(0, PLOT_HEIGHT);
    g.endFill();
}

function onPlaybackComplete(event:Event)
{
    removeEventListener(Event.ENTER_FRAME, onEnterFrame);
}

```

En primer lugar, este ejemplo carga y reproduce un archivo de sonido, y luego detecta el evento `Event.ENTER_FRAME` que activará el método `onEnterFrame()` mientras se reproduce el sonido. El método `onEnterFrame()` se inicia llamando al método `SoundMixer.computeSpectrum()`, que almacena los datos de forma de onda del sonido en el objeto `ByteArray bytes`.

La forma de onda del sonido se representa con la API de dibujo vectorial. El bucle `for` recorre los primeros 256 valores de datos; representa el canal estéreo izquierdo y dibuja una línea desde un punto al siguiente con el método `Graphics.lineTo()`. Un segundo bucle `for` recorre el siguiente conjunto de 256 valores y los representa en orden inverso esta vez, de derecha a izquierda. Las representaciones de la forma de onda resultante pueden generar un interesante efecto de reflejo de imagen, tal como se muestra en la imagen siguiente.



## Captura de entradas de sonido

La clase `Microphone` permite a la aplicación conectar un micrófono u otro dispositivo de entrada de sonido en el sistema del usuario, y difundir el audio de la entrada a los altavoces, o bien enviar los datos de audio a un servidor remoto, como `Flash Media Server`.

### Acceso a un micrófono

La clase `Microphone` no tiene un método constructor. En su lugar, se utiliza el método `Microphone.getMicrophone()` estático para obtener una nueva instancia de `Microphone`, tal como se muestra a continuación.

```
var mic:Microphone = Microphone.getMicrophone();
```

Si se llama al método `Microphone.getMicrophone()` sin un parámetro, se devuelve el primer dispositivo de entrada de sonido detectado en el sistema del usuario.

Un sistema puede tener más de un dispositivo de entrada de sonido conectado. La aplicación puede utilizar la propiedad `Microphone.names` para obtener una matriz de los nombres de todos los dispositivos de entrada de sonido disponibles. A continuación, puede llamar al método `Microphone.getMicrophone()` con un parámetro `index` que coincide con el valor de índice del nombre de un dispositivo de la matriz.

Es posible que el sistema no tenga conectado un micrófono u otro dispositivo de entrada de sonido. Se puede utilizar la propiedad `Microphone.names` o el método `Microphone.getMicrophone()` para comprobar si el usuario tiene un dispositivo de entrada de sonido instalado. Si el usuario no tiene un dispositivo de entrada de sonido instalado, la longitud de la matriz `names` es cero y el método `getMicrophone()` devuelve un valor `null`.

Cuando la aplicación llama al método `Microphone.getMicrophone()`, Flash Player muestra el cuadro de diálogo Configuración de Flash Player, que pregunta al usuario si desea que Flash Player acceda a la cámara y al micrófono del sistema. Una vez que el usuario hace clic en el botón Allow (Permitir) o en el botón Deny (Denegar) de este cuadro de diálogo, se distribuye un objeto `StatusEvent`. La propiedad `code` de la instancia de `StatusEvent` indica si se ha permitido o denegado el acceso al micrófono, tal como se muestra en este ejemplo:

```
import flash.media.Microphone;

var mic:Microphone = Microphone.getMicrophone();
mic.addEventListener(StatusEvent.STATUS, this.onMicStatus);

function onMicStatus(event:StatusEvent):void
{
    if (event.code == "Microphone.Unmuted")
    {
        trace("Microphone access was allowed.");
    }
    else if (event.code == "Microphone.Muted")
    (
        trace("Microphone access was denied.");
    )
}
```

La propiedad `StatusEvent.code` contiene “Microphone.Unmuted” si se ha permitido el acceso, o bien “Microphone.Muted” si se ha denegado.

**NOTA**

La propiedad `Microphone.muted` se establece en `true` o `false` cuando el usuario permite o deniega el acceso al micrófono, respectivamente. Sin embargo, la propiedad `muted` no se establece en la instancia de `Microphone` hasta que se haya distribuido el objeto `StatusEvent`, de manera que la aplicación también debe esperar a que el evento `StatusEvent.STATUS` se distribuya antes de comprobar la propiedad `Microphone.muted`.

## Enrutamiento de audio de micrófono a altavoces locales

La entrada de audio de un micrófono puede enrutarse a los altavoces del sistema locales llamando al método `Microphone.setLoopback()` con un valor de parámetro `true`.

Cuando el sonido de un micrófono local se enruta a los altavoces locales, existe el riesgo de crear un bucle de acoplamiento de audio, que puede provocar sonidos estridentes e incluso dañar el hardware de sonido. Si se llama al método `Microphone.setUseEchoSuppression()` con un valor de parámetro `true`, se reduce (sin eliminarse por completo) el riesgo de que se produzca dicho acoplamiento de audio. Adobe recomienda llamar siempre a `Microphone.setUseEchoSuppression(true)` antes de llamar a `Microphone.setLoopback(true)`, a menos que se sepa con certeza que el usuario reproduce el sonido con auriculares u otro dispositivo distinto de los altavoces.

En el código siguiente se muestra cómo enrutar el audio de un micrófono local a los altavoces del sistema locales:

```
var mic:Microphone = Microphone.getMicrophone();
mic.setUseEchoSuppression(true);
mic.setLoopBack(true);
```

## Alteración del audio de micrófono

La aplicación puede alterar los datos de audio que proceden de un micrófono de dos maneras. Primero, puede cambiar la ganancia del sonido de la entrada, que multiplica de forma efectiva los valores de entrada por una cantidad especificada para crear un sonido más alto o más bajo. La propiedad `Microphone.gain` acepta valores numéricos entre 0 y 100 (ambos incluidos). Un valor de 50 funciona como un multiplicador de 1 y especifica un volumen normal. Un valor de 0 funciona como un multiplicador de 0 y silencia de forma efectiva el audio de la entrada. Los valores superiores a 50 especifican un volumen por encima del normal.

La aplicación también puede cambiar la frecuencia de muestreo del audio de la entrada. Las frecuencias de muestreo más altas aumentan la calidad del sonido, pero crean flujos de datos más densos que utilizan más recursos para la transmisión y el almacenamiento. La propiedad `Microphone.rate` representa la frecuencia de muestreo de audio calculada en kilohercios (kHz). La frecuencia de muestreo predeterminada es de 8 kHz. La propiedad `Microphone.rate` puede establecerse en un valor mayor que 8 kHz si el micrófono admite una frecuencia superior. Por ejemplo, si se establece la propiedad `Microphone.rate` en un valor de 11, se establece la velocidad de muestreo en 11 kHz; si se establece en 22, se establece la velocidad de muestreo en 22 kHz, y así sucesivamente.

## Detección de actividad del micrófono

Para conservar los recursos de procesamiento y ancho de banda, Flash Player intenta detectar el momento en que el micrófono no transmite ningún sonido. Cuando el nivel de actividad del micrófono se mantiene por debajo del umbral de nivel de silencio durante un período de tiempo, Flash Player deja de transmitir la entrada de audio y distribuye un objeto `ActivityEvent` en su lugar.

La clase `Microphone` tiene tres propiedades para supervisar y controlar la detección de actividad:

- La propiedad de sólo lectura `activityLevel` indica la cantidad de sonido que detecta el micrófono, en una escala de 0 a 100.
- La propiedad `silenceLevel` especifica la cantidad de sonido necesaria para activar el micrófono y distribuir un evento `ActivityEvent.ACTIVITY`. La propiedad `silenceLevel` también utiliza una escala de 0 a 100, y el valor predeterminado es 10.
- La propiedad `silenceTimeout` describe el número de milisegundos durante los cuales el nivel de actividad debe permanecer por debajo del nivel de silencio, hasta que se distribuye un evento `ActivityEvent.ACTIVITY` para indicar que el micrófono ya está en silencio. El valor predeterminado de `silenceTimeout` es 2000.

Las propiedades `Microphone.silenceLevel` y `Microphone.silenceTimeout` son de sólo lectura, pero se puede utilizar el método `Microphone.setSilenceLevel()` para cambiar sus valores.

En algunos casos, el proceso de activación del micrófono cuando se detecta una nueva actividad puede provocar una breve demora. Esas demoras de activación pueden eliminarse manteniendo el micrófono activo todo el tiempo. La aplicación puede llamar al método `Microphone.setSilenceLevel()` con el parámetro `silenceLevel` establecido en cero para indicar a Flash Player que mantenga el micrófono activo y siga recopilando datos de audio, incluso cuando no se detecten sonidos. Y a la inversa, si se establece el parámetro `silenceLevel` en 100, se evita que el micrófono esté siempre activado.

El ejemplo siguiente muestra información sobre el micrófono e informa de los eventos de actividad y de estado que distribuye un objeto `Microphone`:

```
import flash,events.ActivityEvent;
import flash,events.StatusEvent;
import flash.media.Microphone;

var deviceArray:Array = Microphone.names;
trace("Available sound input devices:");
for (var i:int = 0; i < deviceArray.length; i++)
{
    trace("    " + deviceArray[i]);
}
```

```

var mic:Microphone = Microphone.getMicrophone();
mic.gain = 60;
mic.rate = 11;
mic.setUseEchoSuppression(true);
mic.setLoopBack(true);
mic.setSilenceLevel(5, 1000);

mic.addEventListener(ActivityEvent.ACTIVITY, this.onMicActivity);
mic.addEventListener(StatusEvent.STATUS, this.onMicStatus);

var micDetails:String = "Sound input device name: " + mic.name + '\n';
micDetails += "Gain: " + mic.gain + '\n';
micDetails += "Rate: " + mic.rate + " kHz" + '\n';
micDetails += "Muted: " + mic.muted + '\n';
micDetails += "Silence level: " + mic.silenceLevel + '\n';
micDetails += "Silence timeout: " + mic.silenceTimeout + '\n';
micDetails += "Echo suppression: " + mic.useEchoSuppression + '\n';
trace(micDetails);

function onMicActivity(event:ActivityEvent):void
{
    trace("activating=" + event.activating + ", activityLevel=" +
        mic.activityLevel);
}

function onMicStatus(event:StatusEvent):void
{
    trace("status: level=" + event.level + ", code=" + event.code);
}

```

Cuando ejecute el ejemplo anterior, hable al micrófono del sistema o haga ruido, y verá que aparecen las sentencias trace resultantes en una consola o una ventana de depuración.

## Intercambio de audio con un servidor multimedia

Al utilizar ActionScript con un servidor de flujo de medios como Flash Media Server estarán disponibles otras funciones de audio.

En concreto, la aplicación puede asociar un objeto Microphone a un objeto NetStream y transmitir datos directamente desde el micrófono del usuario al servidor. Los datos de audio también se pueden transmitir desde el servidor a una aplicación Flash o Flex y reproducirse como parte de un objeto MovieClip, o bien mediante un objeto Video.

Para más información, consulte la documentación en línea de Flash Media Server en <http://livedocs.macromedia.com>.

# Ejemplo: Podcast Player

Una emisión podcast es un archivo de sonido que se distribuye por Internet, bajo demanda o por suscripción. Las emisiones podcast suelen publicarse como parte de una serie (denominada “canal podcast”). Puesto que los episodios de emisiones podcast pueden durar entre un minuto y muchas horas, normalmente se transmiten mientras se reproducen. Los episodios de emisiones podcast, también denominados “elementos”, se suelen transmitir en formato MP3. Las emisiones podcast de vídeo gozan de una gran popularidad, pero esta aplicación de ejemplo sólo reproduce emisiones podcast de audio que utilizan archivos MP3.

Este ejemplo no constituye un agregador de emisiones podcast completo. Por ejemplo, no gestiona suscripciones a emisiones podcast específicas ni recuerda las emisiones podcast que ha escuchado el usuario la próxima vez que se ejecuta la aplicación. Podría servir de punto de partida para un agregador de emisiones podcast más completo.

El ejemplo de Podcast Player ilustra las siguientes técnicas de programación con ActionScript:

- Leer un fuente RSS externa y analizar su contenido XML
- Crear una clase SoundFacade para simplificar la carga y la reproducción de archivos de sonido
- Mostrar el progreso de la reproducción de sonido
- Pausar y reanudar la reproducción de sonido

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación Podcast Player se encuentran en la carpeta Samples/PodcastPlayer. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
PodcastPlayer.mxml o PodcastPlayer fla	La interfaz de usuario de la aplicación para Flex (MXML) o Flash (FLA).
RSSBase.as	Una clase base que proporciona propiedades y métodos comunes para las clases RSSChannel y RSSItem.
RSSChannel.as	Una clase ActionScript que contiene datos sobre un canal RSS.
RSSItem.as	Una clase ActionScript que contiene datos sobre un elemento RSS.
SoundFacade.as	La clase ActionScript principal de la aplicación. Reúne los métodos y los eventos de las clases Sound y SoundChannel, y añade las funciones de pausa y reanudación de reproducción.

---

Archivo	Descripción
URLService.as	Una clase ActionScript que recupera datos de un URL remoto.
playerconfig.xml	Un archivo XML que contiene una lista de las fuentes RSS que representan canales podcast.

---

## Lectura de datos RSS para un canal podcast

La aplicación Podcast Player empieza leyendo información sobre varios canales podcast y sus episodios:

1. En primer lugar, la aplicación lee un archivo de configuración XML que contiene una lista de canales podcast y muestra dicha lista al usuario.
2. Cuando el usuario selecciona uno de los canales podcast, lee la fuente RSS del canal y muestra una lista de los episodios del canal.

Este ejemplo utiliza la clase de utilidad URLLoader para recuperar datos basados en texto desde una ubicación remota o un archivo local. Podcast Player crea primero un objeto URLLoader para obtener una lista de fuentes RSS en formato XML del archivo playerconfig.xml. A continuación, cuando el usuario selecciona una fuente específica de la lista, se crea un nuevo objeto URLLoader para leer datos RSS del URL de dicha fuente.

## Simplificación de la carga y la reproducción de sonido mediante la clase SoundFacade

La arquitectura de sonido ActionScript 3.0 es eficaz, pero compleja. Las aplicaciones que sólo necesitan funciones básicas de carga y reproducción de sonido pueden utilizar una clase que oculta parte de la complejidad; dicha clase proporciona un conjunto más sencillo de llamadas de método y eventos. En el mundo de los patrones de diseño de software, esta clase se denomina *facade*.

La clase SoundFacade presenta una interfaz única para realizar las tareas siguientes:

- Cargar archivos de sonido con un objeto Sound, un objeto SoundLoaderContext y la clase SoundMixer
- Reproducir archivos de sonido con los objetos Sound y SoundChannel
- Distribuir eventos de progreso de reproducción
- Pausar y reanudar la reproducción del sonido mediante los objetos Sound y SoundChannel

La clase SoundFacade intenta ofrecer la mayor parte de las funciones de la clase de sonido ActionScript, pero con una menor complejidad.

En el código siguiente se muestra la declaración de clase, las propiedades de clase y el método constructor SoundFacade():

```
public class SoundFacade extends EventDispatcher
{
    public var s:Sound;
    public var sc:SoundChannel;
    public var url:String;
    public var bufferTime:int = 1000;

    public var isLoading:Boolean = false;
    public var isReadyToPlay:Boolean = false;
    public var isPlaying:Boolean = false;
    public var isStreaming:Boolean = true;
    public var autoLoad:Boolean = true;
    public var autoPlay:Boolean = true;

    public var pausePosition:int = 0;

    public static const PLAY_PROGRESS:String = "playProgress";
    public var progressInterval:int = 1000;
    public var playTimer:Timer;

    public function SoundFacade(soundUrl:String, autoLoad:Boolean = true,
                                autoPlay:Boolean = true, streaming:Boolean = true,
                                bufferTime:int = -1):void
    {
        this.url = soundUrl;

        // Establece valores booleanos que determinan el comportamiento
        // de este objeto
        this.autoLoad = autoLoad;
        this.autoPlay = autoPlay;
        this.isStreaming = streaming;

        // Se establece de forma predeterminada en el valor bufferTime global
        if (bufferTime < 0)
        {
            bufferTime = SoundMixer.bufferTime;
        }

        // Mantiene el tiempo de búfer en niveles razonables,
        // entre 0 y 30 segundos
        this.bufferTime = Math.min(Math.max(0, bufferTime), 30000);

        if (autoLoad)
        {
            load();
        }
    }
}
```

La clase `SoundFacade` amplía la clase `EventDispatcher` para que pueda distribuir sus propios eventos. El código de clase declara primero las propiedades de un objeto `Sound` y un objeto `SoundChannel`. La clase también almacena el valor del URL del archivo de sonido y una propiedad `bufferTime` que se utilizará al transmitir el sonido. Asimismo, acepta algunos valores de parámetro booleanos que afectan al comportamiento de carga y reproducción.

- El parámetro `autoLoad` indica al objeto que la carga de sonido debe empezar en cuanto se cree este objeto.
- El parámetro `autoPlay` indica que la reproducción de sonido debe empezar en cuanto se hayan cargado suficientes datos de sonido. Si se trata de un flujo de sonido, la reproducción empezará tan pronto como se hayan cargado suficientes datos, según especifica la propiedad `bufferTime`.
- El parámetro `streaming` indica que este archivo de sonido puede empezar a reproducirse antes de que haya finalizado la carga.

El parámetro `bufferTime` se establece de forma predeterminada en un valor de `-1`. Si el método constructor detecta un valor negativo en el parámetro `bufferTime`, establece la propiedad `bufferTime` en el valor de `SoundMixer.bufferTime`. Esto permite que la aplicación se establezca de forma predeterminada en el valor `SoundMixer.bufferTime` global, según se desee.

Si el parámetro `autoLoad` se establece en `true`, el método constructor llama inmediatamente al siguiente método `load()` para iniciar la carga del archivo de sonido:

```
public function load():void
{
    if (this.isPlaying)
    {
        this.stop();
        this.s.close();
    }
    this.isLoading = false;

    this.s = new Sound();

    this.s.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS, onLoadProgress);
    this.s.addEventListener(Event.OPEN, onLoadOpen);
    this.s.addEventListener(Event.COMPLETE, onLoadComplete);
    this.s.addEventListener(Event.ID3, onID3);
    this.s.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR, onIOError);
    this.s.addEventListener(SecurityErrorEvent.SECURITY_ERROR, onIOError);

    var req:URLRequest = new URLRequest(this.url);

    var context:SoundLoaderContext = new SoundLoaderContext(this.bufferTime,
                                                            true);
    this.s.load(req, this.slc);
}
```

El método `load()` crea un nuevo objeto `Sound` y añade detectores para todos los eventos de sonido importantes. A continuación, indica al objeto `Sound` que cargue el archivo de sonido, mediante un objeto `SoundLoaderContext` para pasar el valor `bufferTime`.

Puesto que se puede cambiar el valor de la propiedad `url`, se puede utilizar una instancia de `SoundFacade` para reproducir distintos archivos de sonido de forma sucesiva: basta con cambiar el valor de la propiedad `url` y llamar al método `load()`, y se cargará el nuevo archivo de sonido.

Los tres siguientes métodos de detección de eventos muestran la forma en que el objeto `SoundFacade` hace un seguimiento del progreso de carga y decide el momento en que se inicia la reproducción del sonido:

```
public function onLoadOpen(event:Event):void
{
    if (this.isStreaming)
    {
        this.isReadyToPlay = true;
        if (autoPlay)
        {
            this.play();
        }
    }
    this.dispatchEvent(event.clone());
}

public function onLoadProgress(event:ProgressEvent):void
{
    this.dispatchEvent(event.clone());
}

public function onLoadComplete(event:Event):void
{
    this.isReadyToPlay = true;
    this.isLoaded = true;
    this.dispatchEvent(evt.clone());

    if (autoPlay && !isPlaying)
    {
        play();
    }
}
```

El método `onLoadOpen()` se ejecuta cuando se inicia la carga de sonido. Si se puede reproducir el sonido en el modo de transmisión, el método `onLoadComplete()` establece el indicador `isReadyToPlay` en `true` inmediatamente. El indicador `isReadyToPlay` determina si la aplicación puede empezar a reproducir el sonido, tal vez como respuesta a una acción de usuario, como hacer clic en un botón Reproducir. La clase `SoundChannel` administra el búfer de los datos de sonido, de modo que no es necesario comprobar explícitamente si se han cargado suficientes datos antes de llamar al método `play()`.

El método `onLoadProgress()` se ejecuta periódicamente durante el proceso de carga. Distribuye un clon de su objeto `ProgressEvent` que utilizará el código que usa este objeto `SoundFacade`.

Cuando los datos de sonido se han cargado completamente, se ejecuta el método `onLoadComplete()` y se llama al método `play()` para sonidos que no sean de una transmisión de flujo si es necesario. El método `play()` se muestra a continuación.

```
public function play(pos:int = 0):void
{
    if (!this.isPlaying)
    {
        if (this.isReadyToPlay)
        {
            this.sc = this.s.play(pos);
            this.sc.addEventListener(Event.SOUND_COMPLETE, onPlayComplete);
            this.isPlaying = true;

            this.playTimer = new Timer(this.progressInterval);
            this.playTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, onPlayTimer);
            this.playTimer.start();
        }
    }
}
```

El método `play()` llama al método `Sound.play()` si el sonido está listo para reproducirse. El objeto `SoundChannel` resultante se almacena en la propiedad `sc`. El método `play()` crea un objeto `Timer` que se utilizará para distribuir eventos de progreso de reproducción a intervalos regulares.

## Visualización del progreso de reproducción

Crear un objeto `Timer` para controlar la reproducción es una operación compleja que sólo se debería tener que programar una sola vez. La encapsulación de esta lógica `Timer` en una clase reusable (como la clase `SoundFacade`) permite que las aplicaciones detecten las mismas clases de eventos de progreso cuando se carga y se reproduce un sonido.

El objeto `Timer` que crea el método `SoundFacade.play()` distribuye una instancia de `TimerEvent` cada segundo. El siguiente método `onPlayTimer()` se ejecuta cuando llega una nueva clase `TimerEvent`.

```
public function onPlayTimer(event:TimerEvent):void
{
    var estimatedLength:int =
        Math.ceil(this.s.length / (this.s.bytesLoaded / this.s.bytesTotal));
    var progEvent:ProgressEvent =
        new ProgressEvent(PLAY_PROGRESS, false, false, this.sc.position,
            estimatedLength);
    this.dispatchEvent(progEvent);
}
```

El método `onPlayTimer()` implementa la técnica de estimación de tamaño descrita en la sección [“Control de la reproducción” en la página 628](#). Luego crea una nueva instancia de `ProgressEvent` con un tipo de evento de `SoundFacade.PLAY_PROGRESS`, con la propiedad `bytesLoaded` establecida en la posición actual del objeto `SoundChannel` y la propiedad `bytesTotal` establecida en la duración estimada de los datos de sonido.

## Pausa y reanudación de la reproducción

El método `SoundFacade.play()` mostrado anteriormente acepta un parámetro `pos` correspondiente a un punto inicial de los datos de sonido. Si el valor `pos` es cero, el sonido empieza a reproducirse desde el principio.

El método `SoundFacade.stop()` también acepta un parámetro `pos`, tal como se muestra aquí:

```
public function stop(pos:int = 0):void
{
    if (this.isPlaying)
    {
        this.pausePosition = pos;
        this.sc.stop();
        this.playTimer.stop();
        this.isPlaying = false;
    }
}
```

Cuando se llama al método `SoundFacade.stop()`, éste establece la propiedad `pausePosition` para que la aplicación sepa dónde colocar la cabeza lectora si el usuario desea reanudar la reproducción del mismo sonido.

Los métodos `SoundFacade.pause()` y `SoundFacade.resume()` que se muestran a continuación invocan los métodos `SoundFacade.stop()` y `SoundFacade.play()` respectivamente y pasan un valor de parámetro pos cada vez.

```
public function pause():void
{
    stop(this.sc.position);
}
```

```
public function resume():void
{
    play(this.pausePosition);
}
```

El método `pause()` pasa el valor `SoundChannel.position` al método `play()`, que almacena dicho valor en la propiedad `pausePosition`. El método `resume()` empieza a reproducir de nuevo el mismo sonido con el valor `pausePosition` como punto inicial.

## Ampliación del ejemplo de Podcast Player

En este ejemplo se presenta un Podcast Player básico que aborda la utilización de la clase `SoundFacade` reutilizable. También se podrían añadir otras funciones para ampliar la utilidad de esta aplicación, entre las que se incluyen:

- Almacenar la lista de fuentes e información de utilización sobre cada episodio de una instancia de `SharedObject` que se pueda utilizar la próxima vez que el usuario ejecute la aplicación.
- Permitir que el usuario añada su propia fuente RSS a la lista de canales podcast.
- Recordar la posición de la cabeza lectora cuando el usuario detenga o abandone un episodio; de este modo, se puede reiniciar desde dicho punto la próxima vez que el usuario ejecute la aplicación.
- Descargar archivos MP3 de episodios para escuchar cuando el usuario no esté conectado a Internet.
- añadir funciones de suscripción que busquen nuevos episodios periódicamente en un canal podcast y actualicen la lista de episodios de forma automática.
- Añadir funciones de búsqueda y exploración de emisiones podcast con la API de un servicio de alojamiento de podcast, como `Odeo.com`.

# Captura de entradas del usuario

En este capítulo se describe la manera de crear interactividad mediante ActionScript 3.0 para responder a las acciones del usuario. Primero se describen los eventos de teclado y de ratón, y después se pasa a temas más avanzados, como la personalización de un menú contextual y la administración de la selección. El capítulo concluye con WordSearch, un ejemplo de aplicación que responde a entradas del ratón.

Para entender este capítulo hay que conocer el modelo de eventos de ActionScript 3.0. Para más información, consulte el [Capítulo 10, “Gestión de eventos”](#), en la [página 325](#).

## Contenido

<a href="#">Fundamentos de la captura de entradas del usuario</a>	<a href="#">651</a>
<a href="#">Captura de entradas de teclado</a>	<a href="#">653</a>
<a href="#">Captura de entradas de ratón</a>	<a href="#">656</a>
<a href="#">Ejemplo: WordSearch</a>	<a href="#">661</a>

## Fundamentos de la captura de entradas del usuario

### Introducción a la captura de entradas de usuario

La interacción con el usuario, ya sea con el teclado, el ratón, la cámara o una combinación de estos dispositivos, es la base de interactividad. En ActionScript 3.0, identificar la interacción del usuario y responder a la misma requieren básicamente detectar eventos.

La clase `InteractiveObject`, una subclase de la [clase `DisplayObject`](#), proporciona la estructura común de eventos y la funcionalidad necesaria para controlar la interacción con el usuario. Las instancias de la clase `InteractiveObject` no se crean directamente. Los objetos de visualización, como `SimpleButton`, `Sprite`, `TextField` y diversos componentes de Flash y Flex heredan su modelo de interacción con el usuario de esta clase y, por tanto, comparten una estructura común. Esto significa que las técnicas que aprenda y el código que escriba para controlar la interacción del usuario en un objeto derivado de `InteractiveObject` son aplicables a todos los demás.

En este capítulo se describen las siguientes tareas comunes de interacción con el usuario:

- Capturar entradas del teclado en toda la aplicación
- Capturar entradas del teclado en un objeto de visualización específico
- Capturar acciones del ratón en toda la aplicación
- Capturar entradas del ratón en un objeto de visualización específico
- Crear interactividad de arrastrar y colocar
- Crear un cursor de ratón personalizado (puntero del ratón)
- Añadir nuevos comportamientos al menú contextual
- Administración de la selección

## Conceptos y términos importantes

Antes de continuar, es importante familiarizarse con los siguientes términos clave relacionados con la interacción del usuario:

- **Código de carácter:** código numérico que representa un carácter del juego de caracteres actual (asociado con la pulsación de una tecla en el teclado). Por ejemplo, “D” y “d” tienen distintos códigos de carácter, aunque se crean con la misma tecla en un teclado inglés de EE.UU.
- **Menú contextual:** menú que aparece cuando un usuario hace clic con el botón derecho o utiliza una combinación específica de teclado-ratón. Los comandos de menú contextual suelen aplicarse directamente al objeto en el que se ha hecho clic. Por ejemplo, un menú contextual para una imagen puede contener un comando para mostrar la imagen en una ventana independiente y un comando para descargarla.
- **Selección:** indicación de que un elemento seleccionado está activo y es el destino de una interacción de teclado o ratón.
- **Código de tecla:** código numérico correspondiente a una tecla física del teclado.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Como este capítulo se centra en trabajar con entradas del usuario en ActionScript, prácticamente todos los listados de código requieren manipular algún tipo de objeto de visualización, generalmente un campo de texto o cualquier subclase de InteractiveObject. Para estos ejemplos, el objeto de visualización puede ser un objeto creado y colocado en el escenario en Adobe Flash CS3 Professional o un objeto creado con ActionScript. Para probar un ejemplo debe verse el resultado en Flash Player e interactuar con el ejemplo para ver los efectos del código.

### Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Cree una instancia en el escenario:
  - Si el código hace referencia a un campo de texto, use la herramienta Texto para crear un campo de texto dinámico en el escenario.
  - De lo contrario, cree un botón o una instancia de símbolo de clip de película en el escenario.
5. Seleccione el campo de texto, el botón o el clip de película y asígnele un nombre de instancia en el inspector de propiedades. El nombre debe coincidir con el nombre del objeto de visualización del código de ejemplo; por ejemplo, si el código manipula un objeto denominado `myDisplayObject`, asigne al objeto Stage el nombre `myDisplayObject`.
6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.

En la pantalla se manipula el objeto de visualización especificado en el código.

## Captura de entradas de teclado

Los objetos de visualización que heredan su modelo de interacción de la clase InteractiveObject pueden responder a eventos del teclado mediante detectores de eventos. Por ejemplo, se puede colocar un detector de eventos en el escenario para detectar entradas de teclado y responder a las mismas. En el código siguiente, un detector de eventos captura una pulsación de tecla y se muestran las propiedades de nombre de tecla y código de tecla:

```
function reportKeyDown(event:KeyboardEvent):void
{
    trace("Tecla pulsada: " + String.fromCharCode(event.charCode) +
        " (código de carácter: " + event.charCode + ")");
}
stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, reportKeyDown);
```

Algunas teclas, como la tecla Ctrl, generan eventos aunque no tengan un glifo de representación. En el ejemplo de código anterior, el detector de eventos del teclado captura la entrada de teclado para todo el escenario. También se puede escribir un detector de eventos para un objeto de visualización específico en el escenario; este detector de eventos se activaría cuando se seleccionara el objeto.

En el siguiente ejemplo, las pulsaciones de teclas se reflejan en el panel Salida cuando el usuario escribe en la instancia de TextField. Si se mantiene presionada la tecla Mayús, el color del borde de TextField cambiará temporalmente a rojo.

En este código se supone que hay una instancia de TextField denominada `tf` en el objeto Stage (el escenario).

```
tf.border = true;
tf.type = "input";
tf.addEventListener(KeyEvent.KEY_DOWN, reportKeyDown);
tf.addEventListener(KeyEvent.KEY_UP, reportKeyUp);

function reportKeyDown(event:KeyboardEvent):void
{
    trace("Tecla pulsada: " + String.fromCharCode(event.charCode) +
        " (código de tecla: " + event.keyCode + " código de carácter: "
        + event.charCode + ")");
    if (event.keyCode == Keyboard.SHIFT) tf.borderColor = 0xFF0000;
}

function reportKeyUp(event:KeyboardEvent):void
{
    trace("Tecla soltada: " + String.fromCharCode(event.charCode) +
        " (código de tecla: " + event.keyCode + " código de carácter: " +
        event.charCode + ")");
    if (event.keyCode == Keyboard.SHIFT)
    {
        tf.borderColor = 0x000000;
    }
}
```

La clase TextField también notifica un evento `textInput` que se puede detectar cuando un usuario escribe texto. Para más información, consulte [“Captura de entrada de texto” en la página 540](#).

## Aspectos básicos de los códigos de teclas y los códigos de caracteres

Se puede acceder a las propiedades `keyCode` y `charCode` de un evento de teclado para determinar la tecla que se ha presionado y activar a continuación otras acciones. La propiedad `keyCode` es un valor numérico que se corresponde con el valor de una tecla del teclado. La propiedad `charCode` es el valor numérico de la tecla en el juego de caracteres actual. (El juego de caracteres predeterminado es UTF-8, que es compatible con ASCII.)

La principal diferencia entre el código de tecla y los valores de caracteres es que el valor del código de tecla representa una tecla determinada del teclado (el 1 de un teclado es distinto del 1 de la fila superior, pero la tecla que genera “1” y la tecla que genera “!” es la misma) y el valor de carácter representa un carácter determinado (los caracteres R y r son distintos).

NOTA

Para más información sobre las correspondencias entre las teclas y los valores de códigos de caracteres en ASCII, consulte [Apéndice C, “Teclas del teclado y valores de códigos de tecla”](#), en la página 753.

Las correspondencias entre las teclas y sus códigos de tecla dependen del dispositivo y del sistema operativo. Por esta razón, no se deben utilizar asignaciones de teclas para activar acciones. Se deben utilizar los valores constantes predefinidos que proporciona la clase `Keyboard` para hacer referencia a las propiedades `keyCode` apropiadas. Por ejemplo, en lugar de utilizar la asignación de tecla para la tecla Mayús, se debe utilizar la constante `Keyboard.SHIFT` (como se indica en el ejemplo de código anterior).

## Aspectos básicos de la precedencia de `KeyboardEvent`

Al igual que con los otros eventos, la secuencia de eventos de teclado se determina por la jerarquía de objetos de visualización, no en el orden en que se asignan métodos `addEventListener()` en el código.

Por ejemplo, supongamos que se coloca un campo de texto `tf` dentro de un clip de película denominado `container` y que se añade un detector de eventos para un evento de teclado en ambas instancias, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
container.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, reportKeyDown);
container.tf.border = true;
container.tf.type = "input";
container.tf.addEventListener(KeyboardEvent.KEY_DOWN, reportKeyDown);

function reportKeyDown(event:KeyboardEvent):void
{
    trace(event.currentTarget.name + " detecta la pulsación de tecla: " +
        String.fromCharCode(event.charCode) + " (código de tecla: " +
        event.keyCode + " código de carácter: " + event.charCode + ")");
}
```

Como hay un detector en el campo de texto y en su contenedor principal, se llama dos veces a la función `reportKeyDown()` por cada pulsación en el campo de texto. Hay que tener en cuenta que por cada tecla pulsada, el campo de texto distribuye un evento antes de que el clip de película `contenedor` distribuya un evento.

El sistema operativo y el navegador Web procesarán los eventos de teclado antes que Adobe Flash Player. Por ejemplo, en Microsoft Internet Explorer, si se pulsan `Ctrl+W` se cierra la ventana del navegador antes de que un archivo SWF contenido pueda distribuir un evento de teclado.

## Captura de entradas de ratón

Los clics del ratón crean eventos de ratón que pueden utilizarse para activar la funcionalidad de interacción. Se puede añadir un detector de eventos al objeto `Stage` para detectar los eventos de ratón que se produzcan en cualquier parte del archivo SWF. También se pueden añadir detectores de eventos a objetos del escenario que heredan de `InteractiveObject` (por ejemplo, `Sprite` o `MovieClip`); estos detectores se activan cuando se hace clic en el objeto.

Tal y como sucede con los eventos de teclado, los eventos de ratón se propagarán. En el siguiente ejemplo, dado que `square` es un objeto secundario de `Stage`, el evento se distribuirá tanto desde el objeto `Sprite square` como desde el objeto `Stage` cuando se haga clic en el cuadrado:

```
var square:Sprite = new Sprite();
square.graphics.beginFill(0xFF0000);
square.graphics.drawRect(0,0,100,100);
square.graphics.endFill();
square.addEventListener(MouseEvent.CLICK, reportClick);
square.x =
square.y = 50;
addChild(square);

stage.addEventListener(MouseEvent.CLICK, reportClick);

function reportClick(event:MouseEvent):void
{
    trace(event.currentTarget.toString() +
        " distribuye MouseEvent. Coordenadas locales [" +
        event.localX + "," + event.localY + "] Coordenadas en el escenario [" +
        event.stageX + "," + event.stageY + "]);
}
```

En el ejemplo anterior, el evento de ratón contiene la información de posición del lugar en que se hizo clic. Las propiedades `localX` y `localY` contienen la ubicación donde tuvo lugar el clic en el objeto secundario inferior de la cadena de visualización. Por ejemplo, si se hace clic en la esquina superior izquierda de `square`, se notifican las coordenadas locales `[0,0]`, ya que es el punto de registro de `square`. Como alternativa, las propiedades `stageX` y `stageY` hacen referencia a las coordenadas globales del clic en el escenario. El mismo clic notifica `[50,50]` para estas coordenadas, ya que `square` se movió a estas coordenadas. Ambos pares de coordenadas pueden ser útiles, dependiendo de cómo se desee responder a la interacción del usuario.

El objeto `MouseEvent` también contiene las propiedades booleanas `altKey`, `ctrlKey` y `shiftKey`. Se pueden utilizar estas propiedades para comprobar si también se está pulsando la tecla `Alt`, `Ctrl` o `Mayús` a la vez que se hace clic con el ratón.

## Creación de funcionalidad de arrastrar y colocar

La funcionalidad de arrastrar y colocar permite a los usuarios seleccionar un objeto mientras se presiona el botón izquierdo del ratón, mover el objeto a una nueva ubicación en la pantalla y colocarlo en la nueva ubicación soltando el botón izquierdo del ratón. Esto se muestra en el siguiente ejemplo de código:

```
import flash.display.Sprite;
import flash.events.MouseEvent;

var circle:Sprite = new Sprite();
circle.graphics.beginFill(0xFFCC00);
circle.graphics.drawCircle(0, 0, 40);

var target1:Sprite = new Sprite();
target1.graphics.beginFill(0xCCFF00);
target1.graphics.drawRect(0, 0, 100, 100);
target1.name = "target1";

var target2:Sprite = new Sprite();
target2.graphics.beginFill(0xCCFF00);
target2.graphics.drawRect(0, 200, 100, 100);
target2.name = "target2";

addChild(target1);
addChild(target2);
addChild(circle);

circle.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, mouseDown)
```

```

function mouseDown(event:MouseEvent):void
{
    circle.startDrag();
}
circle.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, mouseReleased);

function mouseReleased(event:MouseEvent):void
{
    circle.stopDrag();
    trace(circle.dropTarget.name);
}

```

Para más detalles, consulte [“Creación de interacción de arrastrar y colocar”](#) en la página 414.

## Personalización del cursor del ratón

El cursor (puntero) del ratón puede ocultarse o cambiarse por cualquier objeto de visualización en el escenario. Para ocultar el cursor del ratón, es necesario llamar al método `Mouse.hide()`. Para personalizar el cursor hay que llamar a `Mouse.hide()`, detectar el evento `MouseEvent.MOUSE_MOVE` en el objeto `Stage` y establecer las coordenadas de un objeto de visualización (el cursor personalizado) en las propiedades `stageX` y `stageY` del evento. El ejemplo siguiente muestra una ejecución básica de esta tarea:

```

var cursor:Sprite = new Sprite();
cursor.graphics.beginFill(0x000000);
cursor.graphics.drawCircle(0,0,20);
cursor.graphics.endFill();
addChild(cursor);

stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, redrawCursor);
Mouse.hide();

function redrawCursor(event:MouseEvent):void
{
    cursor.x = event.stageX;
    cursor.y = event.stageY;
}

```

## Personalización del menú contextual

Cada objeto que hereda de la clase `InteractiveObject` tiene un menú contextual exclusivo, que se visualiza cuando un usuario hace clic con el botón derecho del ratón en el archivo SWF. Se incluyen varios comandos de manera predeterminada, incluidos `Forward` (Avanzar), `Back` (Atrás), `Print` (Imprimir), `Quality` (Calidad) y `Zoom`.

Se pueden eliminar todos los comandos predeterminados del menú, excepto Configuración y Acerca de. Si se establece la propiedad `showDefaultContextMenu` del objeto `Stage` en `false`, se eliminan estos comandos del menú contextual.

Para crear un menú contextual personalizado para un objeto de visualización específico hay que crear una nueva instancia de la clase `ContextMenu`, llamar al método `hideBuiltInItems()` y asignar dicha instancia a la propiedad `contextMenu` de la instancia de `DisplayObject`. El siguiente ejemplo proporciona un cuadrado dibujado dinámicamente con un comando de menú contextual para aplicarle un color aleatorio:

```
var square:Sprite = new Sprite();
square.graphics.beginFill(0x000000);
square.graphics.drawRect(0,0,100,100);
square.graphics.endFill();
square.x =
square.y = 10;
addChild(square);

var menuItem:ContextMenuItem = new ContextMenuItem("Change Color");
menuItem.addEventListener(ContextMenuEvent.MENU_ITEM_SELECT,changeColor);
var customContextMenu:ContextMenu = new ContextMenu();
customContextMenu.hideBuiltInItems();
customContextMenu.customItems.push(menuItem);
square.contextMenu = customContextMenu;

function changeColor(event:ContextMenuEvent):void
{
    square.transform.colorTransform = getRandomColor();
}
function getRandomColor():ColorTransform
{
    return new ColorTransform(Math.random(), Math.random(),
        Math.random(),1,(Math.random() * 512) - 255,
        (Math.random() * 512) -255, (Math.random() * 512) - 255, 0);
}
```

## Administración de la selección

Un objeto interactivo puede recibir la selección mediante programación o mediante una acción del usuario. En ambos casos, al establecer la selección se cambia el valor de la propiedad `focus` del objeto a `true`. Además, si la propiedad `tabEnabled` se establece en `true`, el usuario puede pasar la selección de un objeto a otro mediante la tecla Tabulador. Hay que tener en cuenta que el valor de `tabEnabled` es `false` de manera predeterminada, salvo en los siguientes casos:

- En un objeto `SimpleButton`, el valor es `true`.
- Para un campo de texto de entrada, el valor es `true`.
- En un objeto `Sprite` o `MovieClip` con `buttonMode` establecido en `true`, el valor es `true`.

En cada una de estas situaciones, se puede añadir un detector de `FocusEvent.FOCUS_IN` o `FocusEvent.FOCUS_OUT` para proporcionar un comportamiento adicional cuando cambie la selección. Esto es especialmente útil en los campos de texto y formularios, pero también se puede utilizar en objetos `Sprite`, `MovieClip` o en cualquier objeto que herede de la clase `InteractiveObject`. El siguiente ejemplo muestra cómo activar el cambio de selección de un objeto a otro con la tecla Tabulador y cómo responder al evento de selección posterior. En este caso, cada cuadrado cambia de color cuando se selecciona.

**NOTA**

La herramienta de edición Flash utiliza métodos abreviados de teclado para administrar la selección; por tanto, para simular correctamente la administración de la selección, hay que probar los archivos SWF en un navegador, no en Flash.

```
var rows:uint = 10;
var cols:uint = 10;
var rowSpacing:uint = 25;
var colSpacing:uint = 25;
var i:uint;
var j:uint;
for (i = 0; i < rows; i++)
{
    for (j = 0; j < cols; j++)
    {
        createSquare(j * colSpacing, i * rowSpacing, (i * cols) + j);
    }
}

function createSquare(startX:Number, startY:Number, tabNumber:uint):void
{
    var square:Sprite = new Sprite();
    square.graphics.beginFill(0x000000);
    square.graphics.drawRect(0, 0, colSpacing, rowSpacing);
    square.graphics.endFill();
    square.x = startX;
    square.y = startY;
    square.tabEnabled = true;
    square.tabIndex = tabNumber;
    square.addEventListener(FocusEvent.FOCUS_IN, changeColor);
    addChild(square);
}

function changeColor(event:FocusEvent):void
{
    e.target.transform.colorTransform = getRandomColor();
}

function getRandomColor():ColorTransform
{
    // Generar valores aleatorios para los canales de color rojo,
    // verde y azul.
    var red:Number = (Math.random() * 512) - 255;
    var green:Number = (Math.random() * 512) - 255;
    var blue:Number = (Math.random() * 512) - 255;

    // Crear y devolver un objeto ColorTransform con los colores aleatorios.
    return new ColorTransform(1, 1, 1, 1, red, green, blue, 0);
}
```

# Ejemplo: WordSearch

En este ejemplo se ilustra la interacción del usuario mediante la gestión de eventos del ratón. Los usuarios deben crear la mayor cantidad posible de palabras a partir de una cuadrícula aleatoria de letras moviéndose horizontalmente o verticalmente por la cuadrícula, pero no pueden utilizar dos veces una misma letra. Este ejemplo muestra las siguientes características de ActionScript 3.0:

- Generación de una cuadrícula de componentes de forma dinámica
- Respuesta a eventos de ratón
- Mantenimiento de una puntuación según la interacción del usuario

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación WordSearch se encuentran en la carpeta Samples/WordSearch. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
WordSearch.as	La clase que proporciona la funcionalidad principal de la aplicación.
WordSearch.fla	El archivo de la aplicación principal para Flash.
dictionary.txt	Un archivo que se utiliza para determinar si las palabras escritas puntúan y están bien escritas.

## Carga de un diccionario

Para crear un juego consistente en encontrar palabras hay que utilizar un diccionario. En el ejemplo se incluye un archivo de texto denominado `dictionary.txt`, que contiene una lista de palabras separadas por retornos de carro. Después de crear una matriz denominada `words`, la función `loadDictionary()` solicita este archivo y, una vez cargado correctamente, lo convierte en una cadena larga. Esta cadena se puede analizar para generar una matriz de palabras con el método `split()`, dividiéndola en cada instancia del retorno de carro (código de carácter 10). Este análisis se realiza en la función `dictionaryLoaded()`:

```
words = dictionaryText.split(String.fromCharCode(10));
```

## Creación de la interfaz de usuario

Una vez almacenadas las palabras, se puede configurar la interfaz de usuario. Cree dos instancias de `Button`: una para enviar una palabra y otra para borrar una palabra que ya se ha formado. En cada caso, hay que responder a entradas de usuario detectando el evento `MouseEvent.CLICK` difundido por el botón y llamando a continuación a la función. En la función `setupUI()`, este código crea los detectores en los dos botones:

```
submitWordButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,submitWord);
clearWordButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clearWord);
```

## Generación de un tablero de juego

El tablero del juego es una cuadrícula de letras aleatorias. En la función `generateBoard()` se crea una cuadrícula bidimensional anidando un bucle dentro de otro. El primer bucle incrementa las filas y el segundo incrementa el número total de columnas por fila. Cada una de las celdas creadas por estas filas y columnas contiene un botón que representa una letra del tablero.

```
private function generateBoard(startX:Number,
    startY:Number,
    totalRows:Number,
    totalCols:Number,
    buttonSize:Number):void
{
    buttons = new Array();
    var colCounter:uint;
    var rowCounter:uint;
    for (rowCounter = 0; rowCounter < totalRows; rowCounter++)
    {
        for (colCounter = 0; colCounter < totalCols; colCounter++)
        {
            var b:Button = new Button();
            b.x = startX + (colCounter*buttonSize);
            b.y = startY + (rowCounter*buttonSize);
            b.addEventListener(MouseEvent.CLICK, letterClicked);
            b.label = getRandomLetter().toUpperCase();
            b.setSize(buttonSize,buttonSize);
            b.name = "buttonRow"+rowCounter+"Col"+colCounter;
            addChild(b);

            buttons.push(b);
        }
    }
}
```

Aunque sólo hay una línea que añade un detector para un evento `MouseEvent.CLICK`, como está en un bucle `for` se asignará un detector a cada instancia de `Button`. Además, a cada botón se le asigna un nombre derivado de su posición de fila y columna, lo que proporciona una manera sencilla de hacer referencia a la fila y columna de cada botón en otras partes del código.

## Creación de palabras a partir de entradas de usuario

Las palabras pueden escribirse seleccionando letras contiguas horizontal o verticalmente, pero nunca se puede usar dos veces la misma letra. Cada clic genera un evento de ratón y hace que se compruebe que la palabra que el usuario está escribiendo es la continuación correcta de las letras en las que se hizo clic previamente. En caso contrario, se elimina la palabra anterior y se inicia otra nueva. Esta comprobación se produce en el método `isLegalContinuation()`.

```
private function isLegalContinuation(prevButton:Button,
    currButton:Button):Boolean
{
    var currButtonRow:Number = Number(currButton.name.charAt(currButton.name.
        indexOf("Row") + 3));
    var currButtonCol:Number =
        Number(currButton.name.charAt(currButton.name.indexOf("Col") + 3));
    var prevButtonRow:Number =
        Number(prevButton.name.charAt(prevButton.name.indexOf("Row") + 3));
    var prevButtonCol:Number =
        Number(prevButton.name.charAt(prevButton.name.indexOf("Col") + 3));

    return ((prevButtonCol == currButtonCol && Math.abs(prevButtonRow -
        currButtonRow) <= 1) ||
        (prevButtonRow == currButtonRow && Math.abs(prevButtonCol -
        currButtonCol) <= 1));
}
```

Los métodos `charAt()` e `indexOf()` de la clase `String` recuperan las filas y columnas adecuadas del botón en el que se acaba de hacer clic y del botón en el que se hizo clic previamente. El método `isLegalContinuation()` devuelve `true` si la fila o columna no cambia, y si la fila o columna que ha cambiado corresponde a un solo incremento con respecto a la anterior. Si se desea cambiar las reglas del juego y permitir la formación de palabras en diagonal, se pueden eliminar las comprobaciones de filas o columnas que no cambian; la línea final sería como la siguiente:

```
return (Math.abs(prevButtonRow - currButtonRow) <= 1) &&
    Math.abs(prevButtonCol - currButtonCol) <= 1));
```

## Comprobación de las palabras formadas

Para completar el código del juego son necesarios mecanismos para comprobar las palabras formadas y actualizar la puntuación. El método `searchForWord()` realiza estas funciones:

```
private function searchForWord(str:String):Number
{
    if (words && str)
    {
        var i:uint = 0
        for (i = 0; i < words.length; i++)
        {
            var thisWord:String = words[i];
            if (str == words[i])
            {
                return i;
            }
        }
        return -1;
    }
    else
    {
        trace("WARNING: cannot find words, or string supplied is null");
    }
    return -1;
}
```

Esta función recorre todas las palabras del diccionario. Si la palabra del usuario coincide con una palabra del diccionario, se devuelve su posición en el diccionario. El método `submitWord()` comprueba entonces la respuesta y actualiza la puntuación si la posición es válida.

## Personalización

Al principio de la clase hay varias constantes. Se puede modificar el juego modificando estas variables. Por ejemplo, se puede cambiar la cantidad de tiempo de juego incrementando la variable `TOTAL_TIME`. O se puede incrementar ligeramente la variable `PERCENT_VOWELS` para aumentar la probabilidad de encontrar palabras.

En este capítulo se explica cómo activar el archivo SWF para comunicarse con archivos externos y otras instancias de Adobe Flash Player 9. También se explica cómo cargar datos de orígenes externos, enviar mensajes entre un servidor Java y Flash Player, y realizar cargas y descargas de archivos con las clases `FileReference` y `FileReferenceList`.

## Contenido

Fundamentos de redes y comunicación . . . . .	665
Utilización de datos externos. . . . .	669
Conexión a otras instancias de Flash Player . . . . .	676
Conexiones de socket . . . . .	682
Almacenamiento de datos locales . . . . .	688
Utilización de la carga y descarga de archivos . . . . .	691
Ejemplo: generación de un cliente Telnet . . . . .	703
Ejemplo: carga y descarga de archivos . . . . .	706

## Fundamentos de redes y comunicación

### Introducción a las redes y la comunicación

Cuando se generan aplicaciones de ActionScript más complejas, a menudo es necesario comunicarse con scripts de servidor o cargar datos de archivos de texto o XML externos. El paquete `flash.net` contiene clases para enviar y recibir datos a través de Internet; por ejemplo, para cargar contenido de URL remotos, comunicarse con otras instancias de Flash Player y conectarse a sitios Web remotos.

En ActionScript 3.0, se pueden cargar archivos externos con las clases `URLLoader` y `URLRequest`. Después se utiliza una clase específica para acceder a los datos, en función del tipo de datos que se haya cargado. Por ejemplo, si el contenido remoto tiene formato de pares nombre-valor, se utiliza la clase `URLVariables` para analizar los resultados del servidor. Como alternativa, si el archivo cargado con las clases `URLLoader` y `URLRequest` es un documento XML remoto, se puede analizar el documento XML con el constructor de la clase `XML`, el constructor de la clase `XMLDocument` o el método `XMLDocument.parseXML()`. Esto permite simplificar el código ActionScript porque el código que se emplea para cargar archivos externos es el mismo si se utilizan las clases `XML` o `URLVariables`, o cualquier otra clases para analizar y manipular los datos remotos.

El paquete `flash.net` también contiene clases para otros tipos de comunicación remota. Incluyen la clase `FileReference` para cargar y descargar archivos de un servidor, las clases `Socket` y `XMLSocket` que permiten la comunicación directa con equipos remotos a través de conexiones de socket, y las clases `NetConnection` y `NetStream`, que se utilizan para comunicarse con recursos de servidor específicos de Flash (como servidores de Flash Media Server y Flash Remoting) así como para cargar archivos de vídeo.

Por último, el paquete `flash.net` incluye clases para la comunicación en los equipos locales de los usuarios. Entre estas clases se incluyen la clase `LocalConnection`, que permite la comunicación entre dos o más archivos SWF que se ejecutan en un solo equipo, y la clase `SharedObject`, que permite almacenar datos en el equipo de un usuario y recuperarlos más adelante, cuando vuelven a la aplicación.

## Tareas comunes de redes y comunicaciones

En la lista siguiente se describen las tareas más comunes relacionadas con la comunicación externa desde ActionScript, que se describirán en este capítulo:

- Cargar datos desde un archivo externo o script de servidor
- Enviar datos a un script de servidor
- Comunicarse con otros archivos SWF locales
- Trabajar con conexiones de socket binario
- Comunicarse con sockets XML
- Almacenar datos locales persistentes
- Cargar archivos en un servidor
- Descargar archivos desde un servidor al equipo del usuario

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Datos externos:** datos que están almacenados en algún formato fuera del archivo SWF y se cargan en el archivo SWF cuando es necesario. Estos datos pueden estar almacenados en un archivo que se carga directamente o en una base de datos u otra forma, y se recuperan llamando a scripts o programas que se ejecutan en un servidor.
- **Variables codificadas en URL:** el formato codificado en URL proporciona una manera de representar varias variables (pares de nombre de variable y valor) en una sola cadena de texto. Las variables individuales se escriben con el formato `nombre=valor`. Cada variable (es decir, cada par nombre-valor) se separa mediante caracteres ampersand, de esta manera: `variable1=valor1&variable2=valor2`. De esta manera se puede enviar un número arbitrario de variables en un solo mensaje.
- **Tipo MIME:** código estándar que se utiliza para identificar el tipo de un archivo determinado en la comunicación a través de Internet. Cualquier tipo de archivo tiene un código específico que se utiliza para su identificación. Cuando se envía un archivo o un mensaje, un programa (como un servidor Web o la instancia de Flash Player de un usuario) especifica el tipo de archivo que se envía.
- **HTTP:** protocolo de transferencia de hipertexto. Es un formato estándar para entregar páginas Web y otros tipos de contenido enviado a través de Internet.
- **Método de solicitud:** cuando un programa como Flash Player o un navegador Web envía un mensaje (denominado solicitud HTTP) a un servidor Web, los datos enviados pueden incorporarse en la solicitud de dos maneras distintas: los dos *métodos de solicitud* GET y POST. En el extremo del servidor, el programa que recibe la solicitud tendrá que mirar en la parte apropiada de la solicitud para encontrar los datos, por lo que el método de solicitud utilizado para enviar datos desde ActionScript debe coincidir con el método de solicitud utilizado para leer los datos en el servidor.
- **Conexión de socket:** conexión persistente para la comunicación entre dos equipos.
- **Carga:** envío de un archivo a otro equipo.
- **Descarga:** recuperación de un archivo desde otro equipo.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progrese en el estudio de este capítulo, podría desear probar los listados de código de ejemplo. Varios de los listados de código de este capítulo cargan datos externos o realizan algún otro tipo de comunicación; a menudo estos ejemplos incluyen llamadas a la función `trace()` que muestran los resultados de la ejecución del ejemplo en el panel Salida. Otros ejemplos realizan alguna función, como cargar un archivo a un servidor. Para probar esos ejemplos hay que interactuar con el archivo SWF y confirmar que realizan la acción que dicen realizar.

Los ejemplos de código se clasifican en dos categorías. Algunos de los listados de ejemplo se han escrito suponiendo que el código está en un script autónomo (por ejemplo, asociado a un fotograma clave en un documento Flash). Para probar estos ejemplos:

1. Cree un documento de Flash nuevo.
2. Seleccione el fotograma clave del Fotograma 1 de la línea de tiempo y abra el panel Acciones.
3. Copie el listado de código en el panel Script.
4. En el menú principal, elija Control > Probar película para crear el archivo SWF y probar el ejemplo.

Otros listados de código de ejemplo están escritos como una clase, con el fin de que la clase de ejemplo sirva como clase de documento para el documento de Flash. Para probar estos ejemplos:

1. Cree un documento de Flash vacío y guárdelo en el equipo.
2. Cree un nuevo archivo de ActionScript y guárdelo en el mismo directorio que el documento de Flash. El nombre del archivo debe coincidir con el nombre de la clase del listado de código. Por ejemplo, si el listado de código define una clase denominada “UploadTest”, guarde el archivo ActionScript como “UploadTest.as”.
3. Copie el listado de código en el archivo de ActionScript y guarde el archivo.
4. En el documento de Flash, haga clic en una parte vacía del escenario o el espacio de trabajo para activar el inspector de propiedades del documento.
5. En el inspector de propiedades, en el campo Clase de documento, escriba el nombre de la clase de ActionScript que copió del texto.
6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película y pruebe el ejemplo.

Por último, algunos de los ejemplos del capítulo implican interactuar con un programa en ejecución en un servidor. Estos ejemplos incluyen código que se pueden utilizar para crear el programa de servidor necesario para probarlos; será necesario configurar las aplicaciones apropiadas en un equipo servidor Web para probar estos ejemplos.

# Utilización de datos externos

ActionScript 3.0 incluye mecanismos para cargar datos desde fuentes externas. Estas fuentes pueden ser de contenido estático, como archivos de texto, o de contenido dinámico, como un script Web que recupera datos de una base de datos. Se puede aplicar formato a los datos de varias maneras y ActionScript proporciona funcionalidad para decodificar y acceder a los datos. También se pueden enviar datos al servidor externo como parte del proceso de recuperación de datos.

## Utilización de las clases URLLoader y URLVariables

ActionScript 3.0 utiliza las clases URLLoader y URLVariables para cargar datos externos. La clase URLLoader descarga datos desde un URL como texto, datos binarios o variables con codificación URL. La clase URLLoader es útil para descargar archivos de texto, XML u otra información para utilizarla en aplicaciones ActionScript dinámicas basadas en datos. La clase URLLoader aprovecha el modelo avanzado de gestión de eventos de ActionScript 3.0, que permite detectar eventos como `complete`, `httpStatus`, `ioError`, `open`, `progress` y `securityError`. El nuevo modelo de gestión de eventos supone una mejora significativa con respecto al uso de los controladores de eventos `LoadVars.onData`, `LoadVars.onHTTPStatus` y `LoadVars.onLoad` en ActionScript 2.0, ya que permite gestionar errores y eventos con mayor eficacia. Para más información sobre la gestión de eventos, consulte el Capítulo 10, “Gestión de eventos”.

De forma muy similar a las clases XML y LoadVars de versiones anteriores de ActionScript, los datos del URL URLLoader no están disponibles hasta que finaliza la descarga. Para supervisar el progreso de la descarga (bytes cargados y bytes totales) es necesario detectar el evento `flash.events.ProgressEvent.PROGRESS` que se va a distribuir, aunque si un archivo se carga demasiado rápido, puede ser que no se distribuya un evento `ProgressEvent.PROGRESS`. Cuando finaliza la descarga de un archivo, se distribuye el evento `flash.events.Event.COMPLETE`. Los datos cargados se descodifican de la codificación UTF-8 o UTF-16 y se convierten en una cadena.

NOTA

Si no se establece ningún valor para `URLRequest.contentType`, los valores se envían como `application/x-www-form-urlencoded`.

El método `URLLoader.load()` (y opcionalmente el constructor de la clase `URLLoader`) admite un solo parámetro, `request`, que es una instancia de `URLRequest`. Una instancia de `URLRequest` contiene toda la información de una sola solicitud HTTP, como el URL de destino, el método de solicitud (GET o POST), información de encabezado adicional y el tipo MIME (por ejemplo, cuando se carga contenido XML).

Por ejemplo, para cargar un paquete XML en un script de servidor, se podría usar el siguiente código ActionScript 3.0:

```
var secondsUTC:Number = new Date().time;
var dataXML:XML =
    <login>
        <time>{secondsUTC}</time>
        <username>Ernie</username>
        <password>guru</password>
    </login>;
var request:URLRequest = new URLRequest("http://www.yourdomain.com/
    login.cfm");
request.contentType = "text/xml";
request.data = dataXML.toXMLString();
request.method = URLRequestMethod.POST;
var loader:URLLoader = new URLLoader();
try
{
    loader.load(request);
}
catch (error:ArgumentError)
{
    trace("An ArgumentError has occurred.");
}
catch (error:SecurityError)
{
    trace("A SecurityError has occurred.");
}
```

El fragmento de código anterior crea una instancia de XML denominada `dataXML` que contiene un paquete XML que se enviará al servidor. A continuación, se establece la propiedad `contentType` de `URLRequest` en `"text/xml"` y la propiedad `data` de `URLRequest` en el contenido del paquete XML, que se convierte en una cadena mediante el método `XML.toXMLString()`. Finalmente, se crea una nueva instancia de `URLLoader` y se envía la solicitud al script remoto mediante el método `URLLoader.load()`.

Hay tres formas posibles de especificar parámetros para pasarlos en una solicitud URL:

- En el constructor de `URLVariables`
- En el método `URLVariables.decode()`
- Como propiedades específicas en el propio objeto `URLVariables`

Cuando se definen variables en el constructor de `URLVariables` o en el método `URLVariables.decode()`, hay que asegurarse de que se codifica como URL el carácter ampersand porque tiene un significado especial y actúa como delimitador. Por ejemplo, si se pasa un ampersand, es necesario codificarlo como URL cambiando `&` por `%26`, ya que el ampersand actúa como delimitador de los parámetros.

## Carga de datos desde documentos externos

Cuando se generan aplicaciones dinámicas con ActionScript 3.0, es recomendable cargar datos de archivos externos o scripts de servidor. De esta forma es posible generar aplicaciones dinámicas sin tener que editar o recompilar los archivos de ActionScript. Por ejemplo, si se genera una aplicación de “sugerencia del día”, se puede escribir un script de servidor que recupere una sugerencia aleatoria de una base de datos y la guarde en un archivo de texto una vez al día. Luego la aplicación ActionScript puede cargar el contenido de un archivo de texto estático en lugar de consultar la base de datos cada vez.

El siguiente fragmento de código crea un objeto `URLRequest` y `URLLoader`, que carga el contenido de un archivo de texto externo, `params.txt`:

```
var request:URLRequest = new URLRequest("params.txt");
var loader:URLLoader = new URLLoader();
loader.load(request);
```

Se puede simplificar el fragmento de código anterior del siguiente modo:

```
var loader:URLLoader = new URLLoader(new URLRequest("params.txt"));
```

De forma predeterminada, si no se define un método de solicitud, Flash Player carga el contenido con el método HTTP GET. Si se desea enviar los datos con el método POST, es necesario establecer la propiedad `request.method` en POST con la constante estática `URLRequestMethod.POST`, como se muestra en el siguiente código:

```
var request:URLRequest = new URLRequest("sendfeedback.cfm");
request.method = URLRequestMethod.POST;
```

El documento externo, `params.txt`, que se carga en tiempo de ejecución contiene los siguientes datos:

```
monthNames=January,February,March,April,May,June,July,August,September,October,November,December&dayNames=Sunday,Monday,Tuesday,Wednesday,Thursday,Friday,Saturday
```

El archivo contiene dos parámetros: `monthNames` y `dayNames`. Cada parámetro contiene una lista separada por comas que se analiza como cadenas. Esta lista se puede dividir en una matriz, mediante el método `String.split()`.

SUGERENCIA

Conviene evitar la utilización de palabras reservadas y construcciones del lenguaje como nombres de variables en archivos de datos externos, ya que dificulta la lectura y depuración del código.

Cuando se han cargado los datos, se distribuye el evento `Event.COMplete` y el contenido del documento externo está disponible para utilizarlo en la propiedad `data` de `URLLoader`, como se muestra en el siguiente código:

```
private function completeHandler(event:Event):void
{
    var loader2:URLLoader = URLLoader(event.target);
    trace(loader2.data);
}
```

Si el documento remoto contiene pares nombre-valor, se pueden analizar los datos con la clase `URLVariables`, si se pasa el contenido del archivo cargado, como se muestra a continuación:

```
private function completeHandler(event:Event):void
{
    var loader2:URLLoader = URLLoader(event.target);
    var variables:URLVariables = new URLVariables(loader2.data);
    trace(variables.dayNames);
}
```

Cada par nombre-valor del archivo externo se crea como una propiedad del objeto `URLVariables`. Cada propiedad del objeto de variables del ejemplo de código anterior se trata como una cadena. Si el valor del par nombre-valor es una lista de elementos, se puede convertir la cadena en una matriz, mediante una llamada al método `String.split()`, como se muestra a continuación:

```
var dayNameArray:Array = variables.dayNames.split(",");
```

SUGERENCIA

Si se cargan datos numéricos de archivos de texto externos, es necesario convertir los valores en valores numéricos, mediante una función de nivel superior como `int()`, `uint()` o `Number()`.

En lugar de cargar el contenido del archivo remoto como una cadena y crear un nuevo objeto `URLVariables`, se puede establecer la propiedad `URLLoader.dataFormat` en una de las propiedades estáticas de la clase `URLLoaderDataFormat`. Los tres valores posibles para la propiedad `URLLoader.dataFormat` son los siguientes:

- `URLLoaderDataFormat.BINARY`: la propiedad `URLLoader.data` contendrá datos binarios almacenados en un objeto `ByteArray`.
- `URLLoaderDataFormat.TEXT`: la propiedad `URLLoader.data` contendrá texto en un objeto `String`.
- `URLLoaderDataFormat.VARIABLES`: la propiedad `URLLoader.data` contendrá variables con codificación URL almacenadas en un objeto `URLVariables`.

En el código siguiente se muestra que, al establecer la propiedad `URLLoader.dataFormat` en `URLLoaderDataFormat.VARIABLES`, se permite analizar automáticamente los datos cargados en un objeto `URLVariables`:

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.events.*;
    import flash.net.URLLoader;
    import flash.net.URLLoaderDataFormat;
    import flash.net.URLRequest;

    public class URLLoaderDataFormatExample extends Sprite
    {
        public function URLLoaderDataFormatExample()
        {
            var request:URLRequest = new URLRequest("http://
www.[yourdomain].com/params.txt");
            var variables:URLLoader = new URLLoader();
            variables.dataFormat = URLLoaderDataFormat.VARIABLES;
            variables.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);
            try
            {
                variables.load(request);
            }
            catch (error:Error)
            {
                trace("Unable to load URL: " + error);
            }
        }
        private function completeHandler(event:Event):void
        {
            var loader:URLLoader = URLLoader(event.target);
            trace(loader.data.dayNames);
        }
    }
}
```

NOTA

El valor predeterminado de `URLLoader.dataFormat` es `URLLoaderDataFormat.TEXT`.

Como se muestra en el siguiente ejemplo, cargar XML de un archivo externo equivale a cargar URLVariables. Se puede crear una instancia de URLRequest y una instancia de URLLoader, y utilizarlas para descargar un documento XML remoto. Cuando el archivo se ha descargado completamente, se distribuye el evento `Event.COMPLETE` y el contenido del archivo externo se convierte en una instancia de XML, que puede analizarse con los métodos y propiedades de XML.

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.errors.*;
    import flash.events.*;
    import flash.net.URLLoader;
    import flash.net.URLRequest;

    public class ExternalDocs extends Sprite
    {
        public function ExternalDocs()
        {
            var request:URLRequest = new URLRequest("http://
www.[yourdomain].com/data.xml");
            var loader:URLLoader = new URLLoader();
            loader.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);
            try
            {
                loader.load(request);
            }
            catch (error:ArgumentError)
            {
                trace("An ArgumentError has occurred.");
            }
            catch (error:SecurityError)
            {
                trace("A SecurityError has occurred.");
            }
        }
        private function completeHandler(event:Event):void
        {
            var dataXML:XML = XML(event.target.data);
            trace(dataXML.toXMLString());
        }
    }
}
```

## Comunicación con scripts externos

Además de cargar archivos de datos externos, se puede utilizar la clase `URLVariables` para enviar variables a un script de servidor y procesar la respuesta del servidor. Esto resulta útil, por ejemplo, si se programa un juego y se desea enviar la puntuación del usuario a un servidor para calcular si debe añadirse o no a la lista de mejores puntuaciones, o incluso enviar la información de inicio de sesión de un usuario a un servidor para que lo valide. Un script de servidor puede procesar el nombre de usuario y la contraseña, validarla en una base de datos y devolver la confirmación de si las credenciales suministradas del usuario son válidas.

El siguiente fragmento de código crea un objeto `URLVariables` denominado `variables`, que crea una nueva variable denominada `name`. A continuación, se crea un objeto `URLRequest` que especifica el URL del script de servidor donde se enviarán las variables. Luego se establece la propiedad `method` del objeto `URLRequest` para enviar las variables como una solicitud HTTP POST. Para añadir el objeto `URLVariables` a la solicitud URL, se establece la propiedad `data` del objeto `URLRequest` en el objeto `URLVariables` creado previamente. Finalmente, se crea la instancia de `URLLoader` y se llama al método `URLLoader.load()`, que inicia la solicitud.

```
var variables:URLVariables = new URLVariables("name=Franklin");
var request:URLRequest = new URLRequest();
request.url = "http://www.[yourdomain].com/greeting.cfm";
request.method = URLRequestMethod.POST;
request.data = variables;
var loader:URLLoader = new ULLoader();
loader.dataFormat = URLLoaderDataFormat.VARIABLES;
loader.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);
try
{
    loader.load(request);
}
catch (error:Error)
{
    trace("Unable to load URL");
}

function completeHandler(event:Event):void
{
    trace(event.target.data.welcomeMessage);
}
```

El código siguiente incluye el contenido del documento Adobe ColdFusion® `greeting.cfm` utilizado en el ejemplo anterior:

```
<cfif NOT IsDefined("Form.name") OR Len(Trim(Form.Name)) EQ 0>
    <cfset Form.Name = "Stranger" />
</cfif>
<cfoutput>welcomeMessage=#UrlEncodedFormat("Welcome, " & Form.name)#</cfoutput>
```

# Conexión a otras instancias de Flash Player

La clase `LocalConnection` permite la comunicación entre distintas instancias de Flash Player como, por ejemplo, un archivo SWF en un contenedor HTML, o en un reproductor autónomo o incorporado. Esto permite generar aplicaciones muy versátiles que pueden compartir datos entre instancias de Flash Player como, por ejemplo, archivos SWF ejecutados en un navegador Web o incorporados en aplicaciones de escritorios.

## Clase `LocalConnection`

La clase `LocalConnection` permite desarrollar archivos SWF capaces de enviar instrucciones a otros archivos SWF sin utilizar el método `fscommand()` ni JavaScript. Los objetos `LocalConnection` sólo pueden comunicarse con archivos SWF que se ejecuten en el mismo equipo cliente, aunque pueden ejecutarse en aplicaciones distintas. Por ejemplo, un archivo SWF que se ejecuta en un navegador y un archivo SWF que se ejecuta en un proyector pueden compartir información, y el proyector conserva la información local y el archivo basado en el navegador se conecta de forma remota. (Un proyector es un archivo SWF guardado en un formato que puede ejecutarse como una aplicación autónoma, es decir, que el proyector no requiere que se instale Flash Player porque está incorporado en el ejecutable.)

Los objetos `LocalConnection` se pueden utilizar para comunicarse entre archivos SWF con distintas versiones de ActionScript:

- Los objetos `LocalConnection` de ActionScript 3.0 pueden comunicarse con objetos `LocalConnection` creados con ActionScript 1.0 ó 2.0.
- Los objetos `LocalConnection` de ActionScript 1.0 ó 2.0 pueden comunicarse con objetos `LocalConnection` creados con ActionScript 3.0.

Flash Player controla automáticamente esta comunicación entre objetos `LocalConnection` de distintas versiones.

La manera más sencilla de utilizar un objeto `LocalConnection` es permitir la comunicación únicamente entre objetos `LocalConnection` del mismo dominio. De esta manera no hay que preocuparse por la seguridad. No obstante, si es necesario permitir la comunicación entre dominios, existen diversas formas de implementar medidas de seguridad. Para más información, consulte la explicación del parámetro `connectionName` del método `send()` y las entradas `allowDomain()` y `domain` de la clase `LocalConnection` en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

### SUGERENCIA

Es posible utilizar objetos `LocalConnection` para enviar y recibir datos en un solo archivo SWF, pero Adobe no recomienda esta práctica. En lugar de eso, se recomienda utilizar objetos compartidos.

Hay tres formas de añadir métodos callback a los objetos LocalConnection:

- Crear una subclase de la clase LocalConnection y añadir métodos.
- Establecer la propiedad LocalConnection.client en un objeto que implemente los métodos.
- Crear una clase dinámica que amplíe LocalConnection y asociar métodos de forma dinámica.

La primera forma de añadir métodos callback consiste en ampliar la clase LocalConnection. Los métodos se definen en la clase personalizada en lugar de añadirlos de forma dinámica a la instancia de LocalConnection. Este enfoque se muestra en el siguiente código:

```
package
{
    import flash.net.LocalConnection;
    public class CustomLocalConnection extends LocalConnection
    {
        public function CustomLocalConnection(connectionName:String)
        {
            try
            {
                connect(connectionName);
            }
            catch (error:ArgumentError)
            {
                // servidor ya creado o conectado
            }
        }
        public function onMethod(timeString:String):void
        {
            trace("onMethod called at: " + timeString);
        }
    }
}
```

Para crear una nueva instancia de la clase DynamicLocalConnection, se puede usar el siguiente código:

```
var serverLC:CustomLocalConnection;
serverLC = new CustomLocalConnection("serverName");
```

La segunda forma de añadir métodos callback consiste en utilizar la propiedad LocalConnection.client. Esto implica crear una clase personalizada y asignar una nueva instancia a la propiedad client, como se muestra en el siguiente código:

```
var lc:LocalConnection = new LocalConnection();
lc.client = new CustomClient();
```

La propiedad `LocalConnection.client` indica los métodos callback del objeto que deben llamarse. En el código anterior, la propiedad `client` se estableció en una nueva instancia de una clase personalizada, `CustomClient`. El valor predeterminado de la propiedad `client` es la instancia de `LocalConnection` actual. Se puede utilizar la propiedad `client` si se tienen dos controladores de datos con el mismo conjunto de métodos pero distintos comportamientos; por ejemplo, en una aplicación donde un botón de una ventana activa o desactiva la visualización en una segunda ventana.

Para crear la clase `CustomClient`, se podría usar el siguiente código:

```
package
{
    public class CustomClient extends Object
    {
        public function onMethod(timeString:String):void
        {
            trace("onMethod called at: " + timeString);
        }
    }
}
```

La tercera forma de añadir métodos callback, que consiste en crear una clase dinámica y asociar los métodos de forma dinámica, es muy similar a la utilización de la clase `LocalConnection` en versiones anteriores de `ActionScript`, como se muestra en el siguiente código:

```
import flash.net.LocalConnection;
dynamic class DynamicLocalConnection extends LocalConnection {}
```

Los métodos callback pueden añadirse de forma dinámica a esta clase con el siguiente código:

```
var connection:DynamicLocalConnection = new DynamicLocalConnection();
connection.onMethod = this.onMethod;
// Añadir aquí el código propio.
public function onMethod(timeString:String):void
{
    trace("onMethod called at: " + timeString);
}
```

No se recomienda la anterior forma de añadir métodos callback porque el código tiene una escasa portabilidad. Además, si se utiliza este método de creación de conexiones locales, podrían surgir problemas de rendimiento debido a que el acceso a las propiedades dinámicas es considerablemente más lento que el acceso a las propiedades cerradas.

## Envío de mensajes entre dos instancias de Flash Player

La clase `LocalConnection` se utiliza en la comunicación entre distintas instancias de Flash Player. Por ejemplo, se pueden tener varias instancias de Flash Player en una página Web o se puede hacer que una instancia de Flash Player recupere datos de otra instancia de Flash Player en una ventana emergente.

El código siguiente define un objeto de conexión local que actúa como un servidor y acepta llamadas entrantes de otras instancias de Flash Player:

```
package
{
    import flash.net.LocalConnection;
    import flash.display.Sprite;
    public class ServerLC extends Sprite
    {
        public function ServerLC()
        {
            var lc:LocalConnection = new LocalConnection();
            lc.client = new CustomClient1();
            try
            {
                lc.connect("conn1");
            }
            catch (error:Error)
            {
                trace("error:: already connected");
            }
        }
    }
}
```

Este código primero crea un objeto `LocalConnection` denominado `lc` y establece la propiedad `client` en una clase personalizada, `CustomClient1`. Cuando otra instancia de Flash Player llama a un método en esta instancia de conexión local, Flash Player busca dicho método en la clase `CustomClient1`.

Cuando una instancia de Flash Player se conecta a este archivo SWF e intenta llamar a cualquier método en la conexión local especificada, la solicitud se envía a la clase especificada por la propiedad `client`, que se establece en la clase `CustomClient1`:

```
package
{
    import flash.events.*;
    import flash.system.fscommand;
    import flash.utils.Timer;
    public class CustomClient1 extends Object
    {
        public function doMessage(value:String = ""):void
```

```

    {
        trace(value);
    }
    public function doQuit():void
    {
        trace("quitting in 5 seconds");
        this.close();
        var quitTimer:Timer = new Timer(5000, 1);
        quitTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, closeHandler);
    }
    public function closeHandler(event:TimerEvent):void
    {
        fscommand("quit");
    }
}
}

```

Para crear un servidor `LocalConnection`, hay que llamar al método `LocalConnection.connect()` y proporcionar un nombre de conexión exclusivo. Si ya se dispone de una conexión con el nombre especificado, se genera un error `ArgumentError`, que indica que el intento de conexión falló porque el objeto ya está conectado.

El siguiente fragmento de código muestra la creación de una nueva conexión de socket con el nombre `conn1`:

```

try
{
    connection.connect("conn1");
}
catch (error:ArgumentError)
{
    trace("Error! Server already exists\n");
}

```

**NOTA**

En versiones anteriores de `ActionScript`, el método `LocalConnection.connect()` devuelve un valor booleano si el nombre de conexión ya se ha utilizado. En `ActionScript 3.0`, se genera un error si ya se ha utilizado el nombre.

La conexión al archivo SWF principal desde un archivo SWF secundario requiere crear un nuevo objeto `LocalConnection` en el objeto `LocalConnection` emisor y luego llamar al método `LocalConnection.send()` con el nombre de la conexión y el nombre del método que se va a ejecutar. Por ejemplo, para conectarse al objeto `LocalConnection` creado anteriormente, se utiliza el siguiente código:

```

sendingConnection.send("conn1", "doQuit");

```

Este código se conecta a un objeto `LocalConnection` existente, con el nombre de conexión `conn1`, y llama al método `doQuit()` en el archivo SWF remoto. Si se desea enviar parámetros al archivo SWF remoto, se deben especificar argumentos adicionales después del nombre del método en el método `send()`, como se muestra en el siguiente fragmento de código:

```
sendingConnection.send("conn1", "doMessage", "Hello world");
```

## Conexión a documentos SWF de distintos dominios

Para permitir las comunicaciones exclusivamente desde dominios específicos, hay que llamar al método `allowDomain()` o `allowInsecureDomain()` de la clase `LocalConnection` y pasar una lista de uno o varios dominios que tienen permitido el acceso a este objeto `LocalConnection`.

En versiones anteriores de `ActionScript`, `LocalConnection.allowDomain()` y `LocalConnection.allowInsecureDomain()` eran métodos callback que implementaban los desarrolladores y que tenían que devolver un valor booleano. En `ActionScript 3.0`, `LocalConnection.allowDomain()` y `LocalConnection.allowInsecureDomain()` son métodos incorporados a los que los desarrolladores llaman del mismo modo que `Security.allowDomain()` y `Security.allowInsecureDomain()`, pasando uno o varios nombres de dominios que deben autorizarse.

Hay dos valores especiales que pueden pasarse a los métodos `LocalConnection.allowDomain()` y `LocalConnection.allowInsecureDomain(): *` y `localhost`. El valor de asterisco (\*) permite el acceso desde todos los dominios. La cadena `localhost` permite las llamadas al archivo SWF desde archivos SWF instalados localmente.

Flash Player 8 introdujo restricciones de seguridad en los archivos SWF locales. Un archivo SWF al que se le permite acceder a Internet no puede tener también acceso al sistema de archivos local. Si se especifica `localhost`, cualquier archivo SWF local podrá acceder al archivo SWF. Si el método `LocalConnection.send()` intenta comunicarse con un archivo SWF desde un entorno limitado de seguridad al que no puede acceder el código que realiza la llamada, se distribuye un evento `securityError` (`SecurityErrorEvent.SECURITY_ERROR`). Para solucionar este error, se puede especificar el dominio del que realiza la llamada en el método `LocalConnection.allowDomain()`.

Si se implementa la comunicación exclusivamente entre archivos SWF del mismo dominio, se puede especificar un parámetro `connectionName` que no empiece por un carácter de subrayado (`_`) y que no especifique un nombre de dominio (por ejemplo, `myDomain:connectionName`). Debe utilizarse la misma cadena en el comando `LocalConnection.connect(connectionName)`.

Si se implementa la comunicación entre archivos SWF de distintos dominios, se debe especificar un parámetro `connectionName` cuyo valor empiece por un carácter de subrayado. La especificación del carácter de subrayado aumenta la portabilidad entre dominios del archivo SWF con el objeto `LocalConnection` receptor. Estos son los dos casos posibles:

- Si la cadena para `connectionName` no empieza por un carácter de subrayado, Flash Player añade un prefijo con el nombre de superdominio y dos puntos (por ejemplo, `myDomain:connectionName`). Aunque esto garantiza que la conexión no entre en conflicto con conexiones de otros dominios que tengan el mismo nombre, los objetos `LocalConnection` emisores deben especificar este superdominio (por ejemplo, `myDomain:connectionName`). Si el archivo SWF que contiene el objeto `LocalConnection` receptor se traslada a otro dominio, Flash Player cambiará el prefijo para reflejar el nuevo superdominio (por ejemplo, `anotherDomain:connectionName`). Sería necesario editar manualmente todos los objetos `LocalConnection` emisores para que señalaran al nuevo superdominio.
- Si la cadena de `connectionName` empieza por un carácter de subrayado (por ejemplo, `_connectionName`), Flash Player no añadirá ningún prefijo a la cadena. Esto significa que los objetos `LocalConnection` receptores y emisores utilizarán cadenas idénticas para `connectionName`. Si el objeto receptor utiliza `LocalConnection.allowDomain()` para especificar que se acepten las conexiones de cualquier dominio, el SWF que contiene el objeto `LocalConnection` receptor podrá trasladarse a otro dominio sin modificar ningún objeto `LocalConnection` emisor.

## Conexiones de socket

Hay dos tipos distintos de conexiones de socket que pueden utilizarse en ActionScript 3.0: conexiones de socket XML y conexiones de socket binario. Un socket XML permite conectarse a un servidor remoto y crear una conexión de servidor que permanece abierta hasta que se cierra de forma explícita. Esto permite intercambiar datos XML entre un servidor y un cliente sin tener que abrir continuamente nuevas conexiones de servidor. Otra ventaja de utilizar un servidor de socket XML es que el usuario no tiene que solicitar datos de forma explícita. Se pueden enviar datos desde el servidor, sin necesidad de solicitudes, a cada cliente conectado al servidor de socket XML.

Una conexión de socket binario es similar a un socket XML, pero el cliente y el servidor no necesitan intercambiar paquetes XML específicamente. En lugar de eso, la conexión puede transferir datos como información binaria. Esto permite conectar una amplia gama de servicios, como servidores de correo (POP3, SMTP e IMAP) y servidores de noticias (NNTP).

## Clase Socket

La clase `Socket`, introducida en `ActionScript 3.0`, permite que el código `ActionScript` realice conexiones de `socket`, y que lea y escriba datos binarios sin formato. Es similar a la clase `XMLSocket`, pero no dicta el formato de los datos recibidos y transmitidos. La clase `Socket` resulta útil para interoperar con servidores que utilicen protocolos binarios. Se pueden utilizar conexiones de `socket` binario para escribir código que permita la interacción con varios protocolos de Internet distintos, como `POP3`, `SMTP`, `IMAP` y `NNTP`. Esto, a su vez, permite a `Flash Player` conectarse a servidores de correos y noticias.

`Flash Player` puede interactuar con un servidor directamente mediante el protocolo binario de dicho servidor. Algunos servidores utilizan el orden de bytes `bigEndian` y otros utilizan el orden de bytes `littleEndian`. La mayoría de los servidores de Internet utilizan el orden de bytes `bigEndian`, ya que el “orden de bytes de la red” es `bigEndian`. El orden de bytes `littleEndian` es popular porque la arquitectura `Intel® x86` lo utiliza. Debe utilizarse el orden de bytes `Endian` que coincida con el orden de bytes del servidor que envía o recibe los datos. Todas las operaciones que se realizan mediante las interfaces `IDataInput` e `IDataOutput`, y las clases que implementan dichas interfaces (`ByteArray`, `Socket` y `URLStream`) se codifican de forma predeterminada en formato `bigEndian`. Esto supone que el byte más significativo va primero. El objetivo es que coincida el orden de bytes de la red oficial con el de `Java`. Para cambiar entre el uso de orden de bytes `bigEndian` o `littleEndian`, se puede establecer la propiedad `Endian` en `Endian.BIG_ENDIAN` o `Endian.LITTLE_ENDIAN`.

### SUGERENCIA

La clase `Socket` hereda todos los métodos implementados por las interfaces `IDataInput` e `IDataOutput` (ubicadas en el paquete `flash.utils`) y dichos métodos deben utilizarse para escribir y leer en `Socket`.

## Clase XMLSocket

`ActionScript` proporciona una clase `XMLSocket` incorporada que permite abrir una conexión continua con un servidor. Esta conexión abierta elimina los problemas de latencia y se usa con frecuencia para las aplicaciones en tiempo real como las aplicaciones de chat o los juegos de varios jugadores. Una solución de chat tradicional basada en `HTTP` suele sondear el servidor y descargar los mensajes nuevos mediante una solicitud `HTTP`. Por contra, una solución de chat con `XMLSocket` mantiene una conexión abierta con el servidor, lo que permite que el servidor envíe de inmediato los mensajes entrantes sin que se produzca una solicitud del cliente.

Para crear una conexión de socket, se debe crear una aplicación de servidor que espere la solicitud de conexión de socket y envíe una respuesta al archivo SWF. Este tipo de aplicación de servidor puede escribirse en un lenguaje de programación como Java, Python o Perl. Para utilizar la clase XMLSocket, el equipo servidor debe ejecutar un demonio que entienda el protocolo utilizado por la clase XMLSocket. El protocolo se describe en la siguiente lista:

- Los mensajes XML se envían a través de una conexión de socket ininterrumpida TCP/IP dúplex.
- Cada mensaje XML es un documento XML completo terminado en un byte cero (0).
- Pueden enviarse y recibirse un número ilimitado de mensajes XML a través de una misma conexión XMLSocket.

NOTA

La clase XMLSocket no puede atravesar cortafuegos automáticamente, ya que, a diferencia del protocolo RTMP (Real-Time Messaging Protocol), XMLSocket no dispone de prestaciones de tunelación HTTP. Si es necesario utilizar tunelación HTTP, debe considerarse la posibilidad de utilizar Flash Remoting o Flash Media Server (que admite RTMP).

Las siguientes restricciones afectan a la forma y el lugar en el que el objeto XMLSocket puede conectar con el servidor:

- El método `XMLSocket.connect()` puede conectar sólo con números de puertos TCP superiores o iguales a 1024. Como consecuencia de esta limitación, el demonio servidor que se comunica con el objeto XMLSocket también debe asignarse a números de puerto superiores o iguales a 1024. Los números de puerto inferiores a 1024 suelen utilizarse para servicios del sistema como FTP (21), Telnet (23), SMTP (25), HTTP (80) y POP3 (110), por lo que los objetos XMLSocket no pueden utilizar estos puertos por razones de seguridad. La restricción de número de puerto limita la posibilidad de que se pueda acceder a estos recursos y hacer un uso indebido de ellos.
- El método `XMLSocket.connect()` sólo puede conectarse a equipos del mismo dominio en el que reside el archivo SWF. Esta restricción no afecta a los archivos SWF que se ejecutan desde un disco local. (Esta restricción es idéntica a las reglas de seguridad de `URLLoader.load()`.) Para conectarse a un demonio servidor que se ejecuta en un dominio diferente a aquél en el que reside el archivo SWF, se puede crear un archivo de política de seguridad en el servidor que permita el acceso desde determinados dominios.

NOTA

La configuración de un servidor para que se comunique con el objeto XMLSocket puede resultar compleja. Si la aplicación no requiere interactividad en tiempo real, se debe usar la clase `URLLoader` en vez de la clase XMLSocket.

Se pueden utilizar los métodos `XMLSocket.connect()` y `XMLSocket.send()` de la clase `XMLSocket` para transferir XML desde y hacia un servidor, a través de una conexión de socket. El método `XMLSocket.connect()` establece una conexión de socket con un puerto de servidor Web. El método `XMLSocket.send()` pasa un objeto XML al servidor especificado en la conexión de socket.

Cuando se llama al método `XMLSocket.connect()`, Flash Player abre una conexión TCP/IP con el servidor y la mantiene abierta hasta que se produce una de las siguientes situaciones:

- Se llama al método `XMLSocket.close()` de la clase `XMLSocket`.
- No existen más referencias al objeto `XMLSocket`.
- Se sale de Flash Player.
- Se interrumpe la conexión (por ejemplo, se desconecta el módem).

## Creación y conexión de un servidor de socket XML de Java

El siguiente código muestra un sencillo servidor `XMLSocket` escrito en Java que acepta conexiones entrantes y muestra los mensajes recibidos en la ventana de símbolo del sistema. De forma predeterminada, se crea un nuevo servidor en el puerto 8080 del equipo local, aunque se puede especificar otro número de puerto cuando se inicia el servidor desde la línea de comandos.

Cree un nuevo documento de texto y añada el siguiente código:

```
import java.io.*;
import java.net.*;

class SimpleServer
{
    private static SimpleServer server;
    ServerSocket socket;
    Socket incoming;
    BufferedReader readerIn;
    PrintStream printOut;

    public static void main(String[] args)
    {
        int port = 8080;

        try
        {
            port = Integer.parseInt(args[0]);
        }
    }
}
```

```

        catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e)
        {
            // Capturar excepción y continuar.
        }

        server = new SimpleServer(port);
    }

private SimpleServer(int port)
{
    System.out.println(">> Starting SimpleServer");
    try
    {
        socket = new ServerSocket(port);
        incoming = socket.accept();
        readerIn = new BufferedReader(new
InputStreamReader(incoming.getInputStream()));
        printOut = new PrintStream(incoming.getOutputStream());
        printOut.println("Enter EXIT to exit.\r");
        out("Enter EXIT to exit.\r");
        boolean done = false;
        while (!done)
        {
            String str = readerIn.readLine();
            if (str == null)
            {
                done = true;
            }
            else
            {
                out("Echo: " + str + "\r");
                if(str.trim().equals("EXIT"))
                {
                    done = true;
                }
            }
            incoming.close();
        }
    }
    catch (Exception e)
    {
        System.out.println(e);
    }
}

private void out(String str)
{
    printOut.println(str);
    System.out.println(str);
}
}

```

Guarde el documento en el disco duro como SimpleServer.java y compílelo con la ayuda de un compilador de Java, que crea un archivo de clase de Java denominado SimpleServer.class.

Para iniciar el servidor XMLSocket, abra un símbolo del sistema y escriba `java SimpleServer`. El archivo SimpleServer.class puede almacenarse en cualquier lugar del equipo local o la red; no es necesario que esté en el directorio raíz del servidor Web.

SUGERENCIA

Si no puede iniciar el servidor porque los archivos no se encuentran en la ruta de clases de Java, intente iniciar el servidor con `java -classpath . SimpleServer`.

Para conectarse a XMLSocket desde la aplicación `ActionScript`, es necesario crear una nueva instancia de la clase `XMLSocket` y llamar al método `XMLSocket.connect()`, pasando un nombre de host y un número de puerto, del siguiente modo:

```
var xmlsock:XMLSocket = new XMLSocket();
xmlsock.connect("127.0.0.1", 8080);
```

Se produce un evento `securityError` (`flash.events.SecurityErrorEvent`) si, a través de una llamada a `XMLSocket.connect()`, se intenta conectar con un servidor fuera del entorno limitado de seguridad del que realiza la llamada o con un puerto inferior a 1024.

Cuando se reciben datos del servidor, se distribuye el evento `data` (`flash.events.DataEvent.DATA`):

```
xmlsock.addEventListener(DataEvent.DATA, onData);
private function onData(event:DataEvent):void
{
    trace "[" + event.type + "]" + event.data);
}
```

Para enviar datos al servidor XMLSocket, se utiliza el método `XMLSocket.send()` y se pasa una cadena u objeto XML. Flash Player convierte el parámetro suministrado en un objeto `String` y envía el contenido al servidor XMLSocket, seguido de un byte cero (0):

```
xmlsock.send(xmlFormattedData);
```

El método `XMLSocket.send()` no devuelve ningún valor que indique si los datos se han transmitido correctamente. Si se produce un error al intentar enviar datos, se emite un error `IOError`.

SUGERENCIA

Cada mensaje que se envía al servidor de socket XML debe terminar con un carácter de nueva línea (`\n`).

# Almacenamiento de datos locales

Un objeto compartido, a menudo referido como “cookie de Flash”, es un archivo de datos que se puede crear en el equipo a partir de los sitios que se visitan. Los objetos compartidos se utilizan sobre todo para mejorar la navegación en Web ya que, por ejemplo, permiten personalizar el aspecto de un sitio Web que se visita con frecuencia. Los objetos compartidos, por sí mismos, no actúan de ningún modo con los datos del equipo. Y lo que es más importante, los objetos compartidos nunca pueden acceder a direcciones de correo electrónico u otra información personal, ni recordar estos datos, a menos que el usuario proporcione conscientemente dicha información.

Para crear nuevas instancias de objetos compartidos, se utilizan los métodos estáticos `SharedObject.getLocal()` o `SharedObject.getRemote()`. El método `getLocal()` intenta cargar localmente un objeto compartido persistente que sólo está disponible para el cliente actual, mientras que el método `getRemote()` intenta cargar un objeto compartido remoto que puede compartirse entre varios clientes a través de un servidor como Flash Media Server. Si el objeto compartido local o remoto no existe, los métodos `getLocal()` y `getRemote()` crearán una nueva instancia de `SharedObject`.

El código siguiente intenta cargar un objeto compartido local denominado `test`. Si este objeto compartido no existe, se creará un nuevo objeto compartido con este nombre.

```
var so:SharedObject = SharedObject.getLocal("test");
trace("SharedObject is " + so.size + " bytes");
```

Si no se encuentra un objeto compartido denominado `test`, se crea uno nuevo con un tamaño de 0 bytes. Si el objeto compartido ya existía previamente, se devuelve su tamaño real, en bytes.

Para almacenar datos en un objeto compartido, hay que asignar valores al objeto de datos, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var so:SharedObject = SharedObject.getLocal("test");
so.data.now = new Date().time;
trace(so.data.now);
trace("SharedObject is " + so.size + " bytes");
```

Si ya hay un objeto compartido con el nombre `test` y el parámetro `now`, se sobrescribe el valor existente. Se puede utilizar la propiedad `SharedObject.size` para determinar si un objeto compartido ya existe, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var so:SharedObject = SharedObject.getLocal("test");
if (so.size == 0)
{
    // El objeto compartido no existe.
    trace("created...");
    so.data.now = new Date().time;
}
trace(so.data.now);
trace("SharedObject is " + so.size + " bytes");
```

El código anterior utiliza el parámetro `size` para determinar si ya existe la instancia de objeto compartido con el nombre especificado. Si se prueba el siguiente código, se observará que, cada vez que se ejecuta, se vuelve a crear el objeto compartido. Para guardar un objeto compartido en el disco duro del usuario, debe llamarse de forma explícita al método `SharedObject.flush()`, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var so:SharedObject = SharedObject.getLocal("test");
if (so.size == 0)
{
    // El objeto compartido no existe.
    trace("created...");
    so.data.now = new Date().time;
}
trace(so.data.now);
trace("SharedObject is " + so.size + " bytes");
so.flush();
```

Cuando se utiliza el método `flush()` para escribir objetos compartidos en el disco duro de un usuario, hay que tener la precaución de comprobar si el usuario ha desactivado de forma explícita el almacenamiento local a través del Administrador de configuración de Flash Player ([www.macromedia.com/support/documentation/en/flashplayer/help/settings\\_manager07.html](http://www.macromedia.com/support/documentation/en/flashplayer/help/settings_manager07.html)), como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var so:SharedObject = SharedObject.getLocal("test");
trace("Current SharedObject size is " + so.size + " bytes.");
so.flush();
```

Para recuperar valores de un objeto compartido, se debe especificar el nombre de la propiedad en la propiedad `data` del objeto compartido. Por ejemplo, si se ejecuta el siguiente código, Flash Player mostrará los minutos transcurridos desde que se creó la instancia de `SharedObject`:

```
var so:SharedObject = SharedObject.getLocal("test");
if (so.size == 0)
{
    // El objeto compartido no existe.
    trace("created...");
    so.data.now = new Date().time;
}
var ageMS:Number = new Date().time - so.data.now;
trace("SharedObject was created " + Number(ageMS / 1000 /
    60).toFixed(2) + " minutes ago");
trace("SharedObject is " + so.size + " bytes");
so.flush();
```

La primera vez que se ejecuta el código anterior, se creará una instancia de `SharedObject` denominada `test`, que tendrá un tamaño inicial de 0 bytes. Dado que el tamaño inicial es 0 bytes, la sentencia `if` da como resultado `true` y se añade una nueva propiedad denominada `now` al objeto compartido local. La antigüedad del objeto compartido se calcula restando el valor de la propiedad `now` de la hora actual. Cada vez que vuelve a ejecutarse el código anterior, el tamaño del objeto compartido debe ser mayor que 0 y el código averigua cuántos minutos han transcurrido desde que se creó el objeto compartido.

## Visualización del contenido de un objeto compartido

Los valores se almacenan en los objetos compartidos dentro de la propiedad `data`. Para recorrer indefinidamente cada valor de una instancia de objeto compartido se puede utilizar un bucle `for..in`, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
var so:SharedObject = SharedObject.getLocal("test");
so.data.hello = "world";
so.data.foo = "bar";
so.data.timezone = new Date().timezoneOffset;
for (var i:String in so.data)
{
    trace(i + ":\t" + so.data[i]);
}
```

## Creación de un objeto SharedObject seguro

Cuando se crea una instancia de SharedObject local o remota mediante `getLocal()` o `getRemote()`, hay un parámetro opcional denominado `secure` que determina si el acceso a este objeto compartido queda restringido a los archivos SWF enviados a través de una conexión HTTPS. Si el valor de este parámetro es `true` y el archivo SWF se envía a través de HTTPS, Flash Player crea un nuevo objeto compartido seguro u obtiene una referencia a un objeto compartido seguro existente. Sólo pueden leer o escribir en este objeto compartido seguro los archivos SWF enviados a través de HTTPS que llamen a `SharedObject.getLocal()` con el parámetro `secure` establecido en `true`. Si el valor de este parámetro es `false` y el archivo SWF se envía a través de HTTPS, Flash Player crea un nuevo objeto compartido u obtiene una referencia a un objeto compartido existente.

Los archivos SWF enviados mediante conexiones no HTTPS pueden leer o escribir en este objeto compartido. Si un archivo SWF se ha enviado a través de una conexión no HTTPS y se intenta establecer este parámetro en `true`, no se podrá crear un nuevo objeto compartido (o acceder a un objeto compartido seguro creado anteriormente), se emitirá un error y el objeto compartido se establecerá en `null`. Si se intenta ejecutar el siguiente fragmento de código desde una conexión no HTTPS, el método `SharedObject.getLocal()` emitirá un error:

```
try
{
    var so:SharedObject = SharedObject.getLocal("contactManager", null,
        true);
}
catch (error:Error)
{
    trace("Unable to create SharedObject.");
}
```

Independientemente del valor de este parámetro, se tiene en cuenta el espacio ocupado por los objetos compartidos creados al calcular el espacio en disco total permitido en el dominio.

## Utilización de la carga y descarga de archivos

La clase `FileReference` permite añadir la capacidad de carga y descarga de archivos entre un cliente y un servidor. Mediante un cuadro de diálogo (como el cuadro de diálogo Abrir del sistema operativo Windows), se solicita a los usuarios que seleccionen un archivo para cargar o una ubicación para la descarga.

Todos los objetos `FileReference` que se crean con `ActionScript` hacen referencia a un único archivo en el disco duro del usuario. Estos objetos tienen propiedades que contienen información sobre el tamaño, tipo, nombre, fecha de creación y fecha de modificación del archivo.

NOTA

La propiedad `creator` sólo se utiliza en Mac OS. En todas las demás plataformas se devuelve `null`.

Se puede crear una instancia de la clase `FileReference` de dos formas distintas. Utilizando el operador `new`, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
import flash.net.FileReference;
var myFileReference:FileReference = new FileReference();
```

O bien, llamando al método `FileReferenceList.browse()`, que abre un cuadro de diálogo en el sistema del usuario en el que se le solicita que seleccione uno o varios archivos para cargar y, a continuación, crea una matriz de objetos `FileReference` si el usuario selecciona uno o varios archivos correctamente. Cada objeto `FileReference` representa un archivo seleccionado por el usuario en el cuadro de diálogo. Un objeto `FileReference` no contiene ningún dato en las propiedades de `FileReference` (como `name`, `size` o `modificationDate`) hasta que se produce una de las situaciones siguientes:

- Se ha llamado al método `FileReference.browse()` o al método `FileReferenceList.browse()` y el usuario ha seleccionado un archivo en el selector de archivos.
- Se ha llamado al método `FileReference.download()` y el usuario ha seleccionado un archivo en el selector de archivos.

NOTA

Cuando se realiza una descarga, sólo la propiedad `FileReference.name` se llena antes de finalizar la descarga. Una vez finalizada la descarga, todas las propiedades están disponibles.

Mientras se ejecutan las llamadas a los métodos `FileReference.browse()`, `FileReferenceList.browse()` o `FileReference.download()`, la mayoría de los reproductores continúan la reproducción del archivo SWF.

## Clase FileReference

La clase `FileReference` permite cargar y descargar archivos entre el equipo de un usuario y un servidor. El sistema operativo pide al usuario mediante un cuadro de diálogo que seleccione un archivo para cargar o una ubicación para descargar. Cada objeto `FileReference` hace referencia a un archivo único en el disco del usuario y tiene propiedades que contienen información sobre tamaño, tipo, nombre, fecha de creación, fecha de modificación y creador del archivo.

Las instancias de `FileReference` se pueden crear de dos formas:

- Cuando se utiliza el operador `new` con el constructor `FileReference`, como en el siguiente ejemplo:

```
var myFileReference:FileReference = new FileReference();
```

- Cuando se llama a `FileReferenceList.browse()`, que crea una matriz de objetos `FileReference`.

Para las operaciones de carga y descarga, un archivo SWF sólo puede acceder a archivos de su propio dominio, incluidos los dominios especificados en un archivo de política entre dominios. Es necesario incluir un archivo de política en el servidor de archivos si el archivo SWF que inicia la carga o descarga no procede del mismo dominio que el servidor.

NOTA

Sólo se puede realizar una acción `browse()` o `download()` cada vez, porque sólo puede abrirse un cuadro de diálogo en cualquier punto.

El script de servidor que gestiona la carga de archivos espera una solicitud HTTP POST con los siguientes elementos:

- `Content-Type` con un valor `multipart/form-data`.
- `Content-Disposition` con un atributo `name` establecido en `"filedata"` y un atributo `filename` establecido en el nombre del archivo original. Se puede especificar un atributo `name` personalizado pasando un valor para el parámetro `uploadDataFieldName` en el método `FileReference.upload()`.
- El contenido binario del archivo.

A continuación se muestra un ejemplo de solicitud HTTP POST:

```
POST /handler.asp HTTP/1.1
Accept: text/*
Content-Type: multipart/form-data;
boundary=-----Ij5ae0ae0KM7GI3KM7ei4cH2ei4gL6
User-Agent: Shockwave Flash
Host: www.mydomain.com
Content-Length: 421
Connection: Keep-Alive
Cache-Control: no-cache

-----Ij5ae0ae0KM7GI3KM7ei4cH2ei4gL6
Content-Disposition: form-data; name="Filename"

sushi.jpg
-----Ij5ae0ae0KM7GI3KM7ei4cH2ei4gL6
Content-Disposition: form-data; name="Filedata"; filename="sushi.jpg"
Content-Type: application/octet-stream

Test File
-----Ij5ae0ae0KM7GI3KM7ei4cH2ei4gL6
Content-Disposition: form-data; name="Upload"

Submit Query
-----Ij5ae0ae0KM7GI3KM7ei4cH2ei4gL6
(actual file data,,)
```

**La siguiente solicitud HTTP POST de ejemplo envía tres variables POST: `api_sig`, `api_key` y `auth_token`, y utiliza "photo" como valor en el nombre del campo de datos de carga personalizado:**

```
POST /handler.asp HTTP/1.1
Accept: text/*
Content-Type: multipart/form-data;
boundary=-----Ij5ae0ae0KM7GI3KM7ei4cH2ei4gL6
User-Agent: Shockwave Flash
Host: www.mydomain.com
Content-Length: 421
Connection: Keep-Alive
Cache-Control: no-cache

-----Ij5GI3GI3ei4GI3ei4KM7GI3KM7KM7
Content-Disposition: form-data; name="Filename"

sushi.jpg
-----Ij5GI3GI3ei4GI3ei4KM7GI3KM7KM7
Content-Disposition: form-data; name="api_sig"
```

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
-----Ij5GI3GI3ei4GI3ei4KM7GI3KM7KM7
Content-Disposition: form-data; name="api_key"

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
-----Ij5GI3GI3ei4GI3ei4KM7GI3KM7KM7
Content-Disposition: form-data; name="auth_token"

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
-----Ij5GI3GI3ei4GI3ei4KM7GI3KM7KM7
Content-Disposition: form-data; name="photo"; filename="sushi.jpg"
Content-Type: application/octet-stream

(actual file data,,)
-----Ij5GI3GI3ei4GI3ei4KM7GI3KM7KM7
Content-Disposition: form-data; name="Upload"

Submit Query
-----Ij5GI3GI3ei4GI3ei4KM7GI3KM7KM7--

```

## Carga de archivos en un servidor

Para cargar archivos en un servidor, hay que llamar primero al método `browse()` para permitir que un usuario seleccione uno o varios archivos. A continuación, cuando se llama al método `FileReference.upload()`, el archivo seleccionado se transfiere al servidor. Si el usuario ha seleccionado varios archivos con el método `FileReferenceList.browse()`, `Flash Player` crea una matriz de archivos seleccionados denominada `FileReferenceList.fileList`. A continuación, se puede utilizar el método `FileReference.upload()` para cargar cada archivo de forma individual.

**NOTA**

La utilización del método `FileReference.browse()` permite cargar únicamente archivos individuales. Para permitir que un usuario cargue varios archivos, es necesario utilizar el método `FileReferenceList.browse()`.

De forma predeterminada, el cuadro de diálogo del selector de archivos del sistema permite a los usuarios seleccionar cualquier tipo de archivo del equipo local, aunque los desarrolladores pueden especificar uno o varios filtros personalizados de tipo de archivo. Para ello, deben utilizar la clase `FileFilter` y pasar una matriz de instancias de filtro de archivos al método `browse()`:

```

var imageTypes:FileFilter = new FileFilter("Images (*.jpg, *.jpeg, *.gif,
    *.png)", "*.jpg; *.jpeg; *.gif; *.png");
var textTypes:FileFilter = new FileFilter("Text Files (*.txt, *.rtf)",
    "*.txt; *.rtf");
var allTypes:Array = new Array(imageTypes, textTypes);
var fileRef:FileReference = new FileReference();
fileRef.browse(allTypes);

```

Cuando el usuario ha seleccionado los archivos y ha hecho clic en el botón Abrir en el selector de archivos del sistema, se distribuye el evento `Event.SELECT`. Si se ha utilizado el método `FileReference.browse()` para seleccionar un archivo para cargarlo, es necesario utilizar el siguiente código para enviar el archivo a un servidor Web:

```
var fileRef:FileReference = new FileReference();
fileRef.addEventListener(Event.SELECT, selectHandler);
fileRef.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);
try
{
    var success:Boolean = fileRef.browse();
}
catch (error:Error)
{
    trace("Unable to browse for files.");
}
function selectHandler(event:Event):void
{
    var request:URLRequest = new URLRequest("http://www.[yourdomain].com/
fileUploadScript.cfm")
    try
    {
        fileRef.upload(request);
    }
    catch (error:Error)
    {
        trace("Unable to upload file.");
    }
}
function completeHandler(event:Event):void
{
    trace("uploaded");
}
```

**SUGERENCIA**

Para enviar datos al servidor con el método `FileReference.upload()`, se pueden utilizar las propiedades `URLRequest.method` y `URLRequest.data` para enviar variables con los métodos `POST` o `GET`.

Cuando se intenta cargar un archivo con el método `FileReference.upload()`, se puede distribuir cualquiera de los siguientes eventos:

- `Event.OPEN`: se distribuye cuando se inicia una operación de carga.
- `ProgressEvent.PROGRESS`: se distribuye periódicamente durante la operación de carga de archivos.

- `Event.COMPLETE`: se distribuye cuando la operación de carga de archivos se realiza completamente.
- `SecurityErrorEvent.SECURITY_ERROR`: se distribuye cuando la carga no se produce correctamente debido a una infracción de la seguridad.
- `HTTPStatusEvent.HTTP_STATUS`: se distribuye cuando una carga no se produce correctamente debido a un error HTTP.
- `IOErrorEvent.IO_ERROR`: se distribuye si la carga no se produce correctamente por cualquiera de los siguientes motivos:
  - Se produce un error de entrada/salida mientras Flash Player lee, escribe o transmite el archivo.
  - El archivo SWF intenta cargar un archivo en un servidor que requiere autenticación, por ejemplo, un nombre de usuario y una contraseña. Durante la carga, Flash Player no proporciona un medio para que los usuarios introduzcan contraseñas.
  - El parámetro `url` contiene un protocolo no válido. El método `FileReference.upload()` debe utilizar HTTP o HTTPS.

**SUGERENCIA**

Flash Player no ofrece compatibilidad total con los servidores que requieren autenticación. Sólo los archivos SWF que se ejecutan en un navegador, es decir, que emplean el plug-in de navegador o un control Microsoft ActiveX®, pueden mostrar un cuadro de diálogo para pedir al usuario que introduzca un nombre de usuario y una contraseña para la autenticación y, además, sólo para descargas. La transferencia de archivos no se producirá correctamente en las cargas que utilicen el plug-in o el control ActiveX, o en las cargas y descargas que utilicen el reproductor autónomo o externo.

Si se crea un script de servidor en ColdFusion para aceptar una carga de archivos desde Flash Player, se puede utilizar un código similar al siguiente:

```
<cffile action="upload" filefield="Filedata" destination="#ExpandPath('./')#" nameconflict="OVERWRITE" />
```

Este código de ColdFusion carga el archivo enviado por Flash Player y lo guarda en el mismo directorio que la plantilla de ColdFusion, sobrescribiendo cualquier archivo con el mismo nombre. El código anterior muestra la cantidad mínima de código necesario para aceptar una carga de archivos; este script no debería utilizarse en un entorno de producción. Lo ideal sería añadir validación de datos para garantizar que los usuarios sólo cargan tipos de archivos aceptados como, por ejemplo, una imagen, en lugar de un script de servidor potencialmente peligroso.

El siguiente código muestra cargas de archivos mediante PHP e incluye validación de datos. El script limita en 10 el número de archivos cargados en el directorio de carga, garantiza que el tamaño de archivo es inferior a 200 KB, y sólo permite cargar y guardar archivos JPEG, GIF o PNG en el sistema de archivos.

```

<?php
$MAXIMUM_FILESIZE = 1024 * 200; // 200KB
$MAXIMUM_FILE_COUNT = 10; // keep maximum 10 files on server
echo exif_imagetype($_FILES['Filedata']);
if ($_FILES['Filedata']['size'] <= $MAXIMUM_FILESIZE)
{
    move_uploaded_file($_FILES['Filedata']['tmp_name'], "./temporary/
    ".$_FILES['Filedata']['name']);
    $type = exif_imagetype("./temporary/".$_FILES['Filedata']['name']);
    if ($type == 1 || $type == 2 || $type == 3)
    {
        rename("./temporary/".$_FILES['Filedata']['name'], "./images/
        ".$_FILES['Filedata']['name']);
    }
    else
    {
        unlink("./temporary/".$_FILES['Filedata']['name']);
    }
}
$directory = opendir('./images/');
$files = array();
while ($file = readdir($directory))
{
    array_push($files, array('./images/'.$file, filetime('./images/
    '.$file)));
}
usort($files, sorter);
if (count($files) > $MAXIMUM_FILE_COUNT)
{
    $files_to_delete = array_splice($files, 0, count($files) -
    $MAXIMUM_FILE_COUNT);
    for ($i = 0; $i < count($files_to_delete); $i++)
    {
        unlink($files_to_delete[$i][0]);
    }
}
print_r($files);
closedir($directory);

function sorter($a, $b)
{
    if ($a[1] == $b[1])
    {
        return 0;
    }
    else
    {
        return ($a[1] < $b[1]) ? -1 : 1;
    }
}
?>

```

Se pueden pasar variables adicionales al script de carga mediante el método de solicitud POST o GET. Para enviar variables adicionales de POST al script de carga, se puede utilizar el siguiente código:

```
var fileRef:FileReference = new FileReference();
fileRef.addEventListener(Event.SELECT, selectHandler);
fileRef.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);
fileRef.browse();
function selectHandler(event:Event):void
{
    var params:URLVariables = new URLVariables();
    params.date = new Date();
    params.ssid = "94103-1394-2345";
    var request:URLRequest = new URLRequest("http://www.yourdomain.com/
    FileReferenceUpload/fileupload.cfm");
    request.method = URLRequestMethod.POST;
    request.data = params;
    fileRef.upload(request, "Custom1");
}
function completeHandler(event:Event):void
{
    trace("uploaded");
}
```

El ejemplo anterior crea un nuevo objeto URLVariables que se pasa al script del servidor remoto. En versiones anteriores de ActionScript, se podían pasar variables al script de carga del servidor pasando valores en la cadena de consulta. ActionScript 3.0 permite pasar variables al script remoto con un objeto URLRequest, que permite pasar datos mediante el método POST o GET que, a su vez, hace más sencillo pasar grandes conjuntos de datos. Para especificar si las variables se pasan con el método de solicitud GET o POST, se puede establecer la propiedad URLRequest.method en URLRequestMethod.GET o URLRequestMethod.POST, respectivamente.

ActionScript 3.0 también permite sustituir el nombre del campo de archivo de carga predeterminado, Filedata, proporcionando un segundo parámetro al método upload(), como se muestra en el ejemplo anterior (que sustituía el valor predeterminado Filedata por Custom1).

De forma predeterminada, Flash Player no intentará enviar una carga de prueba. Para sustituir este comportamiento, se puede pasar el valor true como tercer parámetro al método upload(). El objetivo de la carga de prueba es comprobar si la carga de archivos real se realizará correctamente, así como la autenticación del servidor, en caso de ser necesaria.

NOTA

Actualmente, la carga de prueba sólo puede realizarse en Flash Player basado en Windows.

## Descarga de archivos de un servidor

Para permitir que los usuarios descarguen archivos de un servidor, se utiliza el método `FileReference.download()`, que utiliza dos parámetros: `request` y `defaultFileName`.

El primer parámetro es el objeto `URLRequest` que contiene el URL del archivo para descargar. El segundo parámetro es opcional y permite especificar un nombre de archivo predeterminado que aparece en el cuadro de diálogo del archivo descargado. Si se omite el segundo parámetro, `defaultFileName`, se utiliza el nombre de archivo del URL especificado.

El siguiente código descarga un archivo denominado `index.xml` desde el mismo directorio que el documento SWF:

```
var request:URLRequest = new URLRequest("index.xml");
var fileRef:FileReference = new FileReference();
fileRef.download(request);
```

Para establecer `currentnews.xml` como nombre predeterminado, en lugar de `index.xml`, es necesario especificar el parámetro `defaultFileName`, como se muestra en el siguiente fragmento de código:

```
var request:URLRequest = new URLRequest("index.xml");
var fileToDownload:FileReference = new FileReference();
fileToDownload.download(request, "currentnews.xml");
```

Cambiar el nombre de un archivo puede ser muy útil si el nombre de archivo del servidor no es intuitivo o ha sido generado por el servidor. También se recomienda especificar de forma explícita el parámetro `defaultFileName` cuando se descarga un archivo mediante un script de servidor, en lugar de descargarlo directamente. Por ejemplo, es necesario especificar el parámetro `defaultFileName` si se dispone de un script de servidor que descarga archivos específicos en función de las variables de URL que se le pasan. De lo contrario, el nombre predeterminado del archivo descargado es el nombre del script de servidor.

Es posible enviar datos al servidor mediante el método `download()` añadiendo parámetros al URL, para que los analice el script de servidor. El siguiente fragmento de código ActionScript 3.0 descarga un documento en función de los parámetros pasados a un script de ColdFusion:

```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.net.FileReference;
    import flash.net.URLRequest;
    import flash.net.URLRequestMethod;
    import flash.net.URLVariables;

    public class DownloadFileExample extends Sprite
    {
        private var fileToDownload:FileReference;
```

```

public function DownloadFileExample()
{
    var request:URLRequest = new URLRequest();
    request.url = "http://www.[yourdomain].com/downloadfile.cfm";
    request.method = URLRequestMethod.GET;
    request.data = new URLVariables("id=2");
    fileToDownload = new FileReference();
    try
    {
        fileToDownload.download(request, "file2.txt");
    }
    catch (error:Error)
    {
        trace("Unable to download file.");
    }
}
}
}

```

El siguiente código muestra el script ColdFusion, `download.cfm`, que descarga uno de los dos archivos del servidor, dependiendo del valor de una variable de URL:

```

<cfparam name="URL.id" default="1" />
<cfswitch expression="#URL.id#">
    <cfcase value="2">
        <cfcontent type="text/plain" file="#ExpandPath('two.txt')#"
        deletefile="No" />
    </cfcase>
    <cfdefaultcase>
        <cfcontent type="text/plain" file="#ExpandPath('one.txt')#"
        deletefile="No" />
    </cfdefaultcase>
</cfswitch>

```

## Clase FileReferenceList

La clase `FileReferenceList` permite al usuario seleccionar uno o varios archivos para cargarlos en un script de servidor. La carga de archivos se controla mediante el método `FileReference.upload()`, al que es necesario llamar en cada archivo que selecciona el usuario.

El siguiente código crea dos objetos `FileFilter` (`imageFilter` y `textFilter`) y los pasa en una matriz al método `FileReferenceList.browse()`. Como consecuencia, el cuadro de diálogo del archivo del sistema operativo muestra dos filtros de tipos de archivo posibles.

```

var imageFilter:FileFilter = new FileFilter("Image Files (*.jpg, *.jpeg,
    *.gif, *.png)", "*.jpg; *.jpeg; *.gif; *.png");
var textFilter:FileFilter = new FileFilter("Text Files (*.txt, *.rtf)",
    "*.txt; *.rtf");
var fileRefList:FileReferenceList = new FileReferenceList();

```

```

try
{
    var success:Boolean = fileRefList.browse(new Array(imageFilter,
        textFilter));
}
catch (error:Error)
{
    trace("Unable to browse for files.");
}

```

Permitir al usuario seleccionar y cargar uno o varios archivos mediante la clase `FileReferenceList` equivale a utilizar `FileReference.browse()` para seleccionar archivos, aunque `FileReferenceList` permite seleccionar más de un archivo. Para cargar varios archivos es necesario actualizar cada uno de los archivos seleccionados mediante `FileReference.upload()`, como se muestra en el siguiente código:

```

var fileRefList:FileReferenceList = new FileReferenceList();
fileRefList.addEventListener(Event.SELECT, selectHandler);
fileRefList.browse();

function selectHandler(event:Event):void
{
    var request:URLRequest = new URLRequest("http://www.[yourdomain].com/
        fileUploadScript.cfm");
    var file:FileReference;
    var files:FileReferenceList = FileReferenceList(event.target);
    var selectedFileArray:Array = files.fileList;
    for (var i:uint = 0; i < selectedFileArray.length; i++)
    {
        file = FileReference(selectedFileArray[i]);
        file.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);
        try
        {
            file.upload(request);
        }
        catch (error:Error)
        {
            trace("Unable to upload files.");
        }
    }
}

function completeHandler(event:Event):void
{
    trace("uploaded");
}

```

Dado que el evento `Event.COMPLETE` se añade a cada objeto `FileReference` individual de la matriz, Flash Player llama al método `completeHandler()` cuando finaliza la carga de cada uno de los archivos.

# Ejemplo: generación de un cliente Telnet

En el ejemplo de Telnet se muestran las técnicas para conectar con un servidor remoto y transmitir datos con la clase Socket. El ejemplo ilustra las técnicas siguientes:

- Creación de un cliente Telnet personalizado mediante la clase Socket
- Envío de texto al servidor remoto mediante un objeto ByteArray
- Gestión de datos recibidos de un servidor remoto

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación Telnet se encuentran en la carpeta Samples/Telnet. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
TelnetSocket.mxml	El archivo de la aplicación principal, formado por la interfaz de usuario MXML.
com/example/programmingas3/Telnet/Telnet.as	Proporciona la funcionalidad del cliente Telnet para la aplicación como, por ejemplo, la conexión a un servidor remoto y el envío, recepción y visualización de datos.

## Información general de la aplicación de socket Telnet

El archivo principal TelnetSocket.mxml es responsable de crear la interfaz de usuario de toda la aplicación.

Además de la interfaz de usuario, este archivo también define dos métodos, `login()` y `sendCommand()`, para conectar el usuario al servidor especificado.

A continuación se muestra el código ActionScript del archivo de la aplicación principal:

```
import com.example.programmingas3.socket.Telnet;

private var telnetClient:Telnet;
private function connect():void
{
    telnetClient = new Telnet(serverName.text, int(portNumber.text), output);
    console.title = "Connecting to " + serverName.text + ":" +
        portNumber.text;
    console.enabled = true;
}
private function sendCommand():void
{
    var ba:ByteArray = new ByteArray();
    ba.writeMultiByte(command.text + "\n", "UTF-8");
    telnetClient.writeBytesToSocket(ba);
    command.text = "";
}
```

La primera línea de código importa la clase `Telnet` del paquete `com.example.programmingas.socket` personalizado. La segunda línea de código declara una instancia de la clase `Telnet`, `telnetClient`, que se inicializará posteriormente mediante el método `connect()`. A continuación, se declara el método `connect()` e inicializa la variable `telnetClient` declarada previamente. Este método pasa el nombre del servidor `Telnet` especificado por el usuario, el puerto del servidor `Telnet` y una referencia a un componente `TextArea` de la lista de visualización, que se utiliza para mostrar las respuestas de texto del servidor de socket. Las dos últimas líneas del método `connect()` establecen la propiedad `title` de `Panel` y activan el componente `Panel`, que permite al usuario enviar datos al servidor remoto. El método final del archivo principal de la aplicación, `sendCommand()`, se utiliza para enviar los comandos del usuario al servidor remoto como un objeto `ByteArray`.

## Información general de la clase `Telnet`

La clase `Telnet` es la responsable de conectar con el servidor `Telnet` remoto, y de enviar y recibir datos.

La clase `Telnet` declara las siguientes variables privadas:

```
private var serverURL:String;
private var portNumber:int;
private var socket:Socket;
private var ta:TextArea;
private var state:int = 0;
```

La primera variable, `serverURL`, contiene la dirección del servidor, especificada por el usuario, con la que se va a conectar.

La segunda variable, `portNumber`, es el número de puerto en el que se está ejecutando el servidor `Telnet`. De forma predeterminada, el servicio `Telnet` se ejecuta en el puerto 23.

La tercera variable, `socket`, es una instancia de `Socket` que intentará conectar con el servidor definido por las variables `serverURL` y `portNumber`.

La cuarta variable, `ta`, es una referencia a una instancia del componente `TextArea` en el escenario. Este componente se utiliza para mostrar las respuestas del servidor `Telnet` remoto o cualquier posible mensaje de error.

La última variable, `state`, es un valor numérico que se utiliza para determinar las opciones que admite el cliente `Telnet`.

Tal y como se ha visto previamente, se llama a la función constructora de la clase `Telnet` a través del método `connect()` en el archivo de la aplicación principal.

El constructor de Telnet utiliza tres parámetros: `server`, `port` y `output`. Los parámetros `server` y `port` especifican el nombre de servidor y el número de puerto donde se ejecuta el servidor Telnet. El parámetro final, `output`, es una referencia a una instancia del componente `TextArea` en el escenario, donde los usuarios verán la salida del servidor.

```
public function Telnet(server:String, port:int, output:TextArea)
{
    serverURL = server;
    portNumber = port;
    ta = output;
    socket = new Socket();
    socket.addEventListener(Event.CONNECT, connectHandler);
    socket.addEventListener(Event.CLOSE, closeHandler);
    socket.addEventListener(ErrorEvent.ERROR, errorHandler);
    socket.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR, ioErrorHandler);
    socket.addEventListener(ProgressEvent.SOCKET_DATA, dataHandler);
    Security.loadPolicyFile("http://" + serverURL + "/crossdomain.xml");
    try
    {
        msg("Trying to connect to " + serverURL + ":" + portNumber + "\n");
        socket.connect(serverURL, portNumber);
    }
    catch (error:Error)
    {
        msg(error.message + "\n");
        socket.close();
    }
}
```

## Escritura de datos en un socket

Para escribir datos en una conexión de socket, hay que llamar a cualquiera de los métodos de la clase `Socket` (como `writeBoolean()`, `writeByte()`, `writeBytes()` o `writeDouble()`) y luego vaciar los datos en el búfer de salida con el método `flush()`. En el servidor Telnet, los datos se escriben en la conexión de socket mediante el método `writeBytes()`, que utiliza la matriz de bytes como parámetro y la envía al búfer de salida. La sintaxis del método `writeBytesToSocket()` es la siguiente:

```
public function writeBytesToSocket(ba:ByteArray):void
{
    socket.writeBytes(ba);
    socket.flush();
}
```

Este método se llama mediante el método `sendCommand()` del archivo de la aplicación principal.

## Visualización de mensajes del servidor de socket

Cuando se recibe un mensaje del servidor de socket o se produce un evento, se llama al método personalizado `msg()`. Este método añade una cadena a `TextArea` en el escenario y llama a un método personalizado `setScroll()`, que desplaza el componente `TextArea` hasta la parte más baja. La sintaxis del método `msg()` es la siguiente:

```
private function msg(value:String):void
{
    ta.text += value;
    setScroll();
}
```

Si el contenido del componente `TextArea` no se desplaza automáticamente, el usuario deberá arrastrar manualmente las barras de desplazamiento en el área de texto para ver la última respuesta del servidor.

## Desplazamiento de un componente TextArea

El método `setScroll()` contiene una sola línea de código `ActionScript` que desplaza verticalmente el contenido del componente `TextArea` para que el usuario pueda ver la última línea del texto devuelto. El siguiente fragmento de código muestra el método `setScroll()`:

```
public function setScroll():void
{
    ta.verticalScrollPosition = ta.maxVerticalScrollPosition;
}
```

Este método establece la propiedad `verticalScrollPosition`, que es el número de línea de la fila superior de caracteres que se visualiza, con el valor de la propiedad `maxVerticalScrollPosition`.

## Ejemplo: carga y descarga de archivos

El ejemplo `FileIO` muestra las técnicas para cargar y descargar archivos en `Flash Player`. Estas técnicas son:

- Descarga de archivos en el equipo de un usuario
- Carga de archivos del equipo de un usuario en un servidor
- Cancelación de una descarga en curso
- Cancelación de una carga en curso

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación FileIO se encuentran en la carpeta Samples/FileIO. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
FileIO.fla o FileIO.mxml	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
com/example/programmingas3/fileio/ FileDownload.as	Una clase que incluye métodos para descargar archivos de un servidor.
com/example/programmingas3/fileio/ FileUpload.as	Una clase que incluye métodos para cargar archivos en un servidor.

## Información general de la aplicación FileIO

La aplicación FileIO contiene la interfaz de usuario que permite a un usuario cargar o descargar archivos con Flash Player. En primer lugar, la aplicación define un par de componentes personalizados, FileUpload y FileDownload, que se encuentran en el paquete `com.example.programmingas3.fileio`. Cuando cada componente personalizado distribuye su evento `contentComplete`, se llama al método `init()` del componente y pasa referencias a una instancia de los componentes `ProgressBar` y `Button`, que permite a los usuarios ver el progreso de la carga o descarga del archivo, o cancelar la transferencia de archivos en curso. A continuación se muestra el código relevante del archivo `FileIO.mxml` (hay que tener en cuenta que en la versión de Flash, el archivo FLA contiene componentes colocados en el escenario cuyos nombres coinciden con los de los componentes Flex descritos en este paso):

```
<example:FileUpload id="fileUpload"
  creationComplete="fileUpload.init(uploadProgress, cancelUpload);" />
<example:FileDownload id="fileDownload"
  creationComplete="fileDownload.init(downloadProgress, cancelDownload);"
/>
```

El siguiente código muestra el panel de carga de archivos (Upload File), que contiene una barra de progreso y dos botones. El primero botón, `startUpload`, llama al método `FileUpload.startUpload()`, que llama al método `FileReference.browse()`. El siguiente fragmento de código corresponde al panel Upload File:

```
<mx:Panel title="Upload File" paddingTop="10" paddingBottom="10"
paddingLeft="10" paddingRight="10">
  <mx:ProgressBar id="uploadProgress" label="" mode="manual" />
  <mx:ControlBar horizontalAlign="right">
    <mx:Button id="startUpload" label="Upload..."
click="fileUpload.startUpload();" />
    <mx:Button id="cancelUpload" label="Cancel"
click="fileUpload.cancelUpload();" enabled="false" />
  </mx:ControlBar>
</mx:Panel>
```

Este código coloca una instancia del componente `ProgressBar` y dos instancias del componente `Button` en el escenario. Cuando el usuario hace clic en el botón de carga (`startUpload`), se abre un cuadro de diálogo del sistema operativo, que permite al usuario seleccionar un archivo para cargarlo en un servidor remoto. El otro botón, `cancelUpload`, está desactivado de forma predeterminada; cuando un usuario inicia la carga de un archivo, el botón se activa y permite al usuario cancelar la transferencia del archivo en cualquier momento.

El código correspondiente al panel de descarga de archivos (Download File) es el siguiente:

```
<mx:Panel title="Download File" paddingTop="10" paddingBottom="10"
paddingLeft="10" paddingRight="10">
  <mx:ProgressBar id="downloadProgress" label="" mode="manual" />
  <mx:ControlBar horizontalAlign="right">
    <mx:Button id="startDownload" label="Download..."
click="fileDownload.startDownload();" />
    <mx:Button id="cancelDownload" label="Cancel"
click="fileDownload.cancelDownload();" enabled="false" />
  </mx:ControlBar>
</mx:Panel>
```

Este código es muy similar al código para cargar archivos. Cuando el usuario hace clic en el botón de descarga, (`startDownload`), se llama al método `FileDownload.startDownload()`, que inicia la descarga del archivo especificado en la variable `FileDownload.DOWNLOAD_URL`. La barra de progreso, que se actualiza a medida que avanza la descarga del archivo, muestra el porcentaje del archivo que se ha descargado. El usuario puede cancelar la descarga en cualquier momento haciendo clic en el botón `cancelDownload`, que detiene inmediatamente la descarga del archivo en curso.

## Descarga de archivos de un servidor remoto

La descarga de archivos de un servidor remoto se controla mediante la clase `flash.net.FileReference` y la clase personalizada `com.example.programmingas3.fileio.FileDownload`. Cuando el usuario hace clic en el botón de descarga, Flash Player inicia la descarga del archivo especificado en la variable `DOWNLOAD_URL` de la clase `FileDownload`.

La clase `FileDownload` define cuatro variables en el paquete `com.example.programmingas3.fileio`, como se muestra en el siguiente código:

```
/**
 * Especificar en el código el URL del archivo que se descargará en el
 * equipo del usuario.
 */
private const DOWNLOAD_URL:String = "http://www.yourdomain.com/
file_to_download.zip";

/**
 * Crear una instancia de FileReference para controlar la descarga de
 * archivos.
 */
private var fr:FileReference;

/**
 * Definir la referencia al componente ProgressBar de descarga.
 */
private var pb:ProgressBar;

/**
 * Definir la referencia al botón "Cancel" que detendrá inmediatamente
 * la descarga en curso.
 */
private var btn:Button;
```

La primera variable, `DOWNLOAD_URL`, contiene la ruta de acceso al archivo, que se descarga en el equipo del usuario cuando éste hace clic en el botón de descarga, en el archivo de la aplicación principal.

La segunda variable, `fr`, es un objeto `FileReference` que se inicializa en el método `FileDownload.init()` y que controla la descarga del archivo remoto en el equipo del usuario.

Las dos últimas variables, `pb` y `btn`, contienen referencias a las instancias de los componentes `ProgressBar` y `Button` en el escenario, que se inicializan con el método `FileDownload.init()`.

## Inicialización del componente FileDownload

El componente FileDownload se inicializa mediante una llamada al método `init()` en la clase FileDownload. Este método utiliza dos parámetros, `pb` y `btn`, que son instancias de los componentes ProgressBar y Button, respectivamente.

El código correspondiente al método `init()` es el siguiente:

```
/**
 * Definir las referencias a los componentes y añadir detectores de los
 * eventos OPEN,
 * PROGRESS y COMPLETE.
 */
public function init(pb:ProgressBar, btn:Button):void
{
    // Definir las referencias a la barra de progreso y al botón
    // de cancelación,
    // que se pasan desde el script que realiza la llamada.
    this.pb = pb;
    this.btn = btn;

    fr = new FileReference();
    fr.addEventListener(Event.OPEN, openHandler);
    fr.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS, progressHandler);
    fr.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);
}
```

## Inicio de la descarga de archivos

Cuando el usuario hace clic en la instancia del componente Download Button en el escenario, el método `startDownload()` inicia el proceso de descarga de archivos. El siguiente fragmento de código muestra el método `startDownload()`:

```
/**
 * Iniciar la descarga del archivo especificado en la constante
 * DOWNLOAD_URL.
 */
public function startDownload():void
{
    var request:URLRequest = new URLRequest();
    request.url = DOWNLOAD_URL;
    fr.download(request);
}
```

En primer lugar, el método `startDownload()` crea un nuevo objeto `URLRequest` y establece el URL de destino en el valor especificado por la variable `DOWNLOAD_URL`. A continuación, se llama al método `FileReference.download()` y el objeto `URLRequest` recién creado se pasa como un parámetro. Como consecuencia, el sistema operativo muestra un cuadro de diálogo en el equipo del usuario, donde le pide que seleccione una ubicación para guardar el documento solicitado. Cuando el usuario ha seleccionado una ubicación, se distribuye el evento `open` (`Event.OPEN`) y se llama al método `openHandler()`.

El método `openHandler()` establece el formato de texto de la propiedad `label` del componente `ProgressBar` y activa el botón de cancelación, que permite al usuario detener inmediatamente la descarga en curso. La sintaxis del método `openHandler()` es la siguiente:

```
/**
 * Cuando se ha distribuido el evento OPEN, cambiar etiqueta de la barra
 de progreso
 * y activar el botón "Cancel", que permite al usuario cancelar la
 * operación de descarga.
 */
private function openHandler(event:Event):void
{
    pb.label = "DOWNLOADING %3%";
    btn.enabled = true;
}
```

## Supervisión del progreso de descarga de un archivo

Cuando un archivo se descarga desde un servidor remoto en el equipo del usuario, el evento `progress` (`ProgressEvent.PROGRESS`) se distribuye en intervalos regulares. Cuando se distribuye el evento `progress`, se llama al método `progressHandler()` y se actualiza la instancia del componente `ProgressBar` en el escenario. El código correspondiente al método `progressHandler()` es el siguiente:

```
/**
 * Mientras se descarga el archivo, actualizar el estado de la barra de
 progreso.
 */
private function progressHandler(event:ProgressEvent):void
{
    pb.setProgress(event.bytesLoaded, event.bytesTotal);
}
```

El evento `progress` contiene dos propiedades, `bytesLoaded` y `bytesTotal`, que se utilizan para actualizar el componente `ProgressBar` en el escenario. De esta forma, el usuario puede saber la cantidad de archivo que ya se ha descargado y la que queda por descargar. El usuario puede cancelar la transferencia del archivo en cualquier momento haciendo clic en el botón de cancelación situado bajo la barra de progreso.

Si el archivo se descarga correctamente, el evento `complete` (`Event.COMPLETE`) llama al método `completeHandler()`, que notifica al usuario que ha finalizado la descarga del archivo y desactiva el botón de cancelación. El código correspondiente al método `completeHandler()` es el siguiente:

```
/**
 * Cuando finalice la descarga, cambiar la etiqueta de la barra de
 progreso
 * por última vez y desactivar el botón "Cancel" porque la descarga
 * ha finalizado.
 */
private function completeHandler(event:Event):void
{
    pb.label = "DOWNLOAD COMPLETE";
    btn.enabled = false;
}
```

## Cancelación de una descarga de archivos

Un usuario puede cancelar una transferencia de archivos y detener la descarga de más bytes en cualquier momento haciendo clic en el botón de cancelación en el escenario. El siguiente fragmento de código muestra la cancelación de una descarga:

```
/**
 * Cancelar la descarga de archivo actual.
 */
public function cancelDownload():void
{
    fr.cancel();
    pb.label = "DOWNLOAD CANCELLED";
    btn.enabled = false;
}
```

En primer lugar, el código detiene inmediatamente la transferencia del archivo, evitando que se descarguen más datos. A continuación, la propiedad de la etiqueta de la barra de progreso se actualiza para notificar al usuario que la descarga se ha cancelado correctamente. Finalmente, se desactiva el botón de cancelación, que evita que el usuario haga clic nuevamente en el botón hasta se intente volver a descargar el archivo.

## Carga de archivos en un servidor remoto

El proceso de carga de archivos es muy similar al proceso de descarga de archivos. La clase `FileUpload` declara las mismas cuatro variables, como se muestra en el siguiente código:

```
private const UPLOAD_URL:String = "http://www.yourdomain.com/  
    your_upload_script.cfm";  
private var fr:FileReference;  
private var pb:ProgressBar;  
private var btn:Button;
```

A diferencia de la variable `FileDownload.DOWNLOAD_URL`, la variable `UPLOAD_URL` contiene el URL correspondiente al script de servidor que cargará el archivo desde el equipo del usuario. Las tres variables restantes se comportan del mismo modo que las variables correspondientes de la clase `FileDownload`.

## Inicialización del componente FileUpload

El componente `FileUpload` contiene un método `init()`, al que se llama desde la aplicación principal. Este método utiliza dos parámetros, `pb` y `btn`, que son referencias a las instancias de los componentes `ProgressBar` y `Button` en el escenario. A continuación, el método `init()` inicializa el objeto `FileReference` definido previamente en la clase `FileUpload`. Finalmente, el método asigna cuatro detectores de eventos al objeto `FileReference`. El código correspondiente al método `init()` es el siguiente:

```
public function init(pb:ProgressBar, btn:Button):void  
{  
    this.pb = pb;  
    this.btn = btn;  
  
    fr = new FileReference();  
    fr.addEventListener(Event.SELECT, selectHandler);  
    fr.addEventListener(Event.OPEN, openHandler);  
    fr.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS, progressHandler);  
    fr.addEventListener(Event.COMPLETE, completeHandler);  
}
```

## Inicio de la carga de archivos

La carga de archivos se inicia cuando el usuario hace clic en el botón de carga en el escenario, que llama al método `FileUpload.startUpload()`. Este método llama al método `browse()` de la clase `FileReference`, lo que provoca que se abra un cuadro de diálogo del sistema operativo, donde se pide al usuario que seleccione un archivo para cargarlo en un servidor remoto. El siguiente fragmento de código muestra el método `startUpload()`:

```
public function startUpload():void
{
    fr.browse();
}
```

Cuando el usuario selecciona un archivo para cargar, se distribuye el evento `select` (`Event.SELECT`), que provoca una llamada al método `selectHandler()`. El método `selectHandler()` crea un nuevo objeto `URLRequest` y establece la propiedad `URLRequest.url` en el valor de la constante `UPLOAD_URL` definida previamente en el código. Finalmente, el objeto `FileReference` carga el archivo seleccionado en el script de servidor especificado. El código correspondiente al método `selectHandler()` es el siguiente:

```
private function selectHandler(event:Event):void
{
    var request:URLRequest = new URLRequest();
    request.url = UPLOAD_URL;
    fr.upload(request);
}
```

El código restante de la clase `FileUpload` es el mismo código definido en la clase `FileDownload`. Si un usuario desea interrumpir la descarga en cualquier momento, puede hacer clic en el botón de cancelación, que establece la etiqueta de la barra de progreso y detiene inmediatamente la transferencia del archivo. La barra de progreso se actualiza siempre que se distribuye el evento `progress` (`ProgressEvent.PROGRESS`). De forma similar, cuando ha finalizado la carga, la barra de progreso se actualiza para notificar al usuario que el archivo se ha cargado correctamente. El botón de cancelación se desactiva hasta que el usuario inicie una nueva transferencia de archivos.

En este capítulo se explica la manera de interactuar con el sistema del usuario. Muestra la manera de determinar qué características se admiten y cómo crear archivos SWF multilingües mediante el editor de método de entrada (IME) instalado en el sistema del usuario (si está disponible). También muestra usos típicos de los dominios de aplicación.

## Contenido

Fundamentos del entorno del sistema cliente .....	715
Utilización de la clase System .....	718
Utilización de la clase Capabilities .....	719
Utilización de la clase ApplicationDomain .....	720
Utilización de la clase IME .....	724
Ejemplo: detección de las características del sistema .....	730

## Fundamentos del entorno del sistema cliente

### Introducción al entorno del sistema cliente

Al crear aplicaciones de ActionScript más avanzadas puede ser necesario conocer los detalles sobre los sistemas operativos de los usuarios y acceder a funciones de dichos sistemas.

El entorno del sistema del cliente es una colección de clases del paquete `flash.system` que permiten acceder a funcionalidad de nivel de sistema como la siguiente:

- Determinar la aplicación y el dominio de seguridad en el que se está ejecutando un archivo SWF
- Determinar las características del reproductor Flash Player del usuario, como el tamaño de la pantalla (resolución) y si determinadas funcionalidades, como el audio MP3, están disponibles

- Generar sitios multilingües con el IME
- Interactuar con el contenedor de Flash Player (que puede ser una página HTML o una aplicación contenedora)
- Guardar información en el portapapeles del usuario

El paquete `flash.system` también incluye las clases `IMEConversionMode` y `SecurityPanel`. Estas clases contienen constantes estáticas que se utilizan con las clases `IME` y `Security`, respectivamente.

## Tareas comunes en el entorno del sistema del cliente

En este capítulo se describen las siguientes tareas comunes del trabajo con el sistema del cliente mediante `ActionScript`:

- Determinar la cantidad de memoria que utiliza la aplicación
- Copiar texto al portapapeles del usuario
- Determinar las características del equipo del usuario, como:
  - Resolución de pantalla, color, PPP y proporción en píxeles
  - Sistema operativo
  - Compatibilidad con transmisión de flujo de audio y de vídeo, y reproducción MP3
  - Si la versión de Flash Player instalada es una versión de depuración
- Trabajar con dominios de aplicación:
  - Definir un dominio de aplicación
  - Separar el código de los archivos SWF en dominios de aplicación
- Trabajar con un IME en la aplicación:
  - Determinar si hay un IME instalado
  - Determinar y configurar el modo de conversión del IME
  - Desactivar el IME para campos de texto
  - Detectar la conversión de IME

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- **Sistema operativo:** programa principal que se ejecuta en un equipo, con el que se ejecutan todas las demás aplicaciones, como Microsoft Windows, Mac OS X o Linux®.
- **Portapapeles:** contenedor del sistema operativo para texto o elementos que se copian o cortan, y desde el que se pegan elementos en aplicaciones.

- Dominio de aplicación: mecanismo para separar clases utilizadas en distintos archivos SWF de forma que, si los archivos SWF incluyen distintas clases con el mismo nombre, no se sobrescriban unas a otras.
- IME (editor de método de entrada): programa (o herramienta del sistema operativo) que se utiliza para introducir caracteres o símbolos complejos mediante un teclado estándar.
- Sistema cliente: en términos de programación, un *cliente* es la parte de una aplicación (o aplicación completa) que se ejecuta en un equipo individual y es utilizada por un solo usuario. El *sistema cliente* es el sistema operativo subyacente en el equipo del usuario.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio del capítulo, es posible que desee probar algunos de los listados de código. Todos los listados de código de este capítulo incluyen la llamada apropiada a la función `trace()` para escribir los valores que se están probando. Para probar los listados de código de este capítulo:

1. Cree un documento de Flash vacío.
2. Seleccione un fotograma clave en la línea de tiempo.
3. Abra el panel Acciones y copie el listado de código en el panel Script.
4. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.  
El resultado de las funciones `trace()` del código se ve en el panel Salida.

Algunos de los últimos ejemplos de código son más complejos y se han programado como una clase. Para probar estos ejemplos:

1. Cree un documento de Flash vacío y guárdelo en el equipo.
2. Cree un nuevo archivo de ActionScript y guárdelo en el mismo directorio que el documento de Flash. El nombre del archivo debe coincidir con el nombre de la clase del listado de código. Por ejemplo, si el listado de código define una clase denominada `SystemTest`, use el nombre `SystemTest.as` para guardar el archivo de ActionScript.
3. Copie el listado de código en el archivo de ActionScript y guarde el archivo.
4. En el documento de Flash, haga clic en una parte vacía del escenario o espacio de trabajo para activar el inspector de propiedades del documento.
5. En el inspector de propiedades, en el campo Clase de documento, escriba el nombre de la clase de ActionScript que copió del texto.
6. Ejecute el programa seleccionando Control > Probar película.  
Verá el resultado del ejemplo en el panel Salida.

Las técnicas para probar listados de código de ejemplo se describen de forma más detallada en [“Prueba de los listados de código de ejemplo del capítulo” en la página 64](#).

# Utilización de la clase System

La clase System contiene métodos y propiedades que permiten interactuar con el sistema operativo del usuario y obtener el consumo de memoria actual de Adobe Flash Player. Los métodos y propiedades de la clase System también permiten detectar eventos `imeComposition`, ordenar a Flash Player que cargue archivos de texto externos con la página de códigos actual del usuario o como Unicode, o establecer el contenido del portapapeles del usuario.

## Obtención de datos sobre el sistema del usuario en tiempo de ejecución

Se puede comprobar el valor de la propiedad `System.totalMemory` para determinar la cantidad de memoria (en bytes) utilizada actualmente por Flash Player. Esta propiedad permite controlar el consumo de memoria y optimizar las aplicaciones a partir de los cambios de nivel de la memoria. Por ejemplo, si un efecto visual específico provoca un gran aumento de consumo de memoria, es posible que se desee modificar el efecto o eliminarlo del todo.

La propiedad `System.ime` es una referencia al editor de método de entrada (IME) instalado actualmente. Esta propiedad permite detectar eventos `imeComposition` (`flash.events.IMEEvent.IME_COMPOSITION`) mediante el método `addEventListener()`.

La tercera propiedad de la clase System es `useCodePage`. Cuando se establece `useCodePage` en `true`, Flash Player utiliza la página de códigos tradicional del sistema operativo que ejecuta el reproductor para cargar los archivos de texto externos. Si se establece esta propiedad en `false`, se indica a Flash Player que debe interpretar el archivo externo como Unicode.

Si se establece `System.useCodePage` en el valor `true`, hay que recordar que la página de códigos tradicional del sistema operativo en el que se ejecuta el reproductor debe incluir los caracteres utilizados en el archivo de texto externo para que se muestre el texto. Por ejemplo, si se carga un archivo de texto externo que contiene caracteres chinos, dichos caracteres no se visualizarán en un sistema que utilice la página de códigos de Windows en inglés, ya que dicha página de códigos no contiene caracteres chinos.

Para asegurarse de que los usuarios de todas las plataformas puedan ver los archivos de texto externos que se utilizan en sus archivos SWF, hay que codificar todos los archivos de texto externos como Unicode y establecer `System.useCodePage` en `false` de forma predeterminada. De este modo, Flash Player interpreta el texto como Unicode.

## Copia de texto al portapapeles

La clase `System` incluye un método denominado `setClipboard()` que permite a `Flash Player` establecer el contenido del portapapeles del usuario con una cadena especificada. Por razones de seguridad, no hay un método `Security.getClipboard()`, ya que este método podría permitir a sitios malintencionados el acceso a los últimos datos copiados al portapapeles del usuario.

El código siguiente ilustra cómo se puede copiar un mensaje de error al portapapeles del usuario cuando se produce un error de seguridad. El mensaje de error puede ser útil si el usuario desea notificar un posible error con una aplicación.

```
private function securityErrorHandler(event:SecurityErrorEvent):void
{
    var errorString:String = "[" + event.type + "]" + event.text;
    trace(errorString);
    System.setClipboard(errorString);
}
```

## Utilización de la clase `Capabilities`

La clase `Capabilities` permite a los desarrolladores determinar el entorno en el que se está ejecutando un archivo `SWF`. Se pueden utilizar diversas propiedades de la clase `Capabilities` para averiguar la resolución del sistema del usuario, si dicho sistema admite software de accesibilidad y el lenguaje del sistema operativo del usuario, así como la versión del reproductor `Flash Player` instalado actualmente.

Se pueden comprobar los valores de las propiedades de la clase `Capabilities` para personalizar la aplicación de forma que funcione de forma óptima con el entorno específico del usuario.

Por ejemplo, si se comprueban los valores de las propiedades

`Capabilities.screenResolutionX` y `Capabilities.screenResolutionY`, se puede determinar la resolución de pantalla que utiliza el sistema del usuario y decidir qué tamaño de vídeo es el más apropiado. También se puede comprobar el valor de la propiedad `Capabilities.hasMP3` para comprobar si el sistema del usuario admite la reproducción de `MP3` antes de intentar cargar un archivo `MP3` externo.

El código siguiente utiliza una expresión regular para analizar la versión de Flash Player que utiliza el cliente:

```
var versionString:String = Capabilities.version;
var pattern:RegExp = /^(\\w*) (\\d*), (\\d*), (\\d*), (\\d*)$/;
var result:Object = pattern.exec(versionString);
if (result != null)
{
    trace("input: " + result.input);
    trace("platform: " + result[1]);
    trace("majorVersion: " + result[2]);
    trace("minorVersion: " + result[3]);
    trace("buildNumber: " + result[4]);
    trace("internalBuildNumber: " + result[5]);
}
else
{
    trace("Unable to match RegExp.");
}
```

Si se desea enviar las características del sistema del usuario a un script de servidor de forma que se pueda almacenar la información en una base de datos, se puede utilizar el siguiente código ActionScript:

```
var url:String = "log_visitor.cfm";
var request:URLRequest = new URLRequest(url);
request.method = URLRequestMethod.POST;
request.data = new URLVariables(Capabilities.serverString);
var loader:URLLoader = new URLLoader(request);
```

## Utilización de la clase ApplicationDomain

El propósito de la clase ApplicationDomain es almacenar una tabla de definiciones de ActionScript 3.0. Todo el código de un archivo SWF se define como existente en un dominio de aplicación. Los dominios de aplicación se utilizan para hacer particiones de clases en el mismo dominio de seguridad. Esto permite que coexistan varias definiciones de la misma clase y que los elementos secundarios puedan reutilizar definiciones de elementos principales.

Se pueden utilizar dominios de aplicación al cargar un archivo SWF externo programado en ActionScript 3.0 mediante la API de la clase Loader. (Hay que tener en cuenta que no se pueden utilizar dominios de aplicación al cargar una imagen o un archivo SWF programado en ActionScript 1.0 o ActionScript 2.0.) Todas las definiciones de ActionScript 3.0 contenidas en la clase cargada se almacenan en el dominio de aplicación. Al cargar el archivo SWF, se puede especificar que se incluya el archivo en el mismo dominio de aplicación que el del objeto Loader, estableciendo el parámetro `applicationDomain` del objeto `LoaderContext` en `ApplicationDomain.currentDomain`. Al colocar el archivo SWF cargado en el mismo dominio de aplicación, se puede acceder a sus clases directamente. Esto puede resultar útil si se carga un archivo SWF que contiene medios incorporados, a los que se puede acceder a través de sus nombres de clases asociados, o si se desea acceder métodos del archivo SWF cargado, como se indica en el siguiente ejemplo:

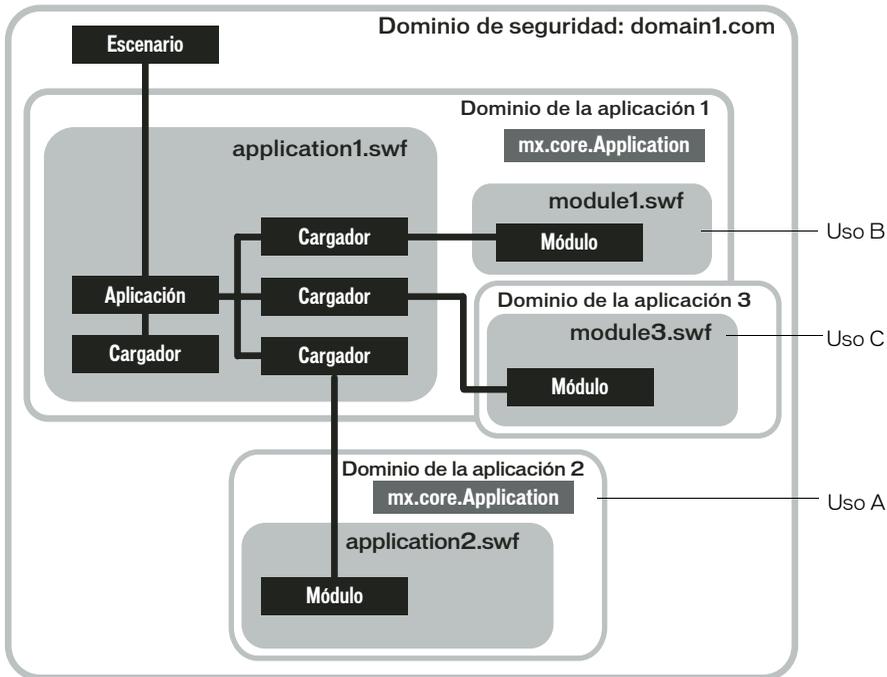
```
package
{
    import flash.display.Loader;
    import flash.display.Sprite;
    import flash.events.*;
    import flash.net.URLRequest;
    import flash.system.ApplicationDomain;
    import flash.system.LoaderContext;

    public class ApplicationDomainExample extends Sprite
    {
        private var ldr:Loader;
        public function ApplicationDomainExample()
        {
            ldr = new Loader();
            var req:URLRequest = new URLRequest("Greeter.swf");
            var ldrContext:LoaderContext = new LoaderContext(false,
ApplicationDomain.currentDomain);
            ldr.contentLoaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE,
completeHandler);
            ldr.load(req, ldrContext);
        }
        private function completeHandler(event:Event):void
        {
            ApplicationDomain.currentDomain.getDefinition("Greeter");
            var myGreeter:Greeter = Greeter(event.target.content);
            var message:String = myGreeter.welcome("Tommy");
            trace(message); // Hello, Tommy
        }
    }
}
```

Otras cosas que hay que tener en cuenta al trabajar con dominios de aplicación son las siguientes:

- Todo el código de un archivo SWF se define como existente en un dominio de aplicación. El *dominio actual* es el lugar en el que se ejecuta la aplicación principal. El *dominio del sistema* contiene todos los dominios de la aplicación, incluido el dominio actual, lo que significa que contiene todas las clases de Flash Player.
- Todos los dominios de aplicación tienen asociado un dominio principal, excepto el dominio del sistema. El dominio principal del dominio de aplicación principal es el dominio del sistema. Sólo es necesario definir las clases cargadas si su clase principal no las ha definido todavía. No es posible anular una definición de clase cargada con otra definición más reciente.

En el diagrama siguiente se muestra una aplicación que carga contenido de diversos archivos SWF de un solo dominio, domain1.com. En función del contenido que se cargue, se pueden utilizar distintos dominios de aplicación. El texto siguiente describe la lógica que se utiliza para establecer el dominio de aplicación apropiado para cada archivo SWF de la aplicación.



El archivo de aplicación principal es `application1.swf`. Contiene objetos Loader que cargan contenido de otros archivos SWF. En este escenario, el dominio actual es Application domain 1. Los usos A, B y C ilustran distintas técnicas para establecer el dominio de aplicación apropiado para cada archivo SWF de una aplicación.

**Uso A:** dividir el archivo SWF secundario creando un elemento secundario del dominio del sistema. En el diagrama, el dominio de aplicación 2 se crea como un elemento secundario del dominio del sistema. El archivo `application2.swf` se carga en el dominio de aplicación 2 y sus definiciones de clase se dividen de las clases definidas en `application1.swf`.

Una aplicación de esta técnica es hacer que una aplicación antigua cargue dinámicamente una versión más reciente de la misma aplicación sin conflictos. No hay conflictos porque, aunque se usen los mismos nombres de clase, se dividen en distintos dominios de aplicación.

El código siguiente crea un dominio de aplicación que es un elemento secundario del dominio del sistema:

```
request.url = "application2.swf";  
request.applicationDomain = new ApplicationDomain();
```

**Uso B:** añadir nuevas definiciones de clase a las definiciones de clase actuales. El dominio de aplicación de `module1.swf` se establece en el dominio actual (dominio de aplicación 1). Esto permite añadir nuevas definiciones de clase al conjunto actual de definiciones de clase de la aplicación. Esto se puede utilizar para una biblioteca compartida en tiempo de ejecución de la aplicación principal. El archivo SWF cargado se trata como una biblioteca remota compartida (RSL). Esta técnica se utiliza para cargar bibliotecas RSL mediante un precargador antes de que se inicie la aplicación.

El código siguiente establece un dominio de aplicación en el dominio actual:

```
request.url = "module1.swf";  
request.applicationDomain = ApplicationDomain.currentDomain;
```

**Uso C:** utilizar las definiciones de clase del elemento principal creando un nuevo dominio secundario del dominio actual. El dominio de aplicación de `module3.swf` es un elemento secundario del dominio actual y el elemento secundario utiliza las versiones del elemento principal de todas las clases. Una aplicación de esta técnica podría ser un módulo de una aplicación de Internet compleja de varias pantallas, cargada como un elemento secundario de la aplicación principal y que utiliza los tipos de la aplicación principal. Si hay la seguridad de que siempre se actualizarán todas las clases para ser compatibles con versiones anteriores y que la aplicación de carga es siempre más reciente que los elementos que carga, los elementos secundarios utilizarán las versiones del elemento principal. Tener un nuevo dominio de aplicación también permite descargar todas las definiciones de clase para eliminar datos innecesarios, si hay la seguridad de que no siguen existiendo referencias al archivo SWF secundario.

Esta técnica permite que los módulos cargados compartan los objetos singleton del cargador y los miembros de clase estáticos.

El código siguiente crea un nuevo dominio secundario del dominio actual:

```
request.url = "module3.swf";  
request.applicationDomain = new  
    ApplicationDomain(ApplicationDomain.currentDomain);
```

## Utilización de la clase IME

La clase IME permite manipular el IME del sistema operativo en Flash Player.

También se puede utilizar código ActionScript para determinar lo siguiente:

- Si hay instalado un IME en el equipo del usuario (`Capabilities.hasIME`).
- Si el IME está activado o desactivado en el equipo del usuario (`IME.enabled`).
- El modo de conversión utilizado por el IME actual (`IME.conversionMode`).

Se puede asociar un campo de entrada de texto con un contexto de IME específico.

Al cambiar de un campo de entrada a otro, también se puede cambiar el IME a Hiragana (Japonés), números de anchura completa, números de anchura media, entrada directa, etc..

Un IME permite al usuario introducir caracteres de texto en idiomas multibyte, como chino, japonés o coreano, con una codificación distinta de ASCII.

Para más información sobre los IME, consulte la documentación del sistema operativo para el que desarrolla la aplicación. Para ver recursos adicionales, consulte los siguientes sitios Web:

- <http://www.microsoft.com/globaldev/default.msp>
- <http://developer.apple.com/documentation/>
- <http://java.sun.com/>

NOTA

Si un IME no está activo en el ordenador del usuario, fallarán todas las llamadas a los métodos o propiedades IME que no sean `Capabilities.hasIME`. Tras activar manualmente un IME, las siguientes llamadas de ActionScript a métodos y propiedades IME funcionarán como se esperaba. Por ejemplo, si se utiliza un IME japonés, debe estar activado antes de llamar a cualquier método o propiedad del IME.

## Comprobar si un IME está instalado y activado

Antes de llamar a cualquiera de los métodos o propiedades del IME, siempre se debe comprobar si en el equipo del usuario hay actualmente un IME instalado y activado. El código siguiente ilustra la manera de comprobar que el usuario tiene un IME instalado y activado antes de llamar a sus métodos:

```
if (Capabilities.hasIME)
{
    if (IME.enabled)
    {
        trace("El IME está instalado y activado.");
    }
    else
    {
        trace("El IME está instalado pero no está activado. Active el IME e
inténtelo de nuevo.");
    }
}
else
{
    trace("El IME no está instalado. Instale un IME e inténtelo de nuevo.");
}
```

El código anterior comprueba primero si el usuario tiene un IME instalado utilizando la propiedad `Capabilities.hasIME`. Si esta propiedad está establecida en `true`, el código consulta la propiedad `IME.enabled` para comprobar si el IME del usuario está activado actualmente.

## Determinar el modo de conversión del IME activado actualmente

Al crear aplicaciones multilingües, es posible que sea necesario determinar el modo de conversión que el usuario tiene activo actualmente. El código siguiente ilustra la manera de comprobar si el usuario tiene un IME instalado y, en caso afirmativo, qué modo de conversión de IME está activo actualmente:

```
if (Capabilities.hasIME)
{
    switch (IME.conversionMode)
    {
        case IMEConversionMode.ALPHANUMERIC_FULL:
            tf.text = "El modo de conversión actual es alfanumérico (anchura completa).";
            break;
        case IMEConversionMode.ALPHANUMERIC_HALF:
            tf.text = "El modo de conversión actual es alfanumérico (anchura media).";
            break;
        case IMEConversionMode.CHINESE:
            tf.text = "El modo de conversión actual es Chino.";
            break;
        case IMEConversionMode.JAPANESE_HIRAGANA:
            tf.text = "El modo de conversión actual es Japonés (Hiragana).";
            break;
        case IMEConversionMode.JAPANESE_KATAKANA_FULL:
            tf.text = "El modo de conversión actual es Japonés (Katakana, anchura completa).";
            break;
        case IMEConversionMode.JAPANESE_KATAKANA_HALF:
            tf.text = "El modo de conversión actual es Japonés (Katakana, anchura media).";
            break;
        case IMEConversionMode.KOREAN:
            tf.text = "El modo de conversión actual es Coreano.";
            break;
        default:
            tf.text = "El modo de conversión actual es " + IME.conversionMode +
                ".";
            break;
    }
}
else
{
    tf.text = "Instale un IME e inténtelo de nuevo.";
}
```

El código anterior comprueba primero si el usuario tiene un IME instalado. A continuación comprueba el modo de conversión utilizado por el IME actual comparando el valor de la propiedad `IME.conversionMode` con cada una de las constantes de la clase `IMEConversionMode`.

## Definición del modo de conversión del IME

Al cambiar el modo de conversión del IME del usuario, hay que asegurarse de que el código está dentro de un bloque `try..catch`, ya que al establecer un modo de conversión mediante la propiedad `conversionMode` se puede producir un error si el IME no puede establecer el modo de conversión. El código siguiente ilustra la manera de utilizar un bloque `try..catch` al establecer la propiedad `IME.conversionMode`:

```
var statusText:TextField = new TextField;
statusText.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
addChild(statusText);
if (Capabilities.hasIME)
{
    try
    {
        IME.enabled = true;
        IME.conversionMode = IMEConversionMode.KOREAN;
        statusText.text = "El modo de conversión es " + IME.conversionMode +
            ".";
    }
    catch (error:Error)
    {
        statusText.text = "No se puede establecer el modo de conversión.\n" +
            error.message;
    }
}
```

El código anterior crea primero un campo de texto, que se utiliza para mostrar un mensaje de estado al usuario. A continuación, si el IME está instalado, el código lo activa y establece el modo de conversión en Coreano. Si el equipo del usuario no tiene un IME coreano instalado, Flash Player emite un error que es detectado por el bloque `try..catch`. El bloque `try..catch` muestra el mensaje de error en el campo de texto creado previamente.

## Desactivar el IME para determinados campos de texto

En algunos casos, es posible que se desee desactivar el IME del usuario mientras éste escribe caracteres. Por ejemplo, si hay un campo de texto que sólo acepta entradas numéricas, es posible que no interese que aparezca el IME y ralentice la entrada de datos.

En el ejemplo siguiente se ilustra la manera de detectar eventos `FocusEvent.FOCUS_IN` y `FocusEvent.FOCUS_OUT`, y de desactivar el IME del usuario:

```
var phoneTxt:TextField = new TextField();
var nameTxt:TextField = new TextField();

phoneTxt.type = TextFieldType.INPUT;
phoneTxt.addEventListener(FocusEvent.FOCUS_IN, focusInHandler);
phoneTxt.addEventListener(FocusEvent.FOCUS_OUT, focusOutHandler);
phoneTxt.restrict = "0-9";
phoneTxt.width = 100;
phoneTxt.height = 18;
phoneTxt.background = true;
phoneTxt.border = true;
addChild(phoneTxt);

nameField.type = TextFieldType.INPUT;
nameField.x = 120;
nameField.width = 100;
nameField.height = 18;
nameField.background = true;
nameField.border = true;
addChild(nameField);

function focusInHandler(event:FocusEvent):void
{
    if (Capabilities.hasIME)
    {
        IME.enabled = false;
    }
}

function focusOutHandler(event:FocusEvent):void
{
    if (Capabilities.hasIME)
    {
        IME.enabled = true;
    }
}
```

Este ejemplo crea dos campos de entrada de texto, `phoneTxt` y `nameTxt`, y después añade dos detectores de eventos al campo de texto `phoneTxt`. Cuando el usuario establece la selección en el campo de texto `phoneTxt`, se distribuye un evento `FocusEvent.FOCUS_IN` y se desactiva el IME. Cuando el campo de texto `phoneTxt` deja de estar seleccionado, se distribuye el evento `FocusEvent.FOCUS_OUT` para volver a activar el IME.

## Detección de eventos de composición de IME

Cuando se establece una cadena de composición, se distribuyen eventos de composición de IME. Por ejemplo, si el usuario activa su IME y escribe una cadena en japonés, se distribuye el evento `IMEEvent.IME_COMPOSITION` en cuanto el usuario seleccione la cadena de composición. Para poder detectar el evento `IMEEvent.IME_COMPOSITION`, hay que añadir un detector de eventos a la propiedad estática `ime` de la clase `System` (`flash.system.System.ime.addListener(...)`), como se indica en el siguiente ejemplo:

```
var inputTxt:TextField;
var outputTxt:TextField;

inputTxt = new TextField();
inputTxt.type = TextFieldType.INPUT;
inputTxt.width = 200;
inputTxt.height = 18;
inputTxt.border = true;
inputTxt.background = true;
addChild(inputTxt);

outputTxt = new TextField();
outputTxt.autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
outputTxt.y = 20;
addChild(outputTxt);

if (Capabilities.hasIME)
{
    IME.enabled = true;
    try
    {
        IME.conversionMode = IMEConversionMode.JAPANESE_HIRAGANA;
    }
    catch (error:Error)
    {
        outputTxt.text = "Unable to change IME.";
    }
    System.ime.addListener(IMEEvent.IME_COMPOSITION,
        imeCompositionHandler);
}
else
{
    outputTxt.text = "Instale el IME e inténtelo de nuevo.";
}

function imeCompositionHandler(event:IMEEvent):void
{
    outputTxt.text = "escribió: " + event.text;
}
```

El código anterior crea dos campos de texto y los añade a la lista de visualización. El primer campo de texto, `inputTxt`, es un campo de entrada de texto que permite al usuario escribir texto en japonés. El segundo campo de texto, `outputTxt`, es un campo de texto dinámico que muestra mensajes de error al usuario o reproduce la cadena en japonés que el usuario escribe en el campo de texto `inputTxt`.

## Ejemplo: detección de las características del sistema

En el ejemplo `CapabilitiesExplorer` se muestra la manera de utilizar la clase `flash.system.Capabilities` para determinar las características del reproductor Flash Player del usuario. Este ejemplo ilustra las técnicas siguientes:

- Detectar las características del reproductor Flash Player del usuario mediante la clase `Capabilities`
- Utilizar la clase `ExternalInterface` para detectar la configuración del navegador del usuario

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación `CapabilitiesExplorer` se encuentran en la carpeta `Samples/CapabilitiesExplorer`. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
<code>CapabilitiesExplorer.fla</code> o <code>CapabilitiesExplorer.mxml</code>	El archivo de aplicación principal en Flash (FLA) o Flex (MXML).
<code>com/example/programmingas3/capabilities/CapabilitiesGrabber.as</code>	La clase que proporciona la funcionalidad principal de la aplicación, como añadir las características del sistema a una matriz, ordenar los elementos y utilizar la clase <code>ExternalInterface</code> para obtener las características del navegador.
<code>capabilities.html</code>	Un contenedor HTML que contiene el código JavaScript necesario para comunicarse con la API externa.

## Información general sobre CapabilitiesExplorer

El archivo `CapabilitiesExplorer.mxml` se encarga de configurar la interfaz de usuario para la aplicación `CapabilitiesExplorer`. Las características del reproductor `Flash Player` del usuario se mostrarán en una instancia del componente `DataGrid` en el objeto `Stage`. También se mostrarán las características del navegador si se ejecuta la aplicación desde un contenedor `HTML` y la API externa está disponible.

Cuando se distribuye el evento `creationComplete` del archivo de aplicación principal, se invoca el método `initApp()`. El método `initApp()` llama al método `getCapabilities()` desde la clase `com.example.programmingas3.capabilities.CapabilitiesGrabber`. El código del método `initApp()` es el siguiente:

```
private function initApp():void
{
    var dp:Array = CapabilitiesGrabber.getCapabilities();
    capabilitiesGrid.dataProvider = dp;
}
```

El método `CapabilitiesGrabber.getCapabilities()` devuelve una matriz ordenada con las características de `Flash Player` y el navegador, que después se establece en la propiedad `dataProvider` de la instancia `capabilitiesGrid` del componente `DataGrid` en el objeto `Stage`.

## Información general sobre la clase CapabilitiesGrabber

El método estático `getCapabilities()` de la clase `CapabilitiesGrabber` añade cada propiedad de la clase `flash.system.Capabilities` a una matriz (`capDP`). Después llama al método estático `getBrowserObjects()` de la clase `CapabilitiesGrabber`. El método `getBrowserObjects()` utiliza la API externa para recorrer el objeto `navigator` del navegador, que contiene las características del navegador. El código del método `getCapabilities()` es:

```
public static function getCapabilities():Array
{
    var capDP:Array = new Array();
    capDP.push({name:"Capabilities.avHardwareDisable",
    value:Capabilities.avHardwareDisable});
    capDP.push({name:"Capabilities.hasAccessibility",
    value:Capabilities.hasAccessibility});
    capDP.push({name:"Capabilities.hasAudio", value:Capabilities.hasAudio});
    ...
    capDP.push({name:"Capabilities.version", value:Capabilities.version});
    var navArr:Array = CapabilitiesGrabber.getBrowserObjects();
```

```

    if (navArr.length > 0)
    {
        capDP = capDP.concat(navArr);
    }
    capDP.sortOn("name", Array.CASEINSENSITIVE);
    return capDP;
}

```

El método `getBrowserObjects()` devuelve una matriz que contiene cada una de las propiedades del objeto `navigator` del navegador. Si esta matriz tiene una longitud de uno o más elementos, la matriz de características del navegador (`navArr`) se añade a la matriz de características de Flash Player (`capDP`) y se ordena alfabéticamente la matriz completa. Por último, la matriz ordenada se devuelve al archivo de aplicación principal, que llena a continuación la cuadrícula de datos. El código del método `getBrowserObjects()` es el siguiente:

```

private static function getBrowserObjects():Array
{
    var itemArr:Array = new Array();
    var itemVars:URLVariables;
    if (ExternalInterface.available)
    {
        try
        {
            var tempStr:String = ExternalInterface.call("JS_getBrowserObjects");
            itemVars = new URLVariables(tempStr);
            for (var i:String in itemVars)
            {
                itemArr.push({name:i, value:itemVars[i]});
            }
        }
        catch (error:SecurityError)
        {
            // ignore
        }
    }
    return itemArr;
}

```

Si la API externa está disponible en el entorno de usuario actual, Flash Player llama al método `JS_getBrowserObjects()` de JavaScript, que recorre el objeto `navigator` del navegador y devuelve a ActionScript una cadena de valores codificados en URL. Esta cadena se convierte en un objeto `URLVariables` (`itemVars`) y se añade a la matriz `itemArr`, que se devuelve al script que hizo la llamada.

## Comunicación con JavaScript

La parte final de la creación de la aplicación CapabilitiesExplorer consiste en escribir el código JavaScript necesario para recorrer cada uno de los elementos del objeto navigator del navegador y añadir un par nombre-valor a una matriz temporal. El código del método JS\_getBrowserObjects() de JavaScript del archivo container.html es:

```
<script language="JavaScript">
function JS_getBrowserObjects()
{
    // Crear una matriz que almacene los elementos del navegador.
    var tempArr = new Array();

    // Recorrer cada elemento del objeto navigator.
    for (var name in navigator)
    {
        var value = navigator[name];

        // Si el valor actual es un objeto de tipo cadena o booleano,
        // añadirlo a la matriz; de lo contrario, ignorarlo.
        switch (typeof(value))
        {
            case "string":
            case "boolean":

                // Crear una cadena temporal que se añadirá a la matriz.
                // Comprobar que los valores se codifican en URL con la función
                // escape() de JavaScript.
                var tempStr = "navigator." + name + "=" + escape(value);
                // Insertar en la matriz el par nombre/valor codificado en URL.
                tempArr.push(tempStr);
                break;

        }
    }
    // Recorrer cada elemento del objeto screen del navegador.
    for (var name in screen)
    {
        var value = screen[name];

        // Si el valor actual es un número, añadirlo a la matriz;
        // de lo contrario, ignorar el elemento.
        switch (typeof(value))
        {
            case "number":
                var tempStr = "screen." + name + "=" + escape(value);
                tempArr.push(tempStr);
                break;

        }
    }
    // Devolver la matriz como una cadena de pares nombre-valor
    // codificada en URL.
    return tempArr.join("&");
}
</script>
```

El código empieza creando una matriz temporal que contendrá todos los pares nombre-valor del objeto navigator. A continuación, se recorre el objeto navigator con un bucle `for...in` y se evalúa el tipo de datos del valor actual para filtrar valores no deseados. En esta aplicación, sólo estamos interesados en valores de cadena o booleanos, y los otros tipos de datos (como funciones o matrices) se omiten. Cada valor de tipo cadena o booleano del objeto navigator se añade a la matriz `tempArr`. A continuación, se recorre el objeto screen del navegador con un bucle `for...in` y se añade cada valor numérico a la matriz `tempArr`. Por último, la matriz temporal se convierte en una cadena mediante el método `Array.join()`. La matriz usa un carácter ampersand (&) como delimitador, lo que permite a ActionScript analizar fácilmente los datos con la clase `URLVariables`.

Adobe® Flash® Player 9 puede comunicarse con la interfaz de impresión de un sistema operativo para poder pasar páginas a la cola de impresión. Cada página que Flash Player envía a la cola puede incluir contenido visible, dinámico o fuera de la pantalla para el usuario, incluidos valores de base de datos y texto dinámico. Además, Flash Player establece las propiedades de la clase `flash.printing.PrintJob` en función de la configuración de impresora de un usuario, con el fin de poder dar formato a las páginas adecuadamente.

En este capítulo se detallan las estrategias para utilizar los métodos y las propiedades de la clase `flash.printing.PrintJob` para crear un trabajo de impresión, leer la configuración de impresión de un usuario y realizar ajustes en un trabajo de impresión basándose en la respuesta de Flash Player y del sistema operativo del usuario.

## Contenido

Fundamentos de la impresión .....	736
Impresión de una página .....	738
Tareas de Flash Player e impresión del sistema .....	739
Configuración del tamaño, la escala y la orientación .....	742
Ejemplo: impresión de varias páginas .....	745
Ejemplo: ajuste de escala, recorte y respuesta .....	747

# Fundamentos de la impresión

## Introducción a la impresión

En ActionScript 3.0 se utiliza la clase `PrintJob` para crear instantáneas de contenido de la pantalla con el fin de convertirlas en las representaciones en tinta y papel de una copia impresa. En cierto modo, configurar contenido para imprimir es lo mismo que configurarlo para la visualización en pantalla: se disponen los elementos y se ajusta su tamaño para crear el diseño deseado. Sin embargo, la impresión tiene peculiaridades que la distinguen de la visualización en pantalla. Por ejemplo, la resolución de las impresoras es distinta de la de los monitores de ordenador, el contenido de una pantalla de ordenador es dinámico y puede cambiar mientras que el contenido impreso es estático, y al planificar la impresión hay que tener en cuenta las restricciones de un tamaño fijo de página y la posibilidad de la impresión multipágina.

Aunque estas diferencias pueden parecer obvias, es importante tenerlas en cuenta al configurar la impresión con ActionScript. Como la precisión de la impresión depende de una combinación de los valores especificados por el programador y las características de la impresora del usuario, la clase `PrintJob` incluye propiedades que permiten determinar las características importantes de la impresora del usuario que hay que tener en cuenta.

## Tareas comunes de impresión

En este capítulo se describen las siguientes tareas comunes relacionadas con la impresión:

- Iniciar un trabajo de impresión
- Añadir páginas a un trabajo de impresión
- Determinar si el usuario cancela un trabajo de impresión
- Especificar si se debe utilizar representación de mapas de bits o de vectores
- Configurar el tamaño, la escala y la orientación
- Especificar el área de contenido imprimible
- Convertir el tamaño de pantalla al tamaño de página
- Imprimir trabajos de impresión multipágina

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Cola de impresión: parte del sistema operativo o software controlador de impresora que hace un seguimiento de las páginas en espera de ser impresas y las envía a la impresora cuando ésta está disponible.
- Orientación de página: rotación del contenido impreso con respecto al papel: horizontal o vertical.
- Trabajo de impresión: página o conjunto de páginas que constituyen una impresión individual.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progresa en el estudio de este capítulo, podría desear probar los listados de código de ejemplo. Muchos de los listados de código del capítulo son pequeños fragmentos de código, no ejemplos completos de impresión o código de comprobación de valores. Para probar los ejemplos hay que crear los elementos que se van a imprimir y utilizar los listados de código con esos elementos. Los dos últimos ejemplos del capítulo son ejemplos completos de tareas de impresión que incluyen el código que define el contenido que se va a imprimir y lleva a cabo las tareas de impresión.

Para probar los listados de código de ejemplo:

1. Cree un documento de Flash nuevo.
2. Seleccione el fotograma clave del Fotograma 1 de la línea de tiempo y abra el panel Acciones.
3. Copie el listado de código en el panel Script.
4. En el menú principal, elija Control > Probar película para crear el archivo SWF y probar el ejemplo.

# Impresión de una página

Para controlar la impresión se puede utilizar una instancia de la clase `PrintJob`. Para imprimir una página básica a través de Flash Player hay que utilizar la siguiente secuencia de cuatro sentencias:

- `new PrintJob()`: crea una nueva instancia de trabajo de impresión con el nombre especificado por el usuario.
- `PrintJob.start()`: Inicia el proceso de impresión en el sistema operativo, llama al cuadro de diálogo de impresión para el usuario y llena los valores de las propiedades de sólo lectura del trabajo de impresión.
- `PrintJob.addPage()`: contiene los detalles relativos al contenido del trabajo de impresión, como el objeto `Sprite` (y sus elementos secundarios), el tamaño del área de impresión y si la impresora debe imprimir la imagen como un vector o como un mapa de bits. Se pueden utilizar llamadas sucesivas a `addPage()` para imprimir varios objetos `Sprite` en varias páginas.
- `PrintJob.send()`: envía las páginas a la impresora del sistema operativo.

Así pues, por ejemplo, un script de trabajo de impresión muy sencillo tendría el siguiente aspecto (con las sentencias de compilación `package`, `import` y `class`):

```
package
{
    import flash.printing.PrintJob;
    import flash.display.Sprite;

    public class BasicPrintExample extends Sprite
    {
        var myPrintJob:PrintJob = new PrintJob();
        var mySprite:Sprite = new Sprite();

        public function BasicPrintExample()
        {
            myPrintJob.start();
            myPrintJob.addPage(mySprite);
            myPrintJob.send();
        }
    }
}
```

NOTA

Este ejemplo pretende mostrar los elementos básicos de un script de trabajo de impresión y no contiene gestión de errores. Para generar un script que responda adecuadamente a la cancelación de un trabajo de impresión por parte del usuario, consulte [“Utilización de excepciones y valores devueltos” en la página 739](#).

Si es necesario borrar las propiedades de un objeto `PrintJob` por algún motivo, debe establecerse la variable `PrintJob` en `null` (por ejemplo, `myPrintJob = null`).

# Tareas de Flash Player e impresión del sistema

Dado que Flash Player distribuye páginas a la interfaz de impresión del sistema operativo, deberían conocerse las tareas administradas por Flash Player y las tareas administradas por la interfaz de impresión del sistema operativo. Flash Player puede iniciar un trabajo de impresión, leer parte de la configuración de página de una impresora, pasar el contenido de un trabajo de impresión al sistema operativo y verificar si el usuario o el sistema han cancelado un trabajo de impresión. Otros procesos, como mostrar los cuadros de diálogo específicos de la impresora, cancelar un trabajo de impresión en cola o notificar el estado de la impresora son tareas que gestiona el sistema operativo. Flash Player puede responder si hay un problema para iniciar o dar formato a un trabajo de impresión, pero sólo puede ofrecer información sobre determinadas propiedades o condiciones de la interfaz de usuario del sistema operativo. Como desarrollador, su código debe poder responder a estas propiedades o condiciones.

## Utilización de excepciones y valores devueltos

Si el usuario ha cancelado el trabajo de impresión, hay que comprobar si el método `PrintJob.start()` devuelve `true` antes de ejecutar llamadas a `addPage()` y `send()`.

Una forma sencilla de comprobar si se han cancelado estos métodos antes de continuar es incluirlos en una sentencia `if`, como en el siguiente ejemplo:

```
if (myPrintJob.start())
{
    // las sentencias addPage() y send() van aquí
}
```

Si el valor de `PrintJob.start()` es `true`, lo que significa que el usuario ha seleccionado Imprimir (o que Flash Player ha iniciado un comando `Print`), se puede llamar a los métodos `addPage()` y `send()`.

Además, para ayudar a administrar el proceso de impresión, Flash Player emite ahora excepciones para el método `PrintJob.addPage()`, de forma que es posible capturar errores y proporcionar información y opciones al usuario. Si un método `PrintJob.addPage()` no se ejecuta correctamente, se puede llamar a otra función o detener el trabajo de impresión actual. Para capturar estas excepciones, es necesario incorporar las llamadas a `addPage()` en una sentencia `try..catch`, como se muestra en el siguiente ejemplo. En el ejemplo, `[params]` es un marcador de posición para los parámetros, que especifica el contenido real que se desea imprimir:

```
if (myPrintJob.start())
{
```

```

try
{
    myPrintJob.addPage([params]);
}
catch (error:Error)
{
    // Gestionar error.
}
myPrintJob.send();
}

```

Cuando se inicia el trabajo de impresión, se puede añadir contenido mediante `PrintJob.addPage()` y ver si se genera una excepción (por ejemplo, si el usuario ha cancelado el trabajo de impresión). Si es así, se puede añadir lógica a la sentencia `catch` para proporcionar al usuario (o a Flash Player) información y opciones, o se puede detener el trabajo de impresión actual. Si se añade la página correctamente, se puede continuar enviando las páginas a la impresora mediante `PrintJob.send()`.

Si Flash Player encuentra un problema al enviar el trabajo de impresión a la impresora (por ejemplo, si la impresora está sin conexión), se puede capturar también dicha excepción y proporcionar al usuario (o a Flash Player) información y más opciones (por ejemplo, mostrar el texto de un mensaje o proporcionar una alerta en la animación de Flash). Por ejemplo, se puede asignar un texto nuevo a un campo de texto en una sentencia `if...else`, como se muestra en el siguiente código:

```

if (myPrintJob.start())
{
    try
    {
        myPrintJob.addPage([params]);
    }
    catch (error:Error)
    {
        // Gestionar error.
    }
    myPrintJob.send();
}
else
{
    myAlert.text = "Print job canceled";
}

```

Para ver un ejemplo funcional, consulte [“Ejemplo: ajuste de escala, recorte y respuesta” en la página 747](#).

## Utilización de las propiedades de página

Cuando el usuario hace clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Imprimir y `PrintJob.start()` devuelve `true`, se puede acceder a las propiedades definidas por la configuración de la impresora. Estas propiedades se refieren a la anchura del papel, la altura del papel (`pageWidth` y `pageHeight`) y a la orientación del contenido en el papel. Dado que se trata de la configuración de impresora y que Flash Player no la controla, no es posible modificarla; sin embargo, se puede utilizar para alinear el contenido enviado a la impresora para que coincida con la configuración actual. Para más información, consulte [“Configuración del tamaño, la escala y la orientación” en la página 742](#).

## Configuración de la representación vectorial o de mapa de bits

Es posible configurar manualmente el trabajo de impresión para que cada una de las páginas se coloque en cola como un gráfico vectorial o una imagen de mapa de bits. En algunos casos, la impresión vectorial producirá un archivo de cola más pequeño y una imagen mejor que la impresión de mapa de bits. Sin embargo, si el contenido incluye una imagen de mapa de bits y se desea conservar la transparencia alfa o los efectos de color, se debe imprimir la página como una imagen de mapa de bits. Además, las impresoras que no son PostScript convierten automáticamente los gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits. La impresión de mapa de bits se especifica en el tercer parámetro de `PrintJob.addPage()`, pasando un objeto `PrintJobOptions` con el parámetro `printAsBitmap` establecido en `true`, como en el siguiente ejemplo:

```
var options:PrintJobOptions = new PrintJobOptions();
options.printAsBitmap = true;
myPrintJob.addPage(mySprite, null, options);
```

Si no se especifica un valor para el tercer parámetro, el trabajo de impresión utilizará el valor predeterminado, que es la impresión vectorial.

NOTA

Si no se desea especificar un valor para `printArea` (el segundo parámetro) pero sí para la impresión de mapa de bits, hay que utilizar `null` para `printArea`.

## Sincronización de las sentencias del trabajo de impresión

ActionScript 3.0 no restringe un objeto `PrintJob` a un solo fotograma (como ocurría en versiones anteriores de ActionScript). Sin embargo, como el sistema operativo muestra al usuario información del estado de la impresión después de que el usuario haya hecho clic en el botón Aceptar del cuadro de diálogo Imprimir, debería llamarse a `PrintJob.addPage()` y `PrintJob.send()`, en cuanto sea posible, para enviar páginas a la cola. Una demora al llegar al fotograma que contiene la llamada a `PrintJob.send()` retrasará el proceso de impresión.

En ActionScript 3.0 hay un límite de tiempo de espera de script de 15 segundos. Por lo tanto, el tiempo entre cada sentencia principal de una secuencia de un trabajo de impresión no puede superar los 15 segundos. Dicho de otro modo, el límite de tiempo de espera del script de 15 segundos se aplica a los siguientes intervalos:

- Entre `PrintJob.start()` y el primer `PrintJob.addPage()`
- Entre `PrintJob.addPage()` y el siguiente `PrintJob.addPage()`
- Entre el último `PrintJob.addPage()` y `PrintJob.send()`

Si alguno de los intervalos anteriores dura más de 15 segundos, la siguiente llamada a `PrintJob.start()` en la instancia de `PrintJob` devolverá `false` y el siguiente `PrintJob.addPage()` de la instancia de `PrintJob` hará que Flash Player emita una excepción de tiempo de ejecución.

## Configuración del tamaño, la escala y la orientación

En la sección [“Impresión de una página” en la página 738](#) se detallan los pasos de un trabajo de impresión básico, en el que la salida refleja directamente el equivalente impreso del tamaño de pantalla y la posición del objeto Sprite especificado. Sin embargo, las impresoras utilizan resoluciones distintas para imprimir y pueden tener configuraciones que afecten negativamente al aspecto del objeto Sprite impreso.

Flash Player puede leer la configuración de impresión de un sistema operativo, pero hay que tener en cuenta que estas propiedades son de sólo lectura: aunque se puede responder a sus valores, no es posible configurarlos. Así pues, por ejemplo, se puede buscar la configuración de tamaño de página de la impresora y ajustar el contenido a dicho tamaño. También se puede determinar la configuración de márgenes y la orientación de página de una impresora. Para responder a la configuración de la impresora, es posible que sea necesario especificar un área de impresión, ajustar la diferencia entre la resolución de una pantalla y las medidas de puntos de una impresora, o transformar el contenido para ajustarlo a la configuración de tamaño u orientación de la impresora del usuario.

## Utilización de rectángulos en el área de impresión

El método `PrintJob.addPage()` permite especificar la región de un objeto `Sprite` que se desea imprimir. El segundo parámetro, `printArea` tiene la forma de un objeto `Rectangle`. Hay tres formas posibles de proporcionar un valor para este parámetro:

- Crear un objeto `Rectangle` con propiedades específicas y luego utilizar el rectángulo en la llamada a `addPage()`, como en el siguiente ejemplo:

```
private var rect1:Rectangle = new Rectangle(0, 0, 400, 200);
myPrintJob.addPage(sheet, rect1);
```

- Si no se ha especificado todavía un objeto `Rectangle`, puede hacerse en la propia llamada, como en el siguiente ejemplo:

```
myPrintJob.addPage(sheet, new Rectangle(0, 0, 100, 100));
```

- Si se ha previsto proporcionar valores para el tercer parámetro en la llamada a `addPage()`, pero no se desea especificar un rectángulo, se puede utilizar `null` para el segundo parámetro, como en el siguiente ejemplo:

```
myPrintJob.addPage(sheet, null, options);
```

NOTA

Si se ha previsto especificar un rectángulo para las dimensiones de impresión, es necesario importar la clase `flash.display.Rectangle`.

## Comparación de puntos y píxeles

La anchura y la altura de un rectángulo son valores expresados en píxeles. Una impresora utiliza los puntos como unidad de medida de impresión. Los puntos tienen un tamaño físico fijo (1/72 pulgadas), pero el tamaño de un píxel en pantalla depende de la resolución de cada pantalla. Así, la relación de conversión entre píxeles y puntos depende de la configuración de la impresora y del hecho de que el objeto `Sprite` tenga ajustada la escala. Un objeto `Sprite` de 72 píxeles de ancho y sin ajuste de escala se imprimirá con una anchura de una pulgada, y cada punto equivaldrá a un píxel, independientemente de la resolución de la pantalla.

Se pueden utilizar las equivalencias siguientes para convertir los valores en pulgadas o centímetros en twips o puntos (un twip es 1/20 de un punto):

- 1 punto = 1/72 pulgadas = 20 twips
- 1 pulgada = 72 puntos = 1440 twips
- 1 centímetro = 567 twips

Si se omite o pasa de forma incorrecta el parámetro `printArea`, se imprime el área completa del objeto `Sprite`.

## Ajuste de escala

Si desea redimensionar un objeto Sprite antes de imprimirlo, establezca las propiedades de escala (véase [“Manipulación del tamaño y ajuste de escala de los objetos”](#) en la [página 420](#)) antes de llamar al método `PrintJob.addPage()` y restablezca los valores originales después de imprimir. La escala de un objeto Sprite no tiene relación con la propiedad `printArea`. En otras palabras, si se especifica un área de impresión de 50 por 50 píxeles, se imprimen 2500 píxeles. Si se cambia la escala del objeto Sprite, se seguirán imprimiendo 2500 píxeles, pero el objeto Sprite se imprimirá con el tamaño con la escala ajustada.

Para ver un ejemplo, consulte [“Ejemplo: ajuste de escala, recorte y respuesta”](#) en la [página 747](#).

## Impresión de la orientación horizontal o vertical

Dado que Flash Player puede detectar la configuración de la orientación, se puede generar lógica en el código ActionScript para ajustar el tamaño del contenido o la rotación como respuesta a la configuración de la impresora, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
if (myPrintJob.orientation == PrintJobOrientation.LANDSCAPE)
{
    mySprite.rotation = 90;
}
```

NOTA

Si se ha previsto leer la configuración del sistema relativa a la orientación del contenido en el papel, es necesario importar la clase `PrintJobOrientation` del siguiente modo:

```
import flash.printing.PrintJobOrientation;
```

La clase `PrintJobOrientation` proporciona valores constantes que definen la orientación del contenido en la página.

## Respuesta a la altura y anchura de la página

A través de una estrategia similar a la gestión de la configuración de orientación de la impresora, se puede leer la configuración de altura y anchura de la página, y responder a sus valores mediante la incorporación de lógica en una sentencia `if`. El siguiente código muestra un ejemplo:

```
if (mySprite.height > myPrintJob.pageHeight)
{
    mySprite.scaleY = .75;
}
```

Además, la configuración de márgenes de una página puede determinarse comparando las dimensiones de la página y del papel, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
margin_height = (myPrintJob.paperHeight - myPrintJob.pageHeight) / 2;
margin_width = (myPrintJob.paperWidth - myPrintJob.pageWidth) / 2;
```

# Ejemplo: impresión de varias páginas

Cuando se imprime más de una página de contenido, se puede asociar cada una de las páginas a un objeto `Sprite` distinto (en este caso, `sheet1` y `sheet2`) y luego utilizar `PrintJob.addPage()` en cada uno de los objetos `Sprite`. El siguiente código muestra esta técnica:

```
package
{
    import flash.display.MovieClip;
    import flash.printing.PrintJob;
    import flash.printing.PrintJobOrientation;
    import flash.display.Stage;
    import flash.display.Sprite;
    import flash.text.TextField;
    import flash.geom.Rectangle;

    public class PrintMultiplePages extends MovieClip
    {
        private var sheet1:Sprite;
        private var sheet2:Sprite;

        public function PrintMultiplePages():void
        {
            init();
            printPages();
        }

        private function init():void
        {
            sheet1 = new Sprite();
            createSheet(sheet1, "Once upon a time...", {x:10, y:50, width:80,
            height:130});
            sheet2 = new Sprite();
            createSheet(sheet2, "There was a great story to tell, and it ended
            quickly.\n\nThe end.", null);
        }

        private function createSheet(sheet:Sprite, str:String,
        imgValue:Object):void
        {
            sheet.graphics.beginFill(0xEEEEEE);
            sheet.graphics.lineStyle(1, 0x000000);
            sheet.graphics.drawRect(0, 0, 100, 200);
            sheet.graphics.endFill();

            var txt:TextField = new TextField();
            txt.height = 200;
            txt.width = 100;
            txt.wordWrap = true;
            txt.text = str;

            if (imgValue != null)
            {
```

```

        var img:Sprite = new Sprite();
        img.graphics.beginFill(0xFFFFFFFF);
        img.graphics.drawRect(imgValue.x, imgValue.y, imgValue.width,
imgValue.height);
        img.graphics.endFill();
        sheet.addChild(img);
    }
    sheet.addChild(txt);
}

private function printPages():void
{
    var pj:PrintJob = new PrintJob();
    var pagesToPrint:uint = 0;
    if (pj.start())
    {
        if (pj.orientation == PrintJobOrientation.LANDSCAPE)
        {
            throw new Error("Page is not set to an orientation of
portrait.");
        }

        sheet1.height = pj.pageHeight;
        sheet1.width = pj.pageWidth;
        sheet2.height = pj.pageHeight;
        sheet2.width = pj.pageWidth;

        try
        {
            pj.addPage(sheet1);
            pagesToPrint++;
        }
        catch (error:Error)
        {
            // Responder al error.
        }

        try
        {
            pj.addPage(sheet2);
            pagesToPrint++;
        }
        catch (error:Error)
        {
            // Responder al error.
        }

        if (pagesToPrint > 0)
        {
            pj.send();
        }
    }
}
}
}

```

## Ejemplo: ajuste de escala, recorte y respuesta

En algunos casos, es posible que se desee ajustar el tamaño (u otras propiedades) de un objeto de visualización cuando se imprime, con el fin de ajustar las diferencias entre su aspecto en la pantalla y su aspecto impreso en papel. Cuando se ajustan las propiedades de un objeto de visualización antes de imprimir (por ejemplo, usando las propiedades `scaleX` y `scaleY`), hay que tener en cuenta que si se ajusta la escala del objeto más allá del rectángulo definido en el área de impresión, el objeto quedará recortado. También es probable que se deseen restablecer las propiedades después de imprimir las páginas.

El siguiente código ajusta la escala de las dimensiones del objeto de visualización `txt` (pero no el fondo del cuadro verde) y el campo de texto queda recortado por las dimensiones del rectángulo especificado. Después de imprimir, el campo de texto recupera su tamaño original de visualización en la pantalla. Si el usuario cancela el trabajo de impresión desde el cuadro Imprimir del sistema operativo, el contenido de Flash Player cambia para avisar al usuario de que se ha cancelado el trabajo.

```
package
{
    import flash.printing.PrintJob;
    import flash.display.Sprite;
    import flash.text.TextField;
    import flash.display.Stage;
    import flash.geom.Rectangle;

    public class PrintScaleExample extends Sprite
    {
        private var bg:Sprite;
        private var txt:TextField;

        public function PrintScaleExample():void
        {
            init();
            draw();
            printPage();
        }

        private function printPage():void
        {
            var pj:PrintJob = new PrintJob();
            txt.scaleX = 3;
            txt.scaleY = 2;
            if (pj.start())
            {
                trace(">> pj.orientation: " + pj.orientation);
                trace(">> pj.pageWidth: " + pj.pageWidth);
            }
        }
    }
}
```

```

    trace(">> pj.pageHeight: " + pj.pageHeight);
    trace(">> pj.paperWidth: " + pj.paperWidth);
    trace(">> pj.paperHeight: " + pj.paperHeight);

    try
    {
        pj.addPage(this, new Rectangle(0, 0, 100, 100));
    }
    catch (error:Error)
    {
        // No hacer nada.
    }
    pj.send();
}
else
{
    txt.text = "Print job canceled";
}
// Restablecer las propiedades de escala de txt.
txt.scaleX = 1;
txt.scaleY = 1;
}

private function init():void
{
    bg = new Sprite();
    bg.graphics.beginFill(0x00FF00);
    bg.graphics.drawRect(0, 0, 100, 200);
    bg.graphics.endFill();

    txt = new TextField();
    txt.border = true;
    txt.text = "Hello World";
}

private function draw():void
{
    addChild(bg);
    addChild(txt);
    txt.x = 50;
    txt.y = 50;
}
}
}

```

La API externa de ActionScript 3.0 permite disponer de un mecanismo de comunicación sencillo entre ActionScript y la aplicación contenedora dentro de la cual se ejecuta Adobe Flash Player 9. Existen varias situaciones en las que puede resultar práctico utilizar la API externa como, por ejemplo, al crear una interacción entre un documento SWF y JavaScript en una página HTML, o al desarrollar una aplicación de escritorio que utilice Flash Player para mostrar un archivo SWF.

En este capítulo se explica cómo utilizar la API externa para interactuar con una aplicación contenedora, cómo pasar datos entre ActionScript y JavaScript en una página HTML y cómo establecer una comunicación e intercambiar datos entre ActionScript y una aplicación de escritorio.

**NOTA**

Este capítulo sólo describe la comunicación entre el código ActionScript de un archivo SWF y la aplicación contenedora que incluye una referencia a la instancia de Flash Player en la que se carga el archivo SWF. En esta documentación no se tratan otros usos de Flash Player en una aplicación. Flash Player se ha diseñado para utilizarse como un complemento de navegador o un proyector (aplicación autónoma). Puede haber compatibilidad limitada con otros escenarios de uso.

**Contenido**

Fundamentos de la utilización de la API externa.....	750
Requisitos y ventajas de la API externa.....	753
Utilización de la clase ExternalInterface.....	755
Ejemplo: utilización de la API externa con una página Web contenedora.....	760
Ejemplo: utilización de la API externa con un contenedor ActiveX.....	768

# Fundamentos de la utilización de la API externa

## Introducción a la utilización de la API externa

Si bien en algunos casos un archivo SWF se puede ejecutar de forma independiente (por ejemplo, cuando se crea un proyector SWF), en la mayor parte de las ocasiones las aplicaciones SWF se ejecutan como elementos incorporados dentro de otras aplicaciones. Normalmente, el contenedor que incluye el archivo SWF es un archivo HTML. Menos frecuente es usar un archivo SWF de modo que constituya total o parcialmente la interfaz de usuario de una aplicación de escritorio.

Cuando se trabaja en aplicaciones más avanzadas es posible que sea necesario establecer una comunicación entre el archivo SWF y la aplicación contenedora. Por ejemplo, es habitual que una página Web muestre texto u otra información en HTML e incluya un archivo SWF en el que aparezca contenido visual dinámico, como un diagrama o un video. En esos casos podría resultar útil que cuando los usuarios hicieran clic en un botón de la página Web, algo cambiara en el archivo SWF. ActionScript contiene un mecanismo, conocido como la API externa, que facilita este tipo de comunicación entre el código ActionScript de un archivo SWF y el código de la aplicación contenedora.

## Tareas comunes de la API externa

En este capítulo se explican las siguientes tareas comunes de la API externa:

- Obtener información acerca de la aplicación contenedora
- Utilizar ActionScript para llamar a código de una aplicación contenedora, incluida una página Web o una aplicación de escritorio
- Llamar a código de ActionScript desde el código de una aplicación contenedora
- Crear un proxy para simplificar las llamadas al código de ActionScript desde una aplicación contenedora

## Conceptos y términos importantes

La siguiente lista de referencia contiene términos importantes que se utilizan en este capítulo:

- Contenedor ActiveX: aplicación contenedora (no un navegador Web) que incluye una instancia del control ActiveX de Flash Player para mostrar contenido SWF en la aplicación.
- Aplicación contenedora: aplicación dentro de la que Flash Player ejecuta un archivo SWF, como un navegador Web y una página HTML que incluye contenido de Flash Player.
- Proyector: archivo SWF que se ha convertido en un ejecutable autónomo en el que se incluye tanto Flash Player como el contenido del archivo SWF. Los proyectores se pueden crear en Adobe Flash CS3 Professional o mediante la versión autónoma de Flash Player. Los proyectores suelen usarse para distribuir archivos SWF en CD-ROM o en otras situaciones similares en las que el tamaño de la descarga no es importante y el autor del SWF desea estar seguro de que los usuarios podrán ejecutar el archivo independientemente de que tengan instalado Flash Player en el equipo.
- Proxy: aplicación o código intermedio que llama a código de una aplicación (la “aplicación externa”) en nombre de otra aplicación (la “aplicación que llama”) y devuelve valores a esta última. Un proxy se puede usar por muy diversas razones, entre las que se encuentran las siguientes:
  - Para simplificar el proceso de realización de llamadas a funciones externas, convirtiendo las llamadas a funciones nativas de la aplicación que llama en un formato comprensible por la aplicación externa.
  - Para evitar limitaciones de seguridad u otras restricciones que impiden a la aplicación que llama comunicarse directamente con la aplicación externa.
- Serializar: convertir objetos o valores de datos a un formato que se pueda utilizar para pasar los valores en mensajes entre dos sistemas de programación, como a través de Internet o entre dos aplicaciones diferentes que se ejecutan en un mismo equipo.

## Ejecución de los ejemplos del capítulo

A medida que progrese en el estudio de este capítulo, podría desear probar los listados de código de ejemplo. Muchos de los listados de código del capítulo son pequeños fragmentos de código incluidos con fines de demostración, no ejemplos completos o código de comprobación de valores. Como el uso de la API externa requiere (por definición) escribir código ActionScript así como código en una aplicación contenedora, para probar los ejemplos hay que crear un contenedor (por ejemplo, una página Web que contenga el archivo SWF) y utilizar los listados de código para interactuar con el contenedor.

### **Para probar un ejemplo de comunicación entre ActionScript y JavaScript:**

1. Cree un nuevo documento de Flash y guárdelo en el equipo.
2. En el menú principal, elija Archivo > Configuración de publicación.
3. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación, en la ficha Formatos, compruebe que sólo están activadas las casillas de verificación HTML y Flash.
4. Haga clic en el botón Publicar. Esto genera un archivo SWF y un archivo HTML en la misma carpeta y con el mismo nombre que utilizó para guardar el documento de Flash. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración de publicación.
5. Desactive la casilla de verificación HTML. Una vez generada la página HTML, va a modificarla para añadir el código JavaScript apropiado. Si desactiva la casilla de verificación HTML, cuando modifique la página HTML, Flash no sobrescribirá los cambios con una nueva página HTML al publicar el archivo SWF.
6. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración de publicación.
7. Con un editor de HTML o texto, abra el archivo HTML creado por Flash al publicar el archivo SWF. En el código fuente HTML, añada un elemento script y copie el código JavaScript del listado de código de ejemplo en dicho elemento.
8. Guarde el archivo HTML y vuelva a Flash.
9. Seleccione el fotograma clave del Fotograma 1 de la línea de tiempo y abra el panel Acciones.
10. Copie el listado de código ActionScript en el panel Script.
11. En el menú principal, elija Archivo > Publicar para actualizar el archivo SWF con los cambios realizados.
12. Abra la página HTML editada en un navegador Web para verla y probar la comunicación entre ActionScript y la página HTML.

### **Para probar un ejemplo de comunicación entre ActionScript y un contenedor ActiveX:**

1. Cree un nuevo documento de Flash y guárdelo en el equipo. Puede guardarlo en cualquier carpeta en la que la aplicación contenedora espere encontrar el archivo SWF.
2. En el menú principal, elija Archivo > Configuración de publicación.
3. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación, en la ficha Formatos, compruebe que sólo está activada la casilla de verificación Flash.

4. En el campo Archivo situado junto a la casilla de verificación Flash, haga clic en el icono de carpeta para seleccionar la carpeta en la que desea que se publique el archivo SWF. Al establecer la ubicación del archivo SWF puede, por ejemplo, mantener el documento Flash en una carpeta y colocar el archivo SWF publicado en otra carpeta, como la carpeta que contiene el código fuente de la aplicación contenedora.
5. Seleccione el fotograma clave del Fotograma 1 de la línea de tiempo y abra el panel Acciones.
6. Copie el listado de código ActionScript del ejemplo en el panel Script.
7. En el menú principal, elija Archivo > Publicar para volver a publicar el archivo SWF.
8. Cree y ejecute la aplicación contenedora para probar la comunicación entre ActionScript y dicha aplicación.

Los dos ejemplos del final de este capítulo son ejemplos completos del uso de la API externa para comunicarse con una página HTML y una aplicación de escritorio escrita en C#, respectivamente. Estos ejemplos incluyen el código completo, incluido el código de comprobación de errores de ActionScript y de la aplicación contenedora que se debe utilizar al escribir código con la API externa. Otro ejemplo completo de uso de la API externa es el ejemplo de la clase ExternalInterface de la *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

## Requisitos y ventajas de la API externa

La API externa es la parte de ActionScript que proporciona un mecanismo de comunicación entre ActionScript y el código que se ejecuta en una “aplicación externa”, que actúa a modo de contenedor de Flash Player (normalmente un navegador Web o una aplicación de proyector independiente). En ActionScript 3.0, la funcionalidad de la API externa viene dada por la clase ExternalInterface. En las versiones de Flash Player anteriores a Flash Player 8, se usaba la acción `fscommand()` para llevar a cabo la comunicación con la aplicación contenedora. La clase ExternalInterface sustituye a `fscommand()` y se recomienda su uso para todas las comunicaciones entre JavaScript y ActionScript.

NOTA

La antigua función `fscommand()` aún está disponible como función a nivel de paquete en el paquete `flash.system` para los casos en los que resulte necesario usarla (por ejemplo para mantener la compatibilidad con aplicaciones anteriores o para interactuar con una aplicación contenedora de SWF de un tercero o con la versión autónoma de Flash Player).

La clase ExternalInterface es un subsistema que permite comunicar fácilmente ActionScript y Flash Player con JavaScript en una página HTML o con cualquier aplicación de escritorio que incluya una instancia de Flash Player.

La clase `ExternalInterface` sólo está disponible en los siguientes casos:

- En todas las versiones compatibles de Internet Explorer para Windows (5.0 y versiones posteriores)
- En una aplicación contenedora, como una aplicación de escritorio que utilice una instancia del control ActiveX de Flash Player
- En cualquier navegador que admita la interfaz `NPRuntime`, entre los que se incluyen actualmente los siguientes:
  - Firefox 1.0 o posterior
  - Mozilla 1.7.5 o posterior
  - Netscape 8.0 o posterior
  - Safari 1.3 o posterior

En todas las demás situaciones (como al ejecutarse en un reproductor autónomo), la propiedad `ExternalInterface.available` devuelve el valor `false`.

Desde `ActionScript` se puede llamar a una función de `JavaScript` en la página `HTML`. La API externa ofrece las siguientes mejoras con respecto a `fscommand()`:

- Se puede utilizar cualquier función de `JavaScript`, no sólo que se usan con la función `fscommand()`.
- Se puede pasar un número arbitrario de argumentos y los argumentos pueden tener el nombre que se desee; no existe la limitación de pasar un comando con un único argumento de tipo cadena. Esto hace que la API externa sea mucho más flexible que `fscommand()`.
- Se pueden pasar diversos tipos de datos (como `Boolean`, `Number` y `String`); ya no se está limitado a los parámetros de tipo `String`.
- Se puede recibir el valor de una llamada y ese valor vuelve inmediatamente a `ActionScript` (como valor devuelto de la llamada que se realiza).

**ADVERTENCIA**

Si el nombre asignado a la instancia de Flash Player en una página `HTML` (el atributo `id` de la etiqueta `object`) incluye un guión (-) u otros caracteres definidos como operadores en `JavaScript` (como +, \*, /, \, ., etc.), las llamadas a `ExternalInterface` desde `ActionScript` no funcionarán cuando la página `Web` contenedora se visualice en Internet Explorer.

Además, si las etiquetas `HTML` que definen la instancia de Flash Player (las etiquetas `object` y `embed`) están anidadas en una etiqueta `form HTML`, las llamadas a `ExternalInterface` desde `ActionScript` no funcionarán.

# Utilización de la clase ExternalInterface

La comunicación entre ActionScript y la aplicación contenedora puede tener uno de los dos formatos siguientes: o bien ActionScript puede llamar al código (como una función de JavaScript) definida en el contenedor, o bien el código del contenedor puede llamar a una función de ActionScript que ha sido diseñada para admitir llamadas. En cualquiera de los casos, se puede enviar la información al código que se está llamando y se pueden devolver los resultados al código que realiza la llamada.

Para facilitar esta comunicación, la clase ExternalInterface incluye dos propiedades estáticas y dos métodos estáticos. Estas propiedades y métodos se utilizan para obtener información acerca de la conexión de la interfaz externa, para ejecutar código en el contenedor desde ActionScript y para hacer que las funciones ActionScript estén disponibles para ser llamadas desde el contenedor.

## Obtención de información acerca del contenedor externo

La propiedad ExternalInterface.available indica si Flash Player se encuentra en esos momentos en un contenedor que ofrece una interfaz externa. Si la interfaz externa está disponible, esta propiedad es true; en caso contrario es false. Antes de utilizar cualquier otra funcionalidad de la clase ExternalInterface, es recomendable comprobar que el contenedor que se está utilizando en esos momentos permite la comunicación a través de la interfaz externa del modo siguiente:

```
if (ExternalInterface.available)
{
    // Realizar llamadas al método ExternalInterface aquí.
}
```

**NOTA**

La propiedad ExternalInterface.available indica si el contenedor que se está utilizando en esos momentos es de un tipo compatible con la conectividad mediante ExternalInterface. No indicará si JavaScript está habilitado en el navegador.

La propiedad ExternalInterface.objectID permite determinar el identificador exclusivo de la instancia de Flash Player (específicamente, el atributo id de la etiqueta object en Internet Explorer o el atributo name de la etiqueta embed en los navegadores que usan la interfaz NPRuntime). Este identificador exclusivo representa al documento SWF actual en el navegador y se puede utilizar para hacer referencia al documento SWF (por ejemplo, al llamar a una función de JavaScript en una página HTML contenedora). Cuando el contenedor de Flash Player no es un navegador Web, esta propiedad es null.

## Llamadas a código externo desde ActionScript

El método `ExternalInterface.call()` ejecuta código en la aplicación contenedora. Como mínimo requiere un parámetro, una cadena que contenga el nombre de la función que se va a llamar en la aplicación contenedora. Todos los parámetros adicionales que se pasen al método `ExternalInterface.call()` se pasarán a su vez al contenedor como parámetros de la llamada a la función.

```
// llama a la función externa "addNumbers"
// pasa dos parámetros y asigna el resultado de la función
// a la variable "result"
var param1:uint = 3;
var param2:uint = 7;
var result:uint = ExternalInterface.call("addNumbers", param1, param2);
```

Si el contenedor es una página HTML, este método invocará a la función de JavaScript con el nombre especificado, que debe estar definida en un elemento `script` en la página HTML contenedora. El valor devuelto por la función de JavaScript se devuelve a ActionScript.

```
<script language="JavaScript">
  // suma dos números y devuelve el resultado a ActionScript
  function addNumbers(num1, num2)
  {
    return (num1 + num2);
  }
</script>
```

Si el contenedor es algún otro contenedor ActiveX, este método hace que el control ActiveX de Flash Player distribuya su evento `FlashCall`. Flash Player serializa en una cadena XML el nombre de la función especificada y todos los parámetros. El contenedor puede acceder a esa información de la propiedad `request` del objeto de evento y utilizarla para determinar el modo en que se ejecutará su propio código. Para devolver un valor a ActionScript, el código del contenedor llama al método `SetReturnValue()` del objeto ActiveX y pasa el resultado (serializado en una cadena XML) como parámetro de ese método. Para más información acerca del formato XML utilizado para esta comunicación, consulte [“El formato XML de la API externa” en la página 758](#).

Tanto si el contenedor es un navegador Web como si otro contenedor ActiveX, en el caso de que se produzca un error en la llamada o el método del contenedor no especifique un valor devuelto, se devolverá `null`. El método `ExternalInterface.call()` emite una excepción `SecurityError` si el entorno contenedor pertenece a un entorno limitado de seguridad al que no tiene acceso el código que realiza la llamada. Se puede solucionar esta limitación asignando un valor adecuado a `allowScriptAccess` en el entorno contenedor. Por ejemplo, para cambiar el valor de `allowScriptAccess` en una página HTML, es necesario editar el atributo adecuado en las etiquetas `object` y `embed`.

## Llamadas a código ActionScript desde el contenedor

Un contenedor sólo puede llamar a código ActionScript que se encuentre en una función; no puede llamar a ningún otro código ActionScript. Para llamar a una función de ActionScript desde la aplicación contenedora, es necesario realizar dos operaciones: registrar la función en la clase `ExternalInterface` y, a continuación, llamarla desde el código del contenedor.

En primer lugar se debe registrar la función de ActionScript para indicar que debe ponerse a disposición del contenedor. Para ello se usa el método `ExternalInterface.addCallback()` del modo siguiente:

```
function callMe(name:String):String
{
    return "busy signal";
}
ExternalInterface.addCallback("myFunction", callMe);
```

El método `addCallback()` acepta dos parámetros. El primero, un nombre de función con formato `String`, es el nombre por el que se conocerá a la función en el contenedor. El segundo parámetro es la función real de ActionScript que se ejecutará cuando el contenedor llame al nombre de función definido. Dado que estos dos nombres son distintos, se puede especificar un nombre de función que se utilizará en el contenedor incluso si la función real de ActionScript tiene un nombre distinto. Esto resulta especialmente útil si no se conoce el nombre de la función (por ejemplo, cuando se especifica una función anónima o cuando la función que ha de llamarse se determina en tiempo de ejecución).

Una vez que la función de ActionScript se registra en la clase `ExternalInterface`, el contenedor puede llamar a la función. La forma de realizar esto varía según el tipo de contenedor. Por ejemplo, en el código JavaScript en un navegador Web, la función de ActionScript se llama utilizando el nombre de función registrado como si fuese un método del objeto del navegador de Flash Player (es decir, un método del objeto JavaScript que representa a la etiqueta `object` o `embed`). Dicho de otro modo, se pasan los parámetros y se devuelve el resultado como si se llamase a una función local.

```
<script language="JavaScript">
    // callResult gets the value "busy signal"
    var callResult = flashObject.myFunction("my name");
</script>
...
<object id="flashObject"...>
    ...
    <embed name="flashObject".../>
</object>
```

Por otra parte, al llamar a una función de ActionScript en un archivo SWF que se ejecuta en una aplicación de escritorio, el nombre de función registrado y los parámetros deben serializarse en una cadena con formato XML. A continuación, se efectúa la llamada llamando al método `CallFunction()` del control ActiveX con la cadena XML como parámetro. Para más información acerca del formato XML utilizado para esta comunicación, consulte [“El formato XML de la API externa” en la página 758](#).

En cualquiera de los dos casos, el valor devuelto por la función de ActionScript se pasa al código del contenedor, ya sea directamente como un valor si la llamada se origina en el código JavaScript de un navegador o serializado como una cadena con formato XML si la llamada se origina en un contenedor ActiveX.

## El formato XML de la API externa

En la comunicación entre ActionScript y la aplicación que aloja el control ActiveX de Shockwave Flash se utiliza un formato XML específico para codificar las llamadas a las funciones y los valores. El formato XML usado por la API externa tiene dos partes. Se utiliza un formato para representar las llamadas a funciones. El otro se utiliza para representar valores individuales; este formato se emplea para parámetros de funciones y para los valores devueltos por las funciones. El formato XML para llamadas a funciones se utiliza para llamadas desde y hacia ActionScript. En el caso de una llamada a una función desde ActionScript, Flash Player pasa los datos XML al contenedor; cuando se trata de una llamada desde el contenedor, Flash Player espera que la aplicación contenedora pase una cadena XML con este formato. El siguiente fragmento XML muestra un ejemplo de llamada a función con formato XML:

```
<invoke name="functionName" returntype="xml">
  <arguments>
    ... (individual argument values)
  </arguments>
</invoke>
```

El nodo raíz es `invoke`, que tiene dos atributos: `name` indica el nombre de la función que se va a llamar y `returntype` siempre es `xml`. Si la llamada a la función incluye parámetros, el nodo `invoke` tendrá un nodo secundario `arguments`, cuyos nodos secundarios serán los valores de los parámetros a los que se ha dado el formato de valor individual que se explica a continuación.

Los valores individuales, incluidos los parámetros de las funciones y los valores devueltos por éstas, utilizan un esquema de formato que, además de los valores reales, incluye información sobre los tipos de datos. En la siguiente tabla se indican las clases de ActionScript y el formato XML utilizado para codificar los valores de ese tipo de datos:

Clase/ Valor de ActionScript	Clase/ Valor de C#	Formato	Comentarios
null	null	<null/>	
Boolean true	bool true	<true/>	
Boolean false	bool false	<false/>	
String	string	<string>valor de cadena</string>	
Number, int, uint	single, double, int, uint	<number>27.5</number> <number>-12</number>	
Array (los elementos pueden ser de varios tipos)	Un conjunto que admite elementos de varios tipos, como ArrayList u object[]	<array> <property id="0"> <number>27.5</number> </property> <property id="1"> <string>iHola, mundo!</ string> </property> ... </array>	El nodo <code>property</code> define elementos individuales y el atributo <code>id</code> es el índice numérico de base cero.
Object	Un diccionario con claves de tipo cadena y valores de objeto, como un objeto HashTable con claves de tipo cadena	<object> <property id="nombre"> <string>Juan Pérez</string> </property> <property id="edad"> <string>33</string> </property> ... </object>	El nodo <code>property</code> define propiedades individuales y el atributo <code>id</code> es el nombre de la propiedad (una cadena).
Otras clases incorporadas o personalizadas		<null/> 0  <object></object>	ActionScript codifica otros objetos como null o como un objeto vacío. En ambos casos, los valores de la propiedad se pierden.

NOTA

A modo de ejemplo, esta tabla muestra las clases de C# equivalentes además de las clases de ActionScript; no obstante, la API externa se puede usar para comunicarse con cualquier lenguaje de programación o entorno de tiempo de ejecución compatible con los controles ActiveX y no se limita a las aplicaciones C#.

Cuando se crean aplicaciones propias utilizando la API externa con una aplicación contenedora ActiveX, suele resultar cómodo escribir un proxy encargado de la tarea de convertir las llamadas a funciones nativas en el formato XML serializado. Puede ver un ejemplo de clase proxy escrito en C# en [“Dentro de la clase ExternalInterfaceProxy” en la página 773](#).

## Ejemplo: utilización de la API externa con una página Web contenedora

En esta aplicación de ejemplo se muestran técnicas apropiadas para establecer una comunicación entre ActionScript y JavaScript en un navegador Web en el contexto de una aplicación de mensajería instantánea que permite a una persona charlar consigo misma (de ahí el nombre de la aplicación: Introvert IM). Los mensajes se envían entre un formulario HTML en la página Web y una interfaz SWF mediante la API externa. Este ejemplo ilustra las siguientes técnicas:

- Iniciación adecuada de la comunicación comprobando que el navegador está listo para ello antes de establecer la comunicación.
- Comprobación de que el contenedor es compatible con la API externa.
- Llamada a funciones de JavaScript desde ActionScript, paso de parámetros y recepción de valores como respuesta.
- Preparación de métodos de ActionScript para que puedan ser llamados y ejecución de dichas llamadas.

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos de la aplicación Introvert IM se encuentran en la carpeta Samples/IntrovertIM\_HTML. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
IntrovertIMApp.flas o IntrovertIMApp.mxml	El archivo de aplicación principal para Flash (FLA) o para Flex (MXML).

Archivo	Descripción
com/example/programmingas3/introvertIM/IMManager.as	La clase que establece y gestiona la comunicación entre ActionScript y el contenedor.
com/example/programmingas3/introvertIM/IMMessageEvent.as	Tipo de evento personalizado distribuido por la clase IMManager cuando se recibe un mensaje del contenedor.
com/example/programmingas3/introvertIM/IMStatus.as	Enumeración cuyos valores representan los distintos estados de “disponibilidad” que se pueden seleccionar en la aplicación.
html-flash/IntrovertIMApp.html o bien html-template/index.template.html	La página HTML de la aplicación para Flash (html-flash/IntrovertIMApp.html) o la plantilla que se utiliza para crear la página HTML contenedora de la aplicación para Adobe Flex (html-template/index.template.html). Este archivo contiene todas las funciones de JavaScript que constituyen la parte contenedora de la aplicación.

## Preparación de la comunicación ActionScript-navegador

Uno de los usos más frecuentes de la API externa es el de permitir a las aplicaciones ActionScript comunicarse con un navegador Web. Gracias a la API externa, los métodos de ActionScript pueden llamar a código escrito en JavaScript y viceversa. A causa de la complejidad de los navegadores y al modo en el que representan internamente las páginas, no hay manera de garantizar que un documento SWF registrará sus funciones de repetición de llamada antes de que se ejecute el primer fragmento de código JavaScript de la página HTML. Por ese motivo, antes de llamar a las funciones del documento SWF desde JavaScript, es aconsejable que el documento SWF llame siempre a la página HTML para notificarle que está listo para aceptar conexiones.

Por ejemplo, mediante una serie de pasos efectuados por la clase `IMManager`, Introvert IM determina si el navegador está listo para la comunicación y prepara el archivo SWF para la comunicación. El último paso, que consiste en determinar cuándo está listo el navegador para la comunicación, ocurre en el constructor de `IMManager` del modo siguiente:

```
public function IMManager(initialStatus:IMStatus)
{
    _status = initialStatus;

    // Comprobar si el contenedor puede usar la API externa.
    if (ExternalInterface.available)
    {
        try
        {
            // Este código llama al método isContainerReady() que, a su vez,
            // llama al contenedor para ver si Flash Player se ha cargado y el
            // contenedor está preparado para recibir llamadas del SWF.
            var containerReady:Boolean = isContainerReady();
            if (containerReady)
            {
                // Si el contenedor está listo, se registran las funciones del
                // archivo SWF.
                setupCallbacks();
            }
            else
            {
                // Si el contenedor no está listo, se define un temporizador para
                // llamar al contenedor cada 100 ms. Cuando el contenedor responda
                // que está listo, el temporizador se detiene.
                var readyTimer:Timer = new Timer(100);
                readyTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, timerHandler);
                readyTimer.start();
            }
        }
        ...
    }
    else
    {
        trace("La interfaz externa no está disponible para este contenedor.");
    }
}
```

En primer lugar, el código comprueba si la API externa está disponible en el contenedor actual usando la propiedad `ExternalInterface.available`. En caso afirmativo, inicia el proceso de establecimiento de la comunicación. Dado que pueden producirse excepciones de seguridad y otros errores al intentar comunicarse con una aplicación externa, el código se escribe dentro de un bloque `try` (los bloques `catch` correspondientes se han omitido del listado en aras de la brevedad).

A continuación, el código llama al método `isContainerReady()`, que se muestra aquí:

```
private function isContainerReady():Boolean
{
    var result:Boolean = ExternalInterface.call("isReady");
    return result;
}
```

El método `isContainerReady()` usa a su vez el método `ExternalInterface.call()` para llamar a la función de JavaScript `isReady()` del modo siguiente:

```
<script language="JavaScript">
<!--
// ----- Funciones/variables -----
var jsReady = false;
...
// ----- privadas llamadas por ActionScript -----
// se llama para comprobar si la página se ha inicializado y JavaScript
// está disponible
function isReady()
{
    return jsReady;
}
...
// llamado por el evento onload de la etiqueta <body>
function pageInit()
{
    // Registra que JavaScript está listo.
    jsReady = true;
}
...
//-->
</script>
```

La función `isReady()` simplemente devuelve el valor de la variable `jsReady`. Inicialmente, la variable tiene el valor `false`; una vez que el evento `onload` de la página Web se ha activado, el valor de la variable cambia a `true`. Dicho de otro modo, si `ActionScript` llama a la función `isReady()` antes de que se cargue la página, JavaScript devuelve `false` a `ExternalInterface.call("isReady")` y, por lo tanto, el método `isContainerReady()` de `ActionScript` devuelve `false`. Una vez que la página se ha cargado, la función `isReady()` de JavaScript devuelve `true`, de modo que el método `isContainerReady()` de `ActionScript` también devuelve `true`.

De vuelta en el constructor de `IMManager` ocurre una de las dos cosas siguientes, en función de la disponibilidad del contenedor. Si `isContainerReady()` devuelve `true`, el código simplemente llama al método `setupCallbacks()`, que completa el proceso de configuración de la comunicación con JavaScript. Por otra parte, si `isContainerReady()` devuelve `false`, el proceso se pone en espera. Se crea un objeto `Timer` y se le indica que llame al método `timerHandler()` cada 100 milisegundos del modo siguiente:

```
private function timerHandler(event:TimerEvent):void
{
    // Comprobar si el contenedor ya está listo.
    var isReady:Boolean = isContainerReady();
    if (isReady)
    {
        // Si el contenedor está listo, no es necesario seguir comprobando,
        // así que el temporizador se detiene.
        Timer(event.target).stop();
        // Definir los métodos de ActionScript que estarán disponibles
        // para ser llamados por el contenedor.
        setupCallbacks();
    }
}
```

Cada vez que se llama al método `timerHandler()`, éste vuelve a comprobar el resultado del método `isContainerReady()`. Una vez que se inicializa el contenedor, el método devuelve `true`. En ese momento, el código detiene el temporizador y llama al método `setupCallbacks()` para terminar el proceso de configuración de las comunicaciones con el navegador.

## Exposición de los métodos de ActionScript a JavaScript

Como se muestra en el ejemplo anterior, una vez que el código determina que el navegador está listo, se llama al método `setupCallbacks()`. Este método prepara a `ActionScript` para recibir llamadas desde JavaScript tal y como se muestra a continuación:

```
private function setupCallbacks():void
{
    // Registrar las funciones del cliente SWF en el contenedor
    ExternalInterface.addCallback("newMessage", newMessage);
    ExternalInterface.addCallback("getStatus", getStatus);
    // Notificar al contenedor que el SWF está listo para ser llamado.
    ExternalInterface.call("setSWFIsReady");
}
```

El método `setCallbacks()` finaliza la tarea de preparar la comunicación con el contenedor llamando a `ExternalInterface.addCallback()` para registrar los dos métodos que estarán disponibles para ser llamados desde JavaScript. En este código, el primer parámetro (el nombre por el que el método se conoce en JavaScript, "newMessage" y "getStatus") es el mismo que el nombre del método en ActionScript (en este caso no había ninguna ventaja en usar nombres distintos, así que se reutilizó el mismo nombre por simplificar). Por último, el método `ExternalInterface.call()` se utiliza para llamar a la función `setSWFIsReady()` de JavaScript, que notifica al contenedor que las funciones ActionScript se han registrado.

## Comunicación desde ActionScript al navegador

La aplicación Introvert IM presenta toda una gama de ejemplos de llamadas a funciones JavaScript en la página contenedora. En el caso más simple (un ejemplo del método `setupCallbacks()`), se llama a la función `setSWFIsReady()` de JavaScript sin pasarle ningún parámetro ni recibir ningún valor devuelto:

```
ExternalInterface.call("setSWFIsReady");
```

En otro ejemplo del método `isContainerReady()`, ActionScript llama a la función `isReady()` y recibe un valor Boolean como respuesta:

```
var result:Boolean = ExternalInterface.call("isReady");
```

También se puede pasar parámetros a funciones de JavaScript a través de la API externa. Esto puede observarse, por ejemplo, en el método `sendMessage()` de la clase `IMManager`, al que se llama cuando el usuario envía un mensaje nuevo a su "interlocutor":

```
public function sendMessage(message:String):void
{
    ExternalInterface.call("newMessage", message);
}
```

De nuevo se utiliza `ExternalInterface.call()` para llamar a la función de JavaScript designada, que notifica al navegador que hay un nuevo mensaje. Además, el mensaje en sí se pasa como un parámetro adicional a `ExternalInterface.call()` y, por lo tanto, se pasa como un parámetro a la función de JavaScript `newMessage()`.

## Llamadas a código de ActionScript desde JavaScript

La comunicación suele ser bidireccional y, en este sentido, la aplicación Introvert IM no es ninguna excepción. No sólo el cliente de mensajería instantánea de Flash Player llama a JavaScript para enviar mensajes, sino que también el formulario HTML llama al código JavaScript para enviar mensajes y recibir información del archivo SWF. Por ejemplo, cuando el archivo SWF notifica al contenedor que ha terminado de establecer contacto y que está listo para empezar a comunicarse, lo primero que hace el navegador es llamar al método `getStatus()` de la clase `IMManager` para recuperar el estado de disponibilidad inicial del usuario desde el cliente de mensajería instantánea de SWF. Esto se lleva a cabo en la página Web, en la función `updateStatus()`, del modo siguiente:

```
<script language="JavaScript">
...
function updateStatus()
{
    if (swfReady)
    {
        var currentStatus = getSWF("IntrovertIMApp").getStatus();
        document.forms["imForm"].status.value = currentStatus;
    }
}
...
</script>
```

El código comprueba el valor de la variable `swfReady`, que determina si el archivo SWF ha notificado al navegador que éste ha registrado sus métodos en la clase `ExternalInterface`. Si el archivo SWF está listo para recibir comunicaciones, la siguiente línea (`var currentStatus = ...`) llama al método `getStatus()` de la clase `IMManager`. En esta línea de código ocurren tres cosas:

- Se llama a la función `getSWF()` de JavaScript, que devuelve una referencia al objeto JavaScript que representa al archivo SWF. El parámetro pasado a `getSWF()` determina qué objeto de navegador se devuelve en caso de que haya más un archivo SWF en una página HTML. El valor pasado a ese parámetro debe coincidir con el atributo `id` de la etiqueta `object` y el atributo `name` de la etiqueta `embed` utilizada para incluir el archivo SWF.
- Se utiliza la referencia al archivo SWF para llamar al método `getStatus()` como si fuese un método del objeto SWF. En este caso, se utiliza el nombre de función "getStatus", ya que ese es el nombre con el que se ha registrado la función de ActionScript mediante `ExternalInterface.addCallback()`.
- El método `getStatus()` de ActionScript devuelve un valor, que se asigna a la variable `currentStatus`, que se asigna a su vez como contenido (la propiedad `value`) del campo de texto `status`.

En la función `sendMessage()` de JavaScript se muestra el modo de pasar un parámetro a una función de ActionScript (`sendMessage()` es la función llamada cuando el usuario pulsa el botón Send de la página HTML).

```
<script language="JavaScript">
...
function sendMessage(message)
{
    if (swfReady)
    {
        ...
        getSWF("IntrovertIMApp").newMessage(message);
    }
}
...
</script>
```

El método `newMessage()` de ActionScript espera un parámetro, de modo que la variable `message` de JavaScript se pasa a ActionScript usándola como parámetro en la llamada al método `newMessage()` en el código JavaScript.

## Detección del tipo de navegador

A causa de las diferencias en el modo en el que los navegadores acceden al contenido, es importante usar siempre JavaScript para detectar qué navegador está utilizando el usuario y para acceder a la película de acuerdo con su sintaxis específica, empleando el objeto `window` o `document`, según se muestra en la función `getSWF()` de JavaScript en este ejemplo:

```
<script language="JavaScript">
...
function getSWF(movieName)
{
    if (navigator.appName.indexOf("Microsoft") != -1)
    {
        return window[movieName];
    }
    else
    {
        return document[movieName];
    }
}
...
</script>
```

Si el `script` no detecta el tipo de navegador del usuario, puede producirse un comportamiento inesperado al reproducir archivos SWF en un contenedor HTML.

# Ejemplo: utilización de la API externa con un contenedor ActiveX

En este ejemplo se muestra el uso de la API externa para establecer una comunicación entre ActionScript y una aplicación de escritorio que usa el control ActiveX. Para el ejemplo se reutiliza la aplicación Introvert IM, incluido el código ActionScript e incluso el mismo archivo SWF y, por lo tanto, no se describe el uso de la API externa en ActionScript. Para entender este ejemplo, resultará de utilidad estar familiarizado con el anterior.

La aplicación de escritorio de este ejemplo se ha escrito en C# con Microsoft Visual Studio .NET. El análisis se centra en las técnicas específicas para trabajar con la API externa usando el control ActiveX. En este ejemplo se muestran los siguientes procedimientos:

- Llamar a funciones ActionScript desde una aplicación de escritorio que aloja el control ActiveX de Flash Player.
- Recibir llamadas a funciones desde ActionScript y procesarlas en un contenedor ActiveX.
- Utilizar una clase proxy para ocultar los detalles del formato XML serializado que utiliza Flash Player para los mensajes enviados a un contenedor ActiveX.

Para obtener los archivos de aplicación de este ejemplo, vaya a [www.adobe.com/go/learn\\_programmingAS3samples\\_flash\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_programmingAS3samples_flash_es). Los archivos C# de Introvert IM se encuentran en la carpeta Samples/IntrovertIM\_CSharp. La aplicación consta de los siguientes archivos:

Archivo	Descripción
AppForm.cs	El archivo de aplicación principal con la interfaz Windows Forms en C#.
bin/Debug/IntrovertIMApp.swf	El archivo SWF que carga la aplicación.
ExternalInterfaceProxy/ ExternalInterfaceProxy.cs	La clase que actúa como envoltorio del control ActiveX para la comunicación con la interfaz externa. Proporciona mecanismos para llamar y recibir llamadas desde ActionScript.
ExternalInterfaceProxy/ ExternalInterfaceSerializer.cs	La clase que realiza la tarea de convertir los mensajes en formato XML de Flash Player en objetos .NET.
ExternalInterfaceProxy/ ExternalInterfaceEventArgs.cs	Este archivo define dos tipos (clases) en C#: una clase de delegado personalizada y una clase de argumentos de evento, ambas utilizadas por la clase ExternalInterfaceProxy para notificar a un detector la existencia de una llamada a función desde ActionScript.

Archivo	Descripción
ExternalInterfaceProxy/ ExternalInterfaceCall.cs	Esta clase es un valor de objeto que representa una llamada a una función desde ActionScript al contenedor ActiveX, con propiedades para el nombre de función y los parámetros.
bin/Debug/IntrovertIMApp.swf	El archivo SWF que carga la aplicación.
obj/AxInterop.ShockwaveFlashObjects.dll, obj/Interop.ShockwaveFlashObjects.dll	Ensamblados de envoltorios creados por Visual Studio .NET que son necesarios para acceder al control ActiveX de Flash Player (Adobe Shockwave® Flash) desde el código administrado.

## Información general de la aplicación Introvert IM escrita en C#

Esta aplicación de ejemplo representa dos programas cliente de mensajería instantánea (uno dentro de un archivo SWF y otro creado con Windows Forms) que se comunican entre sí. La interfaz de usuario incluye una instancia del control ActiveX de Shockwave Flash, dentro del cual se carga el archivo SWF que contiene el cliente de mensajería instantánea de ActionScript. La interfaz también incluye varios campos de texto que constituyen el cliente de mensajería instantánea de Windows Forms: un campo para escribir mensajes (`MessageText`), otro que muestra la transcripción de los mensajes enviados entre los clientes (`Transcript`) y un tercero (`Status`) que muestra el estado de disponibilidad establecido en el cliente de mensajería instantánea SWF.

## Inclusión del control ActiveX de Shockwave Flash

Para incluir el control ActiveX de Shockwave Flash en una aplicación de Windows Forms, en primer lugar es necesario añadirlo al cuadro de herramientas de Microsoft Visual Studio.

### Para añadir el control al cuadro de herramientas:

1. Abra el cuadro de herramientas de Visual Studio.
2. Haga clic con el botón derecho en la sección Windows Forms en Visual Studio 2003 o en cualquier sección en Visual Studio 2005. En el menú contextual, seleccione Agregar o quitar elementos en Visual Studio 2003 (Elegir elementos... en Visual Studio 2005). Se abrirá el cuadro de diálogo Personalizar cuadro de herramientas (2003)/Elegir elementos del cuadro de herramientas (2005).

3. Seleccione la ficha Componentes COM, en la que aparecen todos los componentes COM disponibles en el equipo, incluido el control ActiveX de Flash Player.
4. Desplácese hasta el objeto Shockwave Flash y selecciónelo.  
Si este elemento no aparece en la lista, compruebe que el control ActiveX de Flash Player está instalado en el equipo.

## Aspectos básicos de la comunicación entre ActionScript y el contenedor ActiveX

El funcionamiento de la comunicación a través de la API externa con una aplicación contenedora ActiveX es igual que el de la comunicación con un navegador Web, con una diferencia importante. Según se expuso anteriormente, cuando ActionScript se comunica con un navegador Web, por lo que respecta al desarrollador, las funciones se llaman directamente; los detalles sobre el modo en que se da formato a las llamadas a funciones y a las respuestas para pasarlas entre el reproductor y el navegador quedan ocultas. No obstante, cuando se utiliza la API externa para comunicarse con una aplicación contenedora ActiveX, Flash Player envía mensajes (llamadas a funciones y valores devueltos) a la aplicación en un formato XML específico y espera que las llamadas a funciones y valores devueltos por la aplicación contenedora tengan el mismo formato XML. El desarrollador de la aplicación contenedora ActiveX debe escribir código que entienda y pueda crear llamadas a funciones y respuestas con el formato adecuado.

El ejemplo de Introvert IM en C# incluye un conjunto de clases que permiten evitar la tarea de dar formato a los mensajes; en vez de eso, es posible trabajar con tipos de datos estándar al llamar a funciones ActionScript y recibir llamadas a funciones desde ActionScript. La clase `ExternalInterfaceProxy`, junto con otras clases auxiliares, proporcionan esta funcionalidad y se pueden reutilizar en cualquier proyecto .NET para facilitar la comunicación con la API externa.

Las siguientes secciones de código son extractos del formulario de aplicación principal (`AppForm.cs`) que muestran la interacción simplificada que se logra utilizando la clase `ExternalInterfaceProxy`:

```
public class AppForm : System.Windows.Forms.Form
{
    ...
    private ExternalInterfaceProxy proxy;
    ...
    public AppForm()
    {
        ...
    }
}
```

```

    // Registrar esta aplicación para recibir una notificación cuando el
    // proxy recibe una llamada de ActionScript.
    proxy = new ExternalInterfaceProxy(IntrovertIMApp);
    proxy.ExternalInterfaceCall += new
ExternalInterfaceCallEventHandler(proxy_ExternalInterfaceCall);
    ...
}
...

```

La aplicación declara y crea una instancia de `ExternalInterfaceProxy` llamada `proxy`, que pasa una referencia al control ActiveX de Shockwave Flash que se encuentra en la interfaz de usuario (`IntrovertIMApp`). A continuación, el código registra el método `proxy_ExternalInterfaceCall()` para recibir el evento `ExternalInterfaceCall` del `proxy`. La clase `ExternalInterfaceProxy` distribuye este evento cuando llega una llamada a una función desde Flash Player. Al suscribirse a este evento, el código C# puede recibir llamadas a funciones (y responderlas) desde ActionScript.

Cuando llega una llamada a una función desde ActionScript, la instancia de `ExternalInterfaceProxy` (`proxy`) recibe la llamada, convierte el formato XML y notifica a los objetos que son detectores del evento `ExternalInterfaceCall` de `proxy`. En el caso de la clase `AppForm`, el método `proxy_ExternalInterfaceCall()` gestiona ese evento del modo siguiente:

```

/// <summary>
/// Llamado por el proxy cuando el SWF realiza una llamada a
/// ExternalInterface de ActionScript
/// </summary>
private object proxy_ExternalInterfaceCall(object sender,
ExternalInterfaceCallEventArgs e)
{
    switch (e.FunctionCall.FunctionName)
    {
        case "isReady":
            return isReady();
        case "setSWFIsReady":
            setSWFIsReady();
            return null;
        case "newMessage":
            newMessage((string)e.FunctionCall.Arguments[0]);
            return null;
        case "statusChange":
            statusChange();
            return null;
        default:
            return null;
    }
}
...

```

El método pasa una instancia de `ExternalInterfaceCallEventArgs` llamada `e` en este ejemplo. Ese objeto, a su vez, tiene una propiedad `FunctionCall` que es una instancia de la clase `ExternalInterfaceCall`.

Una instancia de `ExternalInterfaceCall` es un valor de objeto sencillo con dos propiedades. La propiedad `FunctionName` contiene el nombre de la función especificado en la sentencia `ExternalInterface.Call()` de `ActionScript`. Si se añaden más parámetros en `ActionScript`, éstos se incluirán en la propiedad `Arguments` del objeto `ExternalInterfaceCall`. En este caso, el método que gestiona el evento es simplemente una sentencia `switch` que actúa como un controlador de tráfico. El valor de la propiedad `FunctionName` (`e.FunctionCall.FunctionName`) determina el método de la clase `AppForm` al que se llamará.

Las ramas de la sentencia `switch` del listado de código anterior muestran situaciones comunes de llamadas a métodos. Por ejemplo, todo método debe devolver un valor a `ActionScript` (por ejemplo, la llamada al método `isReady()` o bien devolver `null` (según se muestra en las demás llamadas a métodos). En la llamada al método `newMessage()` (que pasa un parámetro `e.FunctionCall.Arguments[0]`, es decir, el primer elemento de la matriz `Arguments`) se muestra el acceso a los parámetros pasados desde `ActionScript`.

Llamar a una función de `ActionScript` desde `C#` utilizando la clase `ExternalInterfaceProxy` es aún más sencillo que recibir una llamada a una función desde `ActionScript`. Para llamar a una función de `ActionScript` se utiliza el método `Call()` de la instancia de `ExternalInterfaceProxy` de la siguiente forma:

```
/// <summary>
/// Llamado cuando se pulsa el botón "Send"; el valor del
/// campo de texto MessageText se pasa como parámetro.
/// </summary>
/// <param name="message">El mensaje que se va a enviar.</param>
private void sendMessage(string message)
{
    if (swfReady)
    {
        ...
        // Llamar a la función newMessage de ActionScript.
        proxy.Call("newMessage", message);
    }
}
...
/// <summary>
/// Llamar a la función de ActionScript para obtener el estado de
/// la "disponibilidad" actual y escribirlo en el campo de texto.
/// </summary>
private void updateStatus()
{
    Status.Text = (string)proxy.Call("getStatus");
}
...
}
```

Como muestra este ejemplo, el método `Call()` de la clase `ExternalInterfaceProxy` es muy similar a su homólogo de `ActionScript`, `ExternalInterface.Call()`. El primer parámetro es una cadena, el nombre de la función que se va a llamar. Los parámetros adicionales (que no se muestran aquí) se pasan también a la función de `ActionScript`. Si la función de `ActionScript` devuelve un valor, éste se devuelve mediante el método `Call()` (como puede verse en el ejemplo anterior).

## Dentro de la clase `ExternalInterfaceProxy`

Puede que no siempre sea práctico utilizar un envoltorio de proxy en torno al control `ActiveX` o bien el desarrollador puede desear escribir su propia clase proxy (por ejemplo, en un lenguaje de programación diferente u orientado a una plataforma distinta). Si bien aquí no se explican todos los detalles sobre la creación de una clase proxy, resulta útil comprender el funcionamiento interno de la clase proxy en este ejemplo.

Se usa el método `CallFunction()` del control `ActiveX` de Shockwave Flash para llamar a una función de `ActionScript` desde el contenedor `ActiveX` utilizando la API externa. Esto se muestra en el siguiente extracto del método `Call()` de la clase `ExternalInterfaceProxy`:

```
// Llamar a una función de ActionScript del SWF en "_flashControl",  
// que es un control ActiveX de Shockwave Flash.  
string response = _flashControl.CallFunction(request);
```

En este fragmento de código, `_flashControl` es el control `ActiveX` de Shockwave Flash. Para realzar las llamadas a funciones `ActionScript` se utiliza el método `CallFunction()`. Este método acepta un parámetro (`request` en el ejemplo), que es una cadena que contiene instrucciones en formato XML entre las que se incluye el nombre de la función de `ActionScript` que se llamará y los correspondientes parámetros. Todos los valores devueltos desde `ActionScript` se codifican como una cadena con formato XML y se envían como el valor devuelto de la llamada a `CallFunction()`. En este ejemplo, la cadena XML se almacena en la variable `response`.

Recibir una llamada a una función desde ActionScript es un proceso compuesto de varios pasos. Las llamadas a funciones desde ActionScript hacen que el control ActiveX de Shockwave Flash distribuya su evento FlashCall, de modo que una clase (como la clase ExternalInterfaceProxy) diseñada para recibir llamadas desde un archivo SWF tiene que definir un controlador para ese evento. En la clase ExternalInterfaceProxy, la función de controlador de eventos se llama `_flashControl_FlashCall()` y está registrada para detectar el evento en el constructor de la clase del siguiente modo:

```
private AxShockwaveFlash _flashControl;

public ExternalInterfaceProxy(AxShockwaveFlash flashControl)
{
    _flashControl = flashControl;
    _flashControl.FlashCall += new
        _IShockwaveFlashEvents_FlashCallEventHandler(_flashControl_FlashCall);
}
...
private void _flashControl_FlashCall(object sender,
    _IShockwaveFlashEvents_FlashCallEvent e)
{
    // Usar la propiedad request del objeto de evento ("e.request")
    // para ejecutar una acción.
    ...
    // Devolver un valor a ActionScript; el valor devuelto
    // primero debe codificarse como una cadena con formato XML.
    _flashControl.SetReturnValue(encodedResponse);
}
```

El objeto de evento (e) tiene una propiedad `request` (`e.request`) que es una cadena que contiene información en formato XML acerca de la llamada a la función, como el nombre de la función y los parámetros. El contenedor puede utilizar esta información para determinar qué código se debe ejecutar. En la clase ExternalInterfaceProxy, `request` se convierte del formato XML a un objeto ExternalInterfaceCall, que proporciona la misma información con un formato más accesible. El método `SetReturnValue()` del control ActiveX se utiliza para devolver el resultado de una función al elemento que origina la llamada en ActionScript; de nuevo, el parámetro del resultado debe estar codificado en el formato XML utilizado por la API externa.

En la comunicación entre ActionScript y la aplicación que aloja el control ActiveX de Shockwave Flash se utiliza un formato XML específico para codificar las llamadas a las funciones y los valores. En el ejemplo en C# de Introvert IM, la clase `ExternalInterfaceProxy` posibilita que el código del formulario de la aplicación opere directamente sobre los valores enviados o recibidos desde ActionScript e ignore los detalles del formato XML utilizado por Flash Player. Para lograrlo, la clase `ExternalInterfaceProxy` usa los métodos de la clase `ExternalInterfaceSerializer` para convertir los mensajes XML en objetos .NET. La clase `ExternalInterfaceSerializer` tiene cuatro métodos públicos:

- `EncodeInvoke()`: codifica el nombre de una función y una lista de argumentos `ArrayList` de C# con el formato XML adecuado.
- `EncodeResult()`: codifica un valor de resultado con el formato XML apropiado.
- `DecodeInvoke()`: decodifica una llamada de función desde ActionScript. La propiedad `request` del objeto de evento `FlashCall` se pasa al método `DecodeInvoke()`, que convierte la llamada en un objeto `ExternalInterfaceCall`.
- `DecodeResult()`: decodifica los datos XML recibidos como resultado de llamar a una función de ActionScript.

Estos métodos codifican valores de C# en el formato XML de la API externa y decodifica el XML para transformarlo en objetos de C#. Para más detalles sobre el formato XML utilizado por Flash Player, consulte [“El formato XML de la API externa” en la página 758](#).



La seguridad es una de las principales preocupaciones de Adobe, los usuarios, los propietarios de sitios Web y los desarrolladores de contenido. Por este motivo, Adobe Flash Player 9 incluye un conjunto de reglas de seguridad y controles para proteger al usuario, al propietario del sitio Web y al desarrollador de contenido. En este capítulo se describe cómo trabajar con el modelo de seguridad de Flash Player durante el desarrollo de aplicaciones Flash. A menos que se indique lo contrario, se supone que todos los archivos SWF mencionados en este capítulo se publican con ActionScript 3.0 (y, por lo tanto, se ejecutan en Flash Player 9 o posterior).

El objetivo de este capítulo es proporcionar información general sobre la seguridad, por lo que no se intentará explicar de forma exhaustiva todos los detalles de implementación, escenarios de uso o ramificaciones para utilizar determinadas API. Para más información sobre los conceptos de la seguridad de Flash Player, consulte el documento técnico sobre seguridad de Flash Player 9, en [www.adobe.com/go/fp9\\_0\\_security\\_es](http://www.adobe.com/go/fp9_0_security_es) (en inglés).

## Contenido

Seguridad de Flash Player .....	777
Información general sobre controles de permisos .....	781
Entornos limitados de seguridad.....	792
Restricción de las API de red.....	795
Seguridad del modo de pantalla completa.....	797
Carga de contenido .....	798
Reutilización de scripts.....	802
Acceso a medios cargados como datos .....	806
Carga de datos .....	809
Carga de contenido incorporado de archivos SWF importados en un dominio de seguridad.....	812
Utilización de contenido heredado.....	813
Configuración de permisos de LocalConnection .....	814
Control del acceso a scripts en una página Web de alojamiento .....	814
Objetos compartidos.....	816
Acceso a la cámara, el micrófono, el portapapeles, el ratón y el teclado .....	818

# Información general sobre la seguridad de Flash Player

La mayor parte de la seguridad de Flash Player se basa en el dominio de origen de los archivos SWF, medios y otros activos cargados. Un archivo SWF de un dominio concreto de Internet, tal como `www.ejemplo.com`, podrá tener siempre acceso a todos los datos de dicho dominio. Estos activos se incluyen en el mismo grupo de seguridad, conocido como *entorno limitado de seguridad*. Para más información, consulte [“Entornos limitados de seguridad” en la página 792](#).

Por ejemplo, un archivo SWF puede cargar archivos SWF, mapas de bits, audio, archivos de texto y otros activos de su propio dominio. Además, siempre se permite la reutilización de scripts entre dos archivos SWF del mismo dominio, siempre y cuando ambos archivos se escriban en ActionScript 3.0. La *reutilización de scripts* es la capacidad de que un archivo SWF pueda utilizar el código ActionScript para acceder a las propiedades, métodos y objetos de otro archivo SWF. La reutilización de scripts no es posible entre los archivos SWF escritos en ActionScript 3.0 y los escritos en versiones anteriores de ActionScript; sin embargo, estos archivos pueden comunicarse a través de la clase `LocalConnection`. Para más información, consulte [“Reutilización de scripts” en la página 802](#).

Las reglas de seguridad básicas que siempre se aplican de forma predeterminada son:

- Los recursos del mismo entorno limitado de seguridad tienen acceso libre entre ellos.
- Los archivos SWF de un entorno limitado remoto no tienen nunca acceso a archivos y datos locales.

Flash Player percibe los siguientes dominios como individuales y configura entornos limitados de seguridad individuales para cada uno de ellos:

- `http://example.com`
- `http://www.example.com`
- `http://store.example.com`
- `https://www.example.com`
- `http://192.0.34.166`

Aunque un dominio con nombre como `http://example.com` se corresponda con una dirección IP específica como `http://192.0.34.166`, Flash Player configura entornos limitados de seguridad independientes para cada uno de ellos.

Hay dos métodos básicos que puede utilizar un desarrollador para conceder a un archivo SWF el acceso a los activos de entornos limitados ajenos al del archivo SWF:

- El método `Security.allowDomain()` (consulte [“Controles de autor \(desarrollador\)” en la página 790](#))
- El archivo de política entre dominios (consulte [“Controles de sitio Web \(archivos de política entre dominios\)” en la página 786](#))

De forma predeterminada, un archivo SWF no puede reutilizar los scripts de archivos SWF de ActionScript 3.0 de otros dominios y cargar datos de otros dominios. Puede obtener el permiso con una llamada al método `Security.allowDomain()` en el archivo SWF cargado. Para ver más detalles, consulte [“Reutilización de scripts” en la página 802](#).

En el modelo de seguridad de Flash Player, se distingue entre cargar *contenido* y acceder a *datos* o cargarlos:

- Cargar contenido: se define como *contenido* los medios, incluidos los medios visuales que Flash Player pueda reproducir, el audio, el vídeo o un archivo SWF que contenga medios visualizados. Se define como *datos* aquello que sólo es accesible para el código ActionScript. Es posible cargar contenido con algunas clases como `Loader`, `Sound` y `NetStream`.
- Acceder a contenido como datos o cargar datos: hay dos formas posibles de acceso a los datos: extraer los datos del contenido de los medios cargados o cargar directamente los datos desde un archivo externo (por ejemplo, un archivo XML). Para extraer los datos de los medios cargados, se pueden usar objetos `Bitmap`, el método `BitmapData.draw()`, la propiedad `Sound.id3` o el método `SoundMixer.computeSpectrum()`. Es posible cargar datos con algunas clases como `URLStream`, `URLLoader`, `Socket` y `XMLSocket`.

El modelo de seguridad de Flash Player define reglas distintas para cargar contenido y acceder a los datos. En general, hay menos restricciones para cargar contenido que para acceder a los datos.

En general, el contenido (archivos SWF, mapas de bits, archivos MP3 y vídeos) puede cargarse desde cualquier origen, pero si procede de un dominio ajeno al del archivo SWF que realiza la carga, se ubicará en un entorno limitado de seguridad independiente.

Hay algunos obstáculos para cargar contenido:

- De forma predeterminada, los archivos SWF locales (cargados desde una dirección fuera de la red como, por ejemplo, el disco duro de un usuario) se clasifican en el entorno limitado local con sistema de archivos. Estos archivos no pueden cargar contenido de la red. Para más información, consulte [“Entornos limitados locales” en la página 793](#).
- Los servidores RTMP (Real-Time Messaging Protocol) pueden limitar el acceso al contenido. Para más información, consulte [“Contenido proporcionado a través de servidores RTMP” en la página 802](#).

Si el medio cargado es una imagen, audio o vídeo, sus datos (ya sean píxeles o sonidos) no serán accesibles para un archivo SWF que no pertenezca a su entorno limitado de seguridad, a menos que el dominio de dicho archivo SWF se haya incluido en un archivo de política entre dominios en el dominio de origen del medio. Para ver más detalles, consulte [“Acceso a medios cargados como datos” en la página 806](#).

Otros tipos de datos cargados contienen texto o archivos XML, que se cargan con un objeto URLRequester. De nuevo en este caso, para acceder a los datos de otro entorno limitado de seguridad, deben concederse permisos mediante un archivo de política entre dominios en el dominio de origen. Para ver más detalles, consulte [“Utilización de URLRequester y URLRequest” en la página 809](#).

# Información general sobre controles de permisos

El modelo de seguridad de tiempo de ejecución del cliente Flash Player se ha diseñado en torno a los recursos, que son objetos como, por ejemplo, archivos SWF, datos locales y URL de Internet. Las *personas con un interés directo* son aquellas que poseen o utilizan esos recursos. Estas personas pueden ejercer controles (configuración de seguridad) sobre sus propios recursos y cada recurso tiene cuatro personas con un interés directo. Flash Player aplica de forma estricta una jerarquía de autoridad para estos controles, como se muestra en la siguiente ilustración:



## *Jerarquía de controles de seguridad*

Esto significa, por ejemplo, que si un administrador restringe el acceso a un recurso, ninguna otra persona con un interés directo puede anular dicha restricción.

Los controles de administrador, usuario y sitio Web se detallan en las siguientes secciones. La configuración del autor (desarrollador) se describe en el resto de este capítulo.

## Controles de usuario administrador

Un usuario administrador de un equipo, que haya iniciado sesión con derechos administrativos, puede aplicar una configuración de seguridad de Flash Player que afecte a todos los usuarios del equipo. En un entorno no empresarial, como puede ser un equipo doméstico, suele haber un usuario que tiene además acceso administrativo. Incluso en un entorno empresarial, los usuarios individuales pueden tener derechos administrativos en el equipo.

Hay dos tipos de controles de usuario administrador:

- El archivo `mms.cfg`
- El directorio Global Flash Player Trust

### El archivo `mms.cfg`

En sistemas Mac OS X, el archivo `mms.cfg` se encuentra en `/Library/Application Support/Macromedia/mms.cfg`. En sistemas Microsoft Windows, el archivo se encuentra en la carpeta de Macromedia Flash Player en el directorio del sistema (por ejemplo, `C:\windows\system32\macromed\flash\mms.cfg` en una instalación predeterminada de Windows XP).

Cuando se inicia Flash Player, lee la configuración de seguridad de este archivo y la utiliza para limitar la funcionalidad.

El archivo `mms.cfg` incluye la configuración que el administrador utiliza para realizar las siguientes tareas:

- **Carga de datos:** restringir la lectura de archivos SWF locales, desactivar la descarga y carga de archivos y establecer el límite de almacenamiento de los objetos compartidos persistentes.
- **Controles de confidencialidad:** desactivar el acceso al micrófono y la cámara, evitar que los archivos SWF reproduzcan contenido sin ventanas y evitar que los archivos SWF de dominios ajenos al URL mostrado en una ventana de navegador puedan acceder a los objetos compartidos persistentes.
- **Actualizaciones de Flash Player:** definir el intervalo de búsqueda de una versión actualizada de Flash Player, especificar el URL de búsqueda de información de actualización de Flash Player, especificar el URL desde el cual se descargarán las versiones actualizadas de Flash Player y desactivar completamente las actualizaciones automáticas de Flash Player.
- **Compatibilidad con archivos heredados:** especificar si los archivos SWF de versiones anteriores deben incluirse en el entorno limitado local de confianza.

- **Seguridad de archivos locales:** especificar si los archivos locales pueden incluirse en el entorno limitado local de confianza.
- **Modo de pantalla completa:** desactivar el modo de pantalla completa.

Un archivo SWF puede acceder a información sobre las capacidades desactivadas, mediante una llamada a las propiedades `Capabilities.avHardwareDisable` y `Capabilities.localFileReadDisable`. Sin embargo, la mayor parte de la configuración del archivo `mms.cfg` no puede consultarse desde `ActionScript`.

Para aplicar las políticas de privacidad y seguridad independientes de la aplicación en un equipo, el archivo `mms.cfg` sólo deben modificarlo los administradores del sistema. Los instaladores de aplicación no deben utilizar el archivo `mms.cfg`. Aunque un instalador que se ejecutara con privilegios de administrador podría modificar el contenido del archivo `mms.cfg`, Adobe considera que dicho uso infringe la confianza del usuario e insta a los creadores de los instaladores que no modifiquen nunca el archivo `mms.cfg`.

## El directorio Global Flash Player Trust

Los usuarios administradores y los instaladores pueden registrar determinados archivos SWF locales como archivos de confianza. Estos archivos SWF se asignan al entorno limitado local de confianza. Pueden interactuar con cualquier otro archivo SWF y pueden cargar datos de cualquier ubicación local o remota. Los archivos se designan como archivos de confianza en el directorio Global Flash Player Trust, que es el mismo directorio del archivo `mms.cfg`, en las siguientes ubicaciones (las ubicaciones son específicas del usuario actual):

- Windows: `system\Macromed\Flash\FlashPlayerTrust`  
(por ejemplo, `C:\windows\system32\Macromed\Flash\FlashPlayerTrust`)
- Mac: `app support/Macromedia/FlashPlayerTrust`  
(por ejemplo, `/Library/Application Support/Macromedia/FlashPlayerTrust`)

El directorio Flash Player Trust puede contener cualquier número de archivos de texto, cada uno de los cuales contiene listas de rutas de confianza, con una ruta por cada línea. Cada ruta puede ser un archivo SWF individual, un archivo HTML o un directorio. Las líneas de comentario empiezan por el símbolo `#`. Por ejemplo, un archivo de configuración de confianza de Flash Player que contenga el siguiente texto concede el estado “de confianza” a todos los archivos en el directorio especificado y en todos sus subdirectorios:

```
# Confiar en los archivos de los siguientes directorios:  
C:\Documents and Settings\All Users\Documents\SampleApp
```

Las rutas incluidas en un archivo de configuración de confianza deben ser siempre rutas locales o rutas de red SMB. Las rutas HTTP incluidas en un archivo de configuración de confianza se omiten; sólo los archivos locales pueden ser de confianza.

Para evitar conflictos, debe asignarse a cada archivo de configuración de confianza un nombre de archivo correspondiente a la aplicación de instalación y utilizar una extensión de archivo .cfg.

Un desarrollador que distribuye un archivo SWF ejecutado localmente a través de un instalador puede hacer que el instalador añada un archivo de configuración al directorio Global Flash Player Trust, concediendo así privilegios completos al archivo que distribuye. El instalador debe ejecutarse como usuario con derechos administrativos. A diferencia del archivo mms.cfg, el directorio Global Flash Player Trust se incluye para que los instaladores puedan conceder permisos de confianza. Tanto los usuarios administradores como los instaladores pueden designar aplicaciones locales de confianza a través del directorio Global Flash Player Trust.

También hay directorios Flash Player Trust para usuarios individuales (consulte la siguiente sección, “[Controles de usuario](#)”).

## Controles de usuario

Flash Player proporciona al usuario tres mecanismos distintos para configurar permisos: la interfaz de usuario Configuración, el Administrador de configuración y el directorio User Flash Player Trust.

### La interfaz de usuario Configuración y el Administrador de configuración

La interfaz de usuario Configuración es un mecanismo rápido e interactivo para establecer la configuración de un determinado dominio. El Administrador de configuración presenta una interfaz más detallada y permite realizar cambios globales que afectan a los permisos de muchos de los dominios o de todos ellos. Además, cuando un archivo SWF solicita un nuevo permiso que requiere tomar decisiones en tiempo de ejecución que afectan a la seguridad o privacidad, se muestran cuadros de diálogo en los que los usuarios pueden ajustar algunos parámetros de configuración de Flash Player.

El Administrador de configuración y la interfaz de usuario Configuración proporcionan las siguientes opciones relacionadas con la seguridad:

- Configuración de cámara y micrófono: el usuario puede controlar el acceso de Flash Player a la cámara y al micrófono del equipo. El usuario puede permitir o denegar el acceso a todos los sitios o a sitios concretos. Si el usuario no especifica una configuración para todos los sitios o un sitio concreto, se muestra un cuadro de diálogo cuando un archivo SWF intenta acceder a la cámara o al micrófono, de forma que el usuario puede elegir si permite o no que el archivo SWF acceda al dispositivo. El usuario también puede especificar la cámara o micrófono que se va a usar, y puede definir la sensibilidad del micrófono.
- Configuración de almacenamiento de objetos compartidos: el usuario puede seleccionar la cantidad de espacio en disco que un dominio puede utilizar para almacenar objetos compartidos persistentes. El usuario puede establecer esta configuración para cualquier número de dominios concretos y puede especificar la configuración predeterminada de los nuevos dominios. El límite predeterminado es 100 KB de espacio en disco. Para más información sobre objetos compartidos persistentes, consulte la clase *SharedObject* en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

NOTA

Las configuraciones establecidas en el archivo `mms.cfg` (consulte “[Controles de usuario administrador](#)” en la página 782) no se reflejan en el Administrador de configuración.

Para obtener información detallada sobre el Administrador de configuración, consulte [www.adobe.com/go/settingsmanager\\_es](http://www.adobe.com/go/settingsmanager_es) (en inglés).

## El directorio User Flash Player Trust

Los usuarios y los instaladores pueden registrar determinados archivos SWF locales como archivos de confianza. Estos archivos SWF se asignan al entorno limitado local de confianza. Pueden interactuar con cualquier otro archivo SWF y pueden cargar datos de cualquier ubicación local o remota. Un usuario designa un archivo como archivo de confianza en el directorio User Flash Player Trust, que es el mismo directorio donde se almacenan los objetos compartidos de Flash, en las siguientes ubicaciones (las ubicaciones son específicas del usuario actual):

- Windows: `app data\Macromedia\Flash Player\#Security\FlashPlayerTrust`  
(por ejemplo, `C:\Documents and Settings\JohnD\Application Data\Macromedia\Flash Player\#Security\FlashPlayerTrust`)
- Mac: `app data/Macromedia/Flash Player/#Security/FlashPlayerTrust`  
(por ejemplo, `/Users/JohnD/Library/Preferences/Macromedia/Flash Player/#Security/FlashPlayerTrust`)

Esta configuración sólo afecta al usuario actual, no a los demás usuarios que inician sesión en el equipo. Si un usuario sin derechos administrativos instala una aplicación en su parte del sistema, el directorio User Flash Player Trust permite al instalador registrar la aplicación como “de confianza” para dicho usuario.

Un desarrollador que distribuye un archivo SWF ejecutado localmente a través de un instalador puede hacer que el instalador añada un archivo de configuración al directorio User Flash Player Trust, concediendo así privilegios completos al archivo que distribuye. Incluso en esta situación, el archivo del directorio User Flash Player Trust se considera un control de usuario, porque se inicia como consecuencia de una acción del usuario (la instalación).

También hay un directorio Global Flash Player Trust que el usuario administrador o el instalador utiliza para registrar una aplicación para todos los usuarios de un equipo (consulte [“Controles de usuario administrador” en la página 782](#)).

## Controles de sitio Web (archivos de política entre dominios)

Para que los datos de un servidor Web estén disponibles para los archivos SWF de otros dominios, se puede crear un archivo de política entre dominios en el servidor. Un *archivo de política entre dominios* es un archivo XML que permite al servidor indicar que sus datos y documentos están disponibles para los archivos SWF que se encuentran disponibles en determinados dominios o en todos los dominios. Cualquier archivo SWF que se encuentre disponible en un dominio especificado por el archivo de política del servidor podrá acceder a los datos o activos desde dicho servidor.

Los archivos de política entre dominios afectan a varios activos, incluidos los siguientes:

- Datos en mapas de bits, sonidos y vídeos
- Carga de archivos de texto y XML
- Acceso a conexiones de socket y conexiones de socket XML
- Importación de archivos SWF desde otros dominios de seguridad en el dominio de seguridad del archivo SWF que realiza la carga

En el resto del capítulo se proporcionan todos los detalles.

## Sintaxis del archivo de política

En el ejemplo siguiente se muestra un archivo de política que permite el acceso a archivos SWF procedentes de \*.example.com, www.friendOfExample.com y 192.0.34.166:

```
<?xml version="1.0"?>
<cross-domain-policy>
  <allow-access-from domain="*.example.com" />
  <allow-access-from domain="www.friendOfExample.com" />
  <allow-access-from domain="192.0.34.166" />
</cross-domain-policy>
```

Cuando un archivo SWF intenta acceder a datos desde otro dominio, Flash Player intenta cargar automáticamente un archivo de política desde dicho dominio. Si el dominio del archivo SWF que intenta acceder a los datos se incluye en el archivo de política, se podrá acceder a los datos de forma automática.

De forma predeterminada, los archivos de política deben denominarse `crossdomain.xml` y deben residir en el directorio raíz del servidor. Sin embargo, un archivo SWF puede buscar un nombre distinto o una ubicación de directorio diferente mediante una llamada al método `Security.loadPolicyFile()`. Un archivo de política entre dominios sólo se aplica al directorio desde el cual se carga y a sus directorios secundarios. Así pues, un archivo de política en el directorio raíz se aplica a todo el servidor pero un archivo de política cargado desde un subdirectorio arbitrario sólo se aplica a dicho directorio y a sus subdirectorios.

Un archivo de política sólo afecta al acceso al servidor concreto en el que reside. Por ejemplo, un archivo de política ubicado en <https://www.adobe.com:8080/crossdomain.xml> sólo se aplica a las llamadas para cargar datos realizadas a [www.adobe.com](http://www.adobe.com) en el puerto 8080 utilizando el protocolo HTTPS.

Un archivo de política entre dominios contiene una sola etiqueta `<cross-domain-policy>`, la cual no contiene ninguna o contiene varias etiquetas `<allow-access-from>`. Cada etiqueta `<allow-access-from>` contiene un atributo, `domain`, el cual especifica una dirección IP exacta, un dominio exacto o un dominio comodín (cualquier dominio). Los dominios comodín se indican mediante un solo asterisco (\*), que incluye todos los dominios y todas las direcciones IP, o mediante un asterisco seguido por un sufijo, que incluye sólo los dominios que terminan con el sufijo especificado. Los sufijos deben empezar por un punto. Sin embargo, los dominios comodín con sufijos pueden incluir los dominios formados únicamente por el sufijo sin el punto inicial. Por ejemplo, se considera que `foo.com` forma parte de `*.foo.com`. Los comodines no pueden utilizarse en las especificaciones de dominio IP. Si especifica una dirección IP, sólo se otorgará acceso a los archivos SWF cargados desde esa dirección IP mediante la sintaxis de IP (por ejemplo, `http://65.57.83.12/flashmovie.swf`), no a los archivos que se hayan cargado mediante una sintaxis de nombre de dominio. Flash Player no lleva a cabo la resolución DNS.

Se puede permitir el acceso a documentos procedentes de cualquier dominio, tal y como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- http://www.foo.com/crossdomain.xml -->
<cross-domain-policy>
  <allow-access-from domain="*" />
</cross-domain-policy>
```

Cada etiqueta `<allow-access-from>` tiene además el atributo opcional `secure`, que tiene el valor predeterminado `true`. Se puede establecer el atributo en el valor `false` si el archivo de política está en un servidor HTTPS y se desea permitir que los archivos SWF de un servidor no HTTPS carguen datos del servidor HTTPS.

Establecer el atributo `secure` en `false` puede poner en peligro la seguridad proporcionada por HTTPS. En concreto, establecer este atributo en `false` deja el contenido seguro expuesto a posibles ataques de fisgones y suplantadores. Adobe recomienda encarecidamente no establecer el atributo `secure` en `false`.

Si los datos que se van a cargar están en un servidor HTTPS pero el archivo SWF que los carga está en un servidor HTTP, Adobe recomienda mover el archivo SWF que realiza la carga a un servidor HTTPS para poder conservar todas las copias de los datos seguros bajo la protección de HTTPS. Sin embargo, si se decide mantener el archivo SWF que realiza la carga en un servidor HTTP, deberá añadirse el atributo `secure="false"` a la etiqueta

`<allow-access-from>`, como se muestra en el código siguiente:

```
<allow-access-from domain="www.example.com" secure="false" />
```

Un archivo de política que no contenga ninguna etiqueta `<allow-access-from>` tiene el mismo efecto que un servidor que no tenga ninguna política.

## Archivos de política de socket

Los objetos de ActionScript crean instancias de dos tipos distintos de conexiones de servidor: conexiones de servidor basadas en documentos y conexiones de socket. Los objetos de ActionScript como `Loader`, `Sound`, `URLLoader` y `URLStream` crean instancias de conexiones de servidor basadas en documentos y cada una de ellas carga un archivo de un URL. Los objetos `Socket` y `XMLSocket` de ActionScript realizan conexiones de socket, que funcionan con datos de transmisión y no con documentos cargados. Flash Player admite dos tipos de archivos de política: los archivos de política basados en documentos y los archivos de política de socket. Las conexiones basadas en documentos requieren archivos de política basados en documentos, mientras que las conexiones de socket requieren archivos de política de socket.

Flash Player requiere que un archivo de política se transmita con el mismo tipo de protocolo que desea utilizar la conexión que se intenta establecer. Por ejemplo, cuando se incluye un archivo de política en el servidor HTTP, los archivos SWF de otros dominios pueden cargar datos de él como un servidor HTTP. Sin embargo, si no se proporciona un archivo de política de socket en el mismo servidor, se prohíbe a los archivos SWF de otros dominios que conecten con el servidor en el socket. La vía por la cual se recupera un archivo de política de socket debe coincidir con la vía empleada en la conexión.

Un archivo de política proporcionado por un servidor de socket tiene la misma sintaxis que cualquier otro archivo de política, pero debe especificar también los puertos a los que se concede el acceso. Cuando un archivo de política procede de un puerto cuyo número es inferior a 1024, dicho archivo puede conceder acceso a cualquier puerto; cuando un archivo de política procede del puerto 1024 o superior, sólo puede conceder acceso a otros puertos 1024 y superiores. Los puertos permitidos se especifican en el atributo `to-ports` de la etiqueta `<allow-access-from>`. Se aceptan como valor los números de puerto únicos, los intervalos de puertos y los comodines.

A continuación se muestra un ejemplo de un archivo de política XMLSocket:

```
<cross-domain-policy>
  <allow-access-from domain="*" to-ports="507" />
  <allow-access-from domain="*.example.com" to-ports="507,516" />
  <allow-access-from domain="*.example2.com" to-ports="516-523" />
  <allow-access-from domain="www.example2.com" to-ports="507,516-523" />
  <allow-access-from domain="www.example3.com" to-ports="*" />
</cross-domain-policy>
```

Cuando se introdujeron por primera vez los archivos de política en Flash Player 6, no se admitían los archivos de política de socket. Las conexiones a servidores de socket se autorizaban a través de un archivo de política desde la ubicación predeterminada del archivo de política entre dominios, en un servidor HTTP del puerto 80 del mismo host que el servidor de socket. Para poder conservar la organización de servidores actual, Flash Player 9 todavía admite esta capacidad. Sin embargo, de forma predeterminada, Flash Player recupera ahora un archivo de política de socket en el mismo puerto que la conexión de socket. Si se desea utilizar un archivo de política basado en HTTP para autorizar una conexión de socket, se debe solicitar de forma explícita el archivo de política HTTP, mediante código como el siguiente:

```
Security.loadPolicyFile("http://socketServerHost.com/crossdomain.xml")
```

Además, para poder autorizar conexiones de socket, un archivo de política HTTP sólo debe proceder de la ubicación predeterminada del archivo de política entre dominios y no de ninguna otra ubicación HTTP. Un archivo de política obtenido de un servidor HTTP autoriza de forma implícita el acceso del socket a todos los puertos 1024 y superiores; los atributos `to-ports` de un archivo de política HTTP se omiten.

Para más información sobre los archivos de política de socket, consulte [“Conexión a sockets” en la página 810](#).

## Precarga de archivos de política

La carga de datos desde un servidor o la conexión a un socket es una operación asíncrona y Flash Player simplemente espera que el archivo de política entre dominios finalice la descarga antes de iniciar la operación principal. Sin embargo, la extracción de datos de píxeles de las imágenes o la extracción de datos de muestra de los sonidos es una operación sincrónica, y el archivo de política entre dominios debe cargarse antes de extraer los datos. Al cargar un medio, es necesario especificar que busque un archivo de política entre dominios:

- Si utiliza el método `Loader.load()`, establezca la propiedad `checkPolicyFile` del parámetro `context`, que es un objeto `LoaderContext`.
- Si incorpora una imagen en un campo de texto mediante la etiqueta `<img>`, establezca el atributo `checkPolicyFile` de la etiqueta `<img>` en `"true"`, como en el siguiente ejemplo:  
`<img checkPolicyFile = "true" src = "example.jpg">`.
- Si utiliza el método `Sound.load()`, establezca la propiedad `checkPolicyFile` del parámetro `context`, que es un objeto `SoundLoaderContext`.
- Si utiliza la clase `NetStream`, establezca la propiedad `checkPolicyFile` del objeto `NetStream`.

Si se establece uno de estos parámetros, Flash Player comprueba primero si hay algún archivo de política que ya se haya descargado para dicho dominio. A continuación, valora si las llamadas al método `Security.loadPolicyFile()` que hay pendientes están dentro del ámbito y, si es así, espera a que tales llamadas se produzcan. Luego busca el archivo de política entre dominios en la ubicación predeterminada del servidor.

## Controles de autor (desarrollador)

La principal API de ActionScript que se utiliza para conceder privilegios de seguridad es el método `Security.allowDomain()`, que concede privilegios a archivos SWF en los dominios especificados. En el siguiente ejemplo, un archivo SWF concede acceso a archivos SWF que se encuentran disponibles en el dominio `www.example.com`:

```
Security.allowDomain("www.example.com")
```

Este método concede permisos para lo siguiente:

- Reutilización de scripts entre archivos SWF (consulte [“Reutilización de scripts” en la página 802](#))
- Acceso a la lista de visualización (consulte [“Recorrido de la lista de visualización” en la página 805](#))
- Detección de eventos (consulte [“Seguridad de eventos” en la página 805](#))
- Acceso completo a las propiedades y métodos del objeto `Stage` (consulte [“Seguridad del escenario” en la página 804](#))

El principal objetivo de llamar al método `Security.allowDomain()` es conceder permiso para que los archivos SWF de un dominio exterior puedan manipular mediante script el archivo SWF, a través de una llamada al método `Security.allowDomain()`. Para más información, consulte [“Reutilización de scripts” en la página 802](#).

Cuando se especifica una dirección IP como parámetro en el método `Security.allowDomain()`, no se permite el acceso de todas las partes que tienen su origen en la dirección IP especificada. Sólo se permite el acceso de la parte que contiene la dirección IP especificada en su URL, y no un nombre de dominio que corresponda a la dirección IP. Por ejemplo, si el nombre de dominio `www.example.com` corresponde a la dirección IP `192.0.34.166`, una llamada a `Security.allowDomain("192.0.34.166")` no concede el acceso a `www.example.com`.

Se puede pasar el comodín `"*"` al método `Security.allowDomain()` para permitir el acceso desde todos los dominios. Como se concede permiso a los archivos SWF de *todos* los dominios para que manipulen mediante script el archivo SWF que realiza la llamada, se debe utilizar el comodín `"*"` con precaución.

ActionScript incluye una segunda API de permiso, denominada `Security.allowInsecureDomain()`. Este método realiza lo mismo que el método `Security.allowDomain()` y además, cuando se llama desde un archivo SWF que se encuentra disponible en una conexión HTTPS segura, permite el acceso al archivo SWF que realiza la llamada por parte de otros archivos SWF que se encuentran disponibles en un protocolo no seguro, como HTTP. Sin embargo, no es seguro permitir la reutilización de scripts entre archivos desde un protocolo seguro (HTTPS) y desde protocolos no seguros (como HTTP); si se permite, se deja el contenido seguro expuesto a posibles ataques de fisgones y suplantadores. Este tipo de ataques funcionan del siguiente modo: como el método `Security.allowInsecureDomain()` permite que los archivos SWF proporcionados a través de conexiones HTTP puedan acceder a los datos de HTTPS seguro, un atacante interpuesto entre el servidor HTTP y los usuarios podría sustituir el archivo SWF de HTTP por uno propio y acceder así a los datos HTTPS.

Otro método importante relacionado con la seguridad es el método `Security.loadPolicyFile()`, que hace que Flash Player compruebe si hay un archivo de política entre dominios en una ubicación no estándar. Para más información, consulte [“Controles de sitio Web \(archivos de política entre dominios\)” en la página 786](#).

# Entornos limitados de seguridad

Los equipos cliente pueden obtener archivos SWF individuales desde varios orígenes como, por ejemplo, sitios Web externos o un sistema de archivos local. Flash Player asigna individualmente archivos SWF y otros recursos, como objetos compartidos, mapas de bits, sonidos, vídeos y archivos de datos, a entornos limitados de seguridad, en función de su origen, cuando se cargan en Flash Player. En las siguientes secciones se describen las reglas que aplica Flash Player y que controlan dónde puede acceder un archivo SWF de un determinado entorno limitado.

Para más información sobre entornos limitados de seguridad, consulte el documento técnico sobre *seguridad de Flash Player 9*.

## Entornos limitados remotos

Flash Player clasifica los activos (incluidos los archivos SWF) de Internet en entornos limitados independientes, correspondientes a los dominios de origen de sus sitios Web. De forma predeterminada, estos archivos tienen autorización para acceder a cualquier recurso de su propio servidor. Se puede permitir que los archivos SWF accedan a datos adicionales desde otros dominios. Para ello, es necesario conceder permisos de autor y sitio Web explícitos, como los archivos de política entre dominios y el método `Security.allowDomain()`. Para ver más detalles, consulte [“Controles de sitio Web \(archivos de política entre dominios\)” en la página 786](#) y [“Controles de autor \(desarrollador\)” en la página 790](#).

Los archivos SWF remotos no pueden cargar archivos ni recursos locales.

Para más información, consulte el documento técnico sobre *seguridad de Flash Player 9*.

## Entornos limitados locales

Un *archivo local* es cualquier archivo al que se hace referencia a través del protocolo `file:` o una ruta UNC (convención de nomenclatura universal). Los archivos SWF locales se ubican en uno de los tres posibles entornos limitados locales:

- El entorno limitado local con sistema de archivos: por motivos de seguridad, Flash Player coloca todos los archivos SWF y activos en el entorno limitado local con sistema de archivos, de forma predeterminada. Desde este entorno limitado, los archivos SWF pueden leer archivos locales (por ejemplo, mediante la clase `URLLoader`), pero no pueden comunicarse con la red de ningún modo. De este modo, el usuario tiene la seguridad de que no se filtran los datos locales a la red ni se comparten de forma indebida.
- El entorno limitado local con acceso a la red: al compilar un archivo SWF, se puede especificar que tenga acceso a la red cuando se ejecute como un archivo local (consulte [“Configuración del tipo de entorno limitado de los archivos SWF locales” en la página 794](#)). Estos archivos se colocan en el entorno limitado local con acceso a la red. Los archivos SWF que se asignan al entorno limitado local con acceso a la red pierden el acceso al sistema de archivos local. A cambio, se les permite acceder a los datos de la red. Sin embargo, sigue sin permitirse que un archivo SWF local con acceso a la red lea los datos derivados de la red a menos que se disponga de permisos para ello, a través de un archivo de política entre dominios o una llamada al método `Security.allowDomain()`. Para conceder dicho permiso, un archivo de política entre dominios debe conceder permiso a *todos* los dominios a través de `<allow-access-from domain="*" />` o `Security.allowDomain("*")`. Para más información, consulte [“Controles de sitio Web \(archivos de política entre dominios\)” en la página 786](#) y [“Controles de autor \(desarrollador\)” en la página 790](#).
- El entorno limitado local de confianza: los archivos SWF locales que los usuarios o programas instaladores registran como archivos de confianza se colocan en el entorno limitado local de confianza. Los administradores del sistema y los usuarios también pueden reasignar un archivo SWF local al entorno limitado local de confianza, o quitarlo de él, en función de consideraciones de seguridad (consulte [“Controles de usuario administrador” en la página 782](#) y [“Controles de usuario” en la página 784](#)). Los archivos SWF asignados al entorno limitado local de confianza pueden interactuar con el resto de archivos SWF y cargar datos desde cualquier lugar (remoto o local).

Se prohíbe estrictamente la comunicación entre entornos limitados locales con acceso a la red y entornos limitados locales con sistema de archivos, y entre entornos limitados locales con sistema de archivos y entornos limitados remotos. Una aplicación Flash o un usuario o administrador no pueden conceder permiso para permitir dicha comunicación.

La creación de scripts en cualquier sentido entre archivos HTML locales y archivos SWF locales (por ejemplo, mediante la clase `ExternalInterface`) requiere que los archivos HTML y SWF implicados estén en el entorno limitado local de confianza. El motivo de ello es que los modelos de seguridad local de los navegadores difieren del modelo de seguridad local de Flash Player.

Los archivos SWF incluidos en el entorno limitado local con acceso a la red no pueden cargar archivos SWF en el entorno limitado local con sistema de archivos. Los archivos SWF incluidos en el entorno limitado local con sistema de archivos no pueden cargar archivos SWF en el entorno limitado local con acceso a la red.

## Configuración del tipo de entorno limitado de los archivos SWF locales

Se puede configurar un archivo SWF para el entorno limitado local con sistema de archivos o para el entorno limitado local con acceso a la red estableciendo la configuración de publicación del documento en la herramienta de edición Adobe Flash CS3 Professional. Para más información, consulte [Establecimiento de las opciones de publicación para el formato de archivo SWF de Flash](#) en *Utilización de Flash*.

Un usuario final o el administrador de un equipo puede especificar que un archivo SWF local es de confianza y permitir que cargue datos de todos los dominios, tanto locales como de red. Esto se especifica en los directorios Global Flash Player Trust y User Flash Player Trust. Para más información, consulte [“Controles de usuario administrador” en la página 782](#) y [“Controles de usuario” en la página 784](#).

Para más información sobre entornos limitados locales, consulte [“Entornos limitados locales” en la página 793](#).

## La propiedad `Security.sandboxType`

El autor de un archivo SWF puede usar la propiedad `Security.sandboxType` estática de sólo lectura para determinar el tipo de entorno limitado al que Flash Player ha asignado el archivo SWF. La clase `Security` incluye constantes que representan los valores posibles de la propiedad `Security.sandboxType`, del siguiente modo:

- `Security.REMOTE`: este archivo SWF procede de un URL de Internet y se rige por reglas de entorno limitado basadas en dominios.
- `Security.LOCAL_WITH_FILE`: el SWF es un archivo local y no es de confianza para el usuario. No se ha publicado con una designación de acceso a la red. El archivo SWF puede leer de orígenes de datos locales pero no puede comunicarse con Internet.

- `Security.LOCAL_WITH_NETWORK`: el SWF es un archivo local y no es de confianza para el usuario, pero se ha publicado con una designación de acceso a la red. El archivo SWF se puede comunicar con Internet pero no puede leer de orígenes de datos locales.
- `Security.LOCAL_TRUSTED`: el SWF es un archivo local y el usuario ha determinado que es de confianza, mediante el Administrador de configuración o un archivo de configuración de confianza de Flash Player. El archivo SWF puede leer de orígenes de datos locales y puede comunicarse con Internet.

## Restricción de las API de red

Se puede controlar el acceso de un archivo SWF a la funcionalidad de red estableciendo el parámetro `allowNetworking` en las etiquetas `<object>` y `<embed>` de la página HTML que contiene el SWF.

Los valores posibles de `allowNetworking` son:

- `"all"` (valor predeterminado): se admiten todas las API de red en el archivo SWF.
- `"internal"`: el archivo SWF no puede llamar a las API de navegación o de interacción con el navegador que se muestran a continuación, pero puede llamar a las otras API de red.
- `"none"`: el archivo SWF no puede llamar a ninguna de las API de navegación o de interacción con el navegador que se muestran a continuación, y no puede usar ninguna de las API de comunicación entre archivos SWF, incluidas también en la lista siguiente.

Al llamar a una API no permitida, se emite una excepción `SecurityError`.

Para configurar el parámetro `allowNetworking`, añada el parámetro `allowNetworking` a las etiquetas `<object>` y `<embed>` de la página HTML que contiene una referencia al archivo SWF y establezca su valor, como se indica en el siguiente ejemplo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
  codebase="http://fpdownload.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/
  swflash.cab#version=9,0,18,0"
  width="600" height="400" id="test" align="middle">
  <param name="allowNetworking" value="none" />
  <param name="movie" value="test.swf" />
  <param name="bgcolor" value="#333333" />
  <embed src="test.swf" allowNetworking="none" bgcolor="#333333"
    width="600" height="400"
    name="test" align="middle" type="application/x-shockwave-flash"
    pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
</object>
```

Una página HTML también puede utilizar un script para generar etiquetas de incorporación de SWF. Es necesario modificar el script para insertar la configuración adecuada de `allowNetworking`. Las páginas HTML generadas por Flash y Adobe Flex Builder utilizan la función `AC_FL_RunContent()` para incorporar referencias a archivos SWF y es necesario añadir la configuración del parámetro `allowNetworking` al script, como en el siguiente ejemplo:

```
AC_FL_RunContent( ... "allowNetworking", "none", ...)
```

Las siguientes API no se admiten cuando el valor de `allowNetworking` es "internal":

- `navigateToURL()`
- `fscommand()`
- `ExternalInterface.call()`

Además de las API anteriores, no se admiten las siguientes API cuando el valor de `allowNetworking` es "none":

- `sendToURL()`
- `FileReference.download()`
- `FileReference.upload()`
- `Loader.load()`
- `LocalConnection.connect()`
- `LocalConnection.send()`
- `NetConnection.connect()`
- `NetStream.play()`
- `Security.loadPolicyFile()`
- `SharedObject.getLocal()`
- `SharedObject.getRemote()`
- `Socket.connect()`
- `Sound.load()`
- `URLLoader.load()`
- `URLStream.load()`
- `XMLSocket.connect()`

Aunque la configuración de `allowNetworking` seleccionada permita a un archivo SWF usar una API de red, puede haber otras restricciones basadas en las limitaciones de un entorno limitado de seguridad, como se explica en este capítulo.

Cuando `allowNetworking` se establece en "none", no se puede hacer referencia a medios externos en una etiqueta `<img>` en la propiedad `htmlText` de un objeto `TextField` (se emite una excepción `SecurityError`).

Si se establece `allowNetworking` en "none", un símbolo de una biblioteca compartida importada añadido en la herramienta de edición Flash (no mediante `ActionScript`) se bloqueará en tiempo de ejecución.

## Seguridad del modo de pantalla completa

En Flash Player 9.0.27.0 y versiones posteriores se admite el modo de pantalla completa, en el que el contenido de Flash puede llenar toda la pantalla. Para entrar en el modo de pantalla completa, se establece la constante `StageDisplayState.FULL_SCREEN` como valor de la propiedad `displayState` de `Stage`. Para más información, consulte ["Utilización del modo de pantalla completa" en la página 407](#).

Hay que tener en cuenta algunas consideraciones de seguridad relacionadas con los archivos SWF que se ejecutan en un navegador.

Para activar el modo de pantalla completa, en las etiquetas `<object>` y `<embed>` de la página HTML que contiene una referencia al archivo SWE, añade el parámetro `allowFullScreen`, con su valor establecido en "true" (el valor predeterminado es "false"), tal y como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
  codebase="http://fpdownload.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/
  swflash.cab#version=9,0,18,0"
  width="600" height="400" id="test" align="middle">
<param name="allowFullScreen" value="true" />
<param name="movie" value="test.swf" />
<param name="bgcolor" value="#333333" />
<embed src="test.swf" allowFullScreen="true" bgcolor="#333333"
  width="600" height="400"
  name="test" align="middle" type="application/x-shockwave-flash"
  pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
</object>
```

Una página HTML también puede utilizar un script para generar etiquetas de incorporación de SWE. Es necesario modificar el script para insertar la configuración adecuada de `allowFullScreen`. Las páginas HTML generadas por Flash y Flex Builder utilizan la función `AC_FL_RunContent()` para incorporar referencias a archivos SWF y es necesario añadir la configuración del parámetro `allowFullScreen` al script, como en el siguiente ejemplo:

```
AC_FL_RunContent( ... "allowFullScreen", "true", ...)
```

El código ActionScript que inicia el modo de pantalla completa sólo puede llamarse como respuesta a un evento de ratón o de teclado. Si se llama en otras situaciones, Flash Player emite una excepción.

Los usuarios no pueden introducir texto en los campos de entrada de texto cuando se trabaja en modo de pantalla completa. Todas las entradas del teclado y el código ActionScript relacionado con el teclado se desactivan en el modo de pantalla completa, excepto los métodos abreviados del teclado (como presionar la tecla Esc) que devuelven la aplicación al modo normal.

Cuando se entra en el modo de pantalla completa, aparece un mensaje que indica al usuario cómo puede salir y volver al modo normal. El mensaje aparece durante unos segundos y luego desaparece progresivamente.

Al llamar a la propiedad `displayState` de un objeto Stage, se emite una excepción para cualquier origen de llamada que no esté en el mismo entorno limitado de seguridad que el propietario del objeto Stage (el archivo SWF principal). Para más información, consulte [“Seguridad del escenario” en la página 804](#).

Los administradores pueden desactivar el modo de pantalla completa en los archivos SWF que se ejecutan en navegadores. Para ello, deben establecer `FullScreenDisable = 1` en el archivo `mms.cfg`. Para ver más detalles, consulte [“Controles de usuario administrador” en la página 782](#).

En un navegador, un archivo SWF debe estar contenido en una página HTML para poder verlo en el modo de pantalla completa.

El modo de pantalla completa siempre se permite en el reproductor autónomo o en un archivo de proyector.

## Carga de contenido

Un archivo SWF puede cargar los siguientes tipos de contenido:

- Archivos SWF
- Imágenes
- Sonido
- Vídeo

## Carga de archivos SWF e imágenes

La clase `Loader` se utiliza para cargar archivos SWF e imágenes (archivos JPG, GIF o PNG). Cualquier archivo SWF que no se encuentre en el entorno limitado local con sistema de archivos puede cargar archivos SWF e imágenes desde cualquier dominio de red. Sólo los archivos SWF de entornos limitados locales pueden cargar archivos SWF e imágenes del sistema de archivos local. Sin embargo, los archivos del entorno limitado local con acceso a la red sólo pueden cargar archivos SWF que se encuentren en el entorno limitado local de confianza o en el entorno limitado local con acceso a la red. Los archivos SWF del entorno limitado local con acceso a la red cargan contenido local que no sean archivos SWF (por ejemplo, imágenes), pero no pueden acceder a los datos del contenido cargado.

Al cargar un archivo SWF de un origen que no es de confianza (por ejemplo, un dominio distinto al del archivo SWF raíz del objeto `Loader`), es aconsejable definir una máscara para el objeto `Loader` para evitar que el contenido cargado (que es un elemento secundario del objeto `Loader`) se dibuje en partes del escenario situadas fuera de la máscara, como se muestra en el siguiente código:

```
import flash.display.*;
import flash.net.URLRequest;
var rect:Shape = new Shape();
rect.graphics.beginFill(0xFFFFFF);
rect.graphics.drawRect(0, 0, 100, 100);
addChild(rect);
var ldr:Loader = new Loader();
ldr.mask = rect;
var url:String = "http://www.unknown.example.com/content.swf";
var urlReq:URLRequest = new URLRequest(url);
ldr.load(urlReq);
addChild(ldr);
```

Cuando se llama al método `load()` del objeto `Loader`, se puede especificar un parámetro `context`, que es un objeto `LoaderContext`. La clase `LoaderContext` incluye tres propiedades que permiten definir el contexto de uso del contenido cargado:

- `checkPolicyFile`: utilice esta propiedad sólo si carga un archivo de imagen (no un archivo SWF). Esta propiedad se especifica en un archivo de imagen de un dominio ajeno al del archivo que contiene el objeto `Loader`. Si establece esta propiedad en `true`, `Loader` comprueba el servidor de origen de un archivo de política entre dominios (consulte [“Controles de sitio Web \(archivos de política entre dominios\)” en la página 786](#)). Si el servidor concede permiso al dominio de `Loader`, el código ActionScript de los archivos SWF del dominio de `Loader` puede acceder a los datos de la imagen cargada. Dicho de otro modo, se puede utilizar la propiedad `Loader.content` para obtener una referencia al objeto `Bitmap` que representa la imagen cargada o el método `BitmapData.draw()` para acceder a los píxeles de la imagen cargada.

- `securityDomain`: utilice esta propiedad sólo si carga un archivo SWF (no una imagen). Esta propiedad se especifica en un archivo SWF de un dominio ajeno al del archivo que contiene el objeto Loader. Actualmente, la propiedad `securityDomain` sólo admite dos valores: `null` (valor predeterminado) y `SecurityDomain.currentDomain`. Si se especifica `SecurityDomain.currentDomain`, el archivo SWF cargado debe *importarse* en el entorno limitado del objeto SWF que realiza la carga, lo que significa que funciona como si se hubiera cargado del servidor del archivo SWF que realiza la carga. Esto sólo se permite si se encuentra un archivo de política entre dominios en el servidor del archivo SWF cargado que permita el acceso por parte del dominio del archivo SWF que realiza la carga. Si se encuentra el archivo de política necesario, el cargador y el contenido cargado pueden manipularse mutuamente mediante script en cuanto se inicia la carga, ya que se encuentran en el mismo entorno limitado. El entorno limitado donde se importa el archivo puede sustituirse a través de una carga normal, seguida de una llamada del archivo SWF cargado al método `Security.allowDomain()`. Es posible que este último método sea más sencillo, pues el archivo SWF cargado estará entonces en su entorno limitado natural y, por lo tanto, podrá acceder a los recursos de su propio servidor real.
- `applicationDomain`: utilice esta propiedad solamente si carga un archivo SWF creado con ActionScript 3.0 (no una imagen ni un archivo SWF creados en ActionScript 1.0 ó 2.0). Al cargar el archivo, puede especificar que se incluya el archivo en un dominio de aplicación concreto y no en un nuevo dominio de aplicación que sea un elemento secundario del dominio de aplicación del archivo SWF que realiza la carga, que es lo que sucede de forma predeterminada. Tenga en cuenta que los dominios de aplicación son subunidades de los dominios de seguridad y, por lo tanto, puede especificar un dominio de aplicación de destino únicamente si el archivo SWF que está cargando procede de su propio dominio de seguridad, ya sea porque corresponde a su servidor propio o porque lo ha importado en su dominio de seguridad a través de la propiedad `securityDomain`. Si especifica un dominio de aplicación pero el archivo SWF cargado forma parte de un dominio de seguridad distinto, el dominio especificado en `applicationDomain` se omite. Para más información, consulte [“Utilización de la clase ApplicationDomain” en la página 720](#).

Para ver más detalles, consulte [“Especificación del contexto de carga” en la página 441](#).

Una propiedad importante de un objeto Loader es `contentLoaderInfo`, que es un objeto `LoaderInfo`. A diferencia de lo que ocurre con la mayoría de los objetos, un objeto `LoaderInfo` se comparte entre el archivo SWF que realiza la carga y el contenido cargado, y siempre es accesible para ambas partes. Cuando el contenido cargado es un archivo SWF, éste puede acceder al objeto `LoaderInfo` a través de la propiedad `DisplayObject.loaderInfo`. Los objetos `LoaderInfo` contienen información como el progreso de carga, los URL del cargador y del contenido cargado, o la relación de confianza entre ambos. Para más información, consulte [“Supervisión del progreso de carga” en la página 439](#).

## Carga de sonido y vídeos

Cualquier archivo SWF que no se encuentre en el entorno limitado local con sistema de archivos puede cargar sonido y vídeo de orígenes de red, a través de los métodos `Sound.load()`, `NetConnection.connect()` y `NetStream.play()`.

Sólo los archivos SWF locales pueden cargar medios del sistema de archivos local. Sólo los archivos SWF que se encuentren en el entorno limitado local con sistema de archivos o el entorno limitado local de confianza pueden acceder a los datos de estos archivos cargados.

Hay otras restricciones relativas al acceso de datos desde medios cargados. Para ver más detalles, consulte [“Acceso a medios cargados como datos” en la página 806](#).

## Carga de archivos SWF e imágenes mediante la etiqueta `<img>` de un campo de texto

Puede cargar archivos SWF y mapas de bits en un campo de texto mediante la etiqueta `<img>`, como se muestra en el código siguiente:

```
<img src = 'filename.jpg' id = 'instanceName' >
```

Para acceder al contenido cargado de este modo, puede utilizar el método `getImageReference()` de la instancia de `TextField`, como se muestra en el código siguiente:

```
var loadedObject:DisplayObject =  
    myTextField.getImageReference('instanceName');
```

Sin embargo, tenga en cuenta que los archivos SWF e imágenes que se cargan de este modo se incluyen en el entorno limitado correspondiente a su origen.

Si se carga un archivo de imagen mediante una etiqueta `<img>` en un campo de texto, puede ser que haya un archivo de política entre dominios que permita el acceso a datos de la imagen. Para comprobar si hay un archivo de política, añada un atributo `checkPolicyFile = true` a la etiqueta `<img>`, como se muestra en el código siguiente:

```
<img src = 'filename.jpg' checkPolicyFile = 'true' id = 'instanceName' >
```

Si carga un archivo SWF mediante una etiqueta `<img>` en un campo de texto, puede permitir el acceso a los datos de dicho archivo SWF a través de una llamada al método `Security.allowDomain()`.

Si utiliza una etiqueta `<img>` en un campo de texto para cargar un archivo externo (en lugar de usar una clase `Bitmap` incorporada en el archivo SWF), se crea automáticamente un objeto `Loader` como elemento secundario del objeto `TextField` y el archivo externo se carga en dicho objeto `Loader`, tal y como sucedería si hubiera utilizado un objeto `Loader` en `ActionScript` para cargar el archivo. En este caso, el método `getImageReference()` devuelve el objeto `Loader` que se creó automáticamente. No es necesario realizar ninguna comprobación de seguridad para acceder a este objeto `Loader` porque se encuentra en el mismo entorno limitado de seguridad que el código que realiza la llamada.

Sin embargo, si se hace referencia a la propiedad `content` del objeto `Loader` para acceder al medio cargado, sí es preciso aplicar las reglas de seguridad. Si el contenido es una imagen, deberá implementar un archivo de política entre dominios y, si es un archivo SWF, deberá hacer que el código del archivo SWF llame al método `allowDomain()`.

## Contenido proporcionado a través de servidores RTMP

Flash Media Server utiliza el protocolo RTMP (Real-Time Media Protocol) para proporcionar datos, audio y vídeo. Un archivo SWF carga estos medios mediante el método `connect()` de la clase `NetConnection` y pasa un URL RTMP como parámetro. Flash Media Server puede restringir las conexiones y evitar la descarga del contenido, en función del dominio del archivo que realiza la solicitud. Para ver más detalles, consulte la documentación de Flash Media Server.

En medios cargados de orígenes RTMP, no se pueden utilizar los métodos `BitmapData.draw()` y `SoundMixer.computeSpectrum()` para extraer datos de sonido y gráficos de tiempo de ejecución.

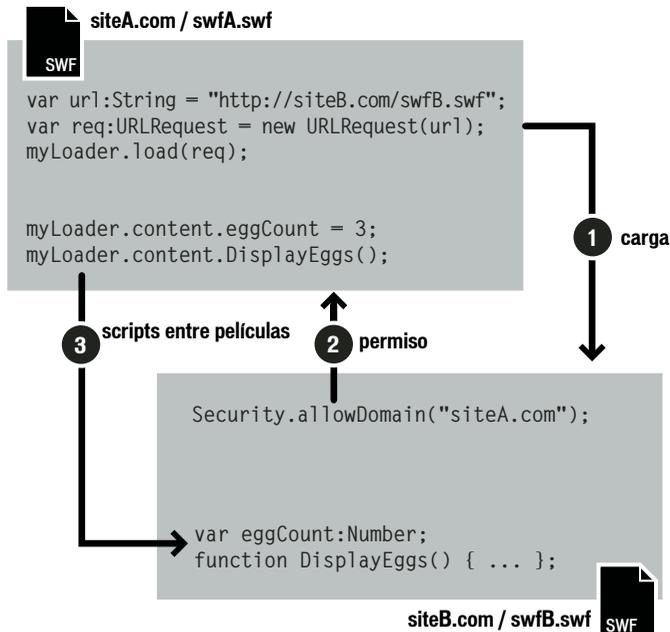
## Reutilización de scripts

Si hay dos archivos SWF escritos en ActionScript 3.0 en el mismo dominio (por ejemplo, el URL de un archivo SWF es `http://www.example.com/swfA.swf` y el URL del otro es `http://www.example.com/swfB.swf`), un archivo SWF puede examinar y modificar las variables, objetos, propiedades, métodos, etc. en el otro archivo y viceversa. Esto se denomina *reutilización de scripts*.

La reutilización de scripts no se permite entre archivos SWF AVM1 y archivos SWF AVM2. Un archivo SWF AVM1 es aquél que se crea en ActionScript 1.0 o ActionScript 2.0. (AVM1 y AVM2 se refieren a la máquina virtual ActionScript.) Sin embargo, es posible utilizar la clase `LocalConnection` para enviar datos entre AVM1 y AVM2.

Si los dos archivos SWF escritos en ActionScript 3.0 están en dominios diferentes (por ejemplo, `http://siteA.com/swfA.swf` y `http://siteB.com/siteB.swf`), de forma predeterminada Flash Player no permite a `swfA.swf` usar scripts en `swfB.swf`, ni viceversa. Un archivo SWF concede permiso a archivos SWF de otros dominios mediante una llamada a `Security.allowDomain()`. Si se llama a `Security.allowDomain("siteA.com")`, `swfB.swf` concede permiso a los archivos SWF de `siteA.com` para utilizarlo en scripts.

En cualquier operación entre dominios es importante tener claro qué dos partes están involucradas. En esta sección, llamaremos *parte que accede* a la que lleva a cabo la reutilización de scripts (normalmente el archivo SWF que accede a otro) y *parte a la que se accede* a la otra (por lo general, el archivo SWF al que se accede). Si siteA.swf usa scripts en siteB.swf, siteA.swf será la parte que accede y siteB.swf será la parte a la que se accede, tal y como se indica en la siguiente ilustración:



Los permisos entre dominios establecidos con el método `Security.allowDomain()` son asimétricos. En el ejemplo anterior, siteA.swf puede manipular mediante script a siteB.swf, pero siteB.swf no puede hacerlo con siteA.swf, ya que siteA.swf no ha llamado al método `Security.allowDomain()` para dar permiso a los archivos SWF de siteB.com para manipularlo mediante script. Para configurar permisos simétricos, es necesario que ambos archivos SWF llamen al método `Security.allowDomain()`.

Flash Player protege los archivos SWF de la creación de scripts entre dominios originada tanto en otros archivos SWF como en archivos HTML. El uso de scripts de HTML en SWF puede producirse mediante funciones callback establecidas a través del método `ExternalInterface.addCallback()`. Cuando el uso de scripts de HTML en SWF traspasa los dominios, el archivo SWF debe llamar al método `Security.allowDomain()` para evitar que la operación falle, tanto si es la parte que accede como si es la parte a la que se accede. Para más información, consulte [“Controles de autor \(desarrollador\)” en la página 790](#).

Además, Flash Player proporciona controles de seguridad para el uso de scripts de SWF en HTML. Para más información, consulte [“Control del acceso a scripts en una página Web de alojamiento” en la página 814](#).

## Seguridad del escenario

Algunas propiedades y métodos del objeto Stage sólo están disponibles para los objetos Sprite o MovieClip de la lista de visualización.

Sin embargo, el objeto Stage tiene un propietario: el primer archivo SWF cargado. De forma predeterminada, las siguientes propiedades y métodos del objeto Stage sólo están disponibles para los archivos SWF que se encuentran en el mismo entorno limitado de seguridad que el propietario de Stage:

Propiedades		Métodos
align	showDefaultContextMenu	addChild()
displayState	stageFocusRect	addChildAt()
frameRate	stageHeight	addEventListener()
height	stageWidth	dispatchEvent()
mouseChildren	tabChildren	hasEventListener()
numChildren	textSnapshot	setChildIndex()
quality	width	willTrigger()
scaleMode		

Para que un archivo SWF de un entorno limitado ajeno al del propietario de Stage pueda acceder a estas propiedades y métodos, el archivo SWF del propietario de Stage debe llamar al método `Security.allowDomain()` para permitir el dominio del entorno limitado externo. Para más información, consulte [“Controles de autor \(desarrollador\)” en la página 790](#).

La propiedad `frameRate` es especial, ya que cualquier archivo SWF puede leerla. Sin embargo, sólo pueden cambiar la propiedad los archivos que se encuentran en el entorno limitado de seguridad del propietario de Stage (o los que han obtenido permiso a través de una llamada al método `Security.allowDomain()`).

También hay restricciones relativas a los métodos `removeChildAt()` y `swapChildrenAt()` del objeto Stage, pero son distintas a las demás restricciones. En lugar de tener que estar en el mismo dominio que el propietario de Stage, para llamar a estos métodos, el código debe estar en el mismo dominio que el propietario de los objetos secundarios afectados, o bien los objetos secundarios pueden llamar al método `Security.allowDomain()`.

## Recorrido de la lista de visualización

Existen restricciones con respecto a la capacidad de un archivo SWF para acceder a los objetos de visualización cargados desde otros entornos limitados. Para que un archivo SWF pueda acceder a un objeto de visualización creado por otro archivo SWF en un entorno limitado distinto, el archivo SWF al que se accede debe llamar al método `Security.allowDomain()` para permitir el acceso desde el dominio del archivo SWF que accede. Para más información, consulte [“Controles de autor \(desarrollador\)” en la página 790](#).

Para acceder a un objeto Bitmap cargado por un objeto Loader, debe existir un archivo de política entre dominios en el servidor de origen del archivo de imagen y debe conceder permiso al dominio del archivo SWF que intenta acceder al objeto Bitmap (consulte [“Controles de sitio Web \(archivos de política entre dominios\)” en la página 786](#)).

El objeto `LoaderInfo` correspondiente a un archivo cargado (y al objeto `Loader`) contiene las tres propiedades siguientes, que definen la relación entre el objeto cargado y el objeto `Loader`: `childAllowsParent`, `parentAllowsChild` y `sameDomain`.

## Seguridad de eventos

Los eventos relacionados con la lista de visualización tienen limitaciones de acceso de seguridad que dependen del entorno limitado donde se encuentre el objeto de visualización que distribuye el evento. Un evento de la lista de visualización tiene fases de propagación y captura (descritas en el [Capítulo 10, “Gestión de eventos”, en la página 325](#)). Durante las fases de propagación y captura, un evento migra del objeto de visualización de origen a través de los objetos de visualización principales en la lista de visualización. Si un objeto principal se encuentra en un entorno limitado de seguridad distinto al del objeto de visualización de origen, la fase de captura y propagación se detiene debajo de dicho objeto principal, a menos que exista una confianza mutua entre el propietario del objeto principal y el propietario del objeto de origen. Esta confianza mutua se obtiene del siguiente modo:

1. El archivo SWF propietario del objeto principal debe llamar al método `Security.allowDomain()` para confiar en el dominio del archivo SWF propietario del objeto de origen.
2. El archivo SWF propietario del objeto de origen debe llamar al método `Security.allowDomain()` para confiar en el dominio del archivo SWF propietario del objeto principal.

El objeto `LoaderInfo` correspondiente a un archivo cargado (y al objeto `Loader`) contiene las dos propiedades siguientes, que definen la relación entre el objeto cargado y el objeto `Loader`: `childAllowsParent` y `parentAllowsChild`.

En los eventos distribuidos desde objetos que no sean objetos de visualización, no se realizan comprobaciones de seguridad.

# Acceso a medios cargados como datos

Para acceder a los datos cargados, se utilizan métodos como `BitmapData.draw()` y `SoundMixer.computeSpectrum()`. De forma predeterminada, un archivo SWF de un entorno limitado de seguridad no puede obtener datos de píxeles ni datos de audio de objetos gráficos o de audio representados o reproducidos por medios cargados en otro entorno limitado. Sin embargo, se pueden utilizar los siguientes métodos para conceder este permiso:

- En un archivo SWF cargado, llame al método `Security.allowDomain()` para permitir que los datos puedan acceder a los archivos SWF de otros dominios.
- En una imagen, sonido o vídeo cargado, añada un archivo de política entre dominios en el servidor del archivo cargado. Este archivo de política debe conceder acceso al dominio del archivo SWF que intenta llamar a los métodos `BitmapData.draw()` o `SoundMixer.computeSpectrum()` para extraer datos del archivo.

En las siguientes secciones se proporcionan detalles sobre el acceso a datos de mapa de bits, sonido y vídeo.

## Acceso a datos de mapa de bits

El método `draw()` de un objeto `BitmapData` permite dibujar en el objeto `BitmapData` los píxeles de cualquier objeto de visualización que se están mostrando. Podrían ser los píxeles de un objeto `MovieClip`, un objeto `Bitmap` o cualquier objeto de visualización. Para que el método `draw()` dibuje píxeles en el objeto `BitmapData`, deben cumplirse las siguientes condiciones:

- En el caso de un objeto de origen que no sea un mapa de bits cargado, el objeto de origen y (en el caso de un objeto `Sprite` o `MovieClip`) todos sus objetos secundarios deben proceder del mismo dominio que el objeto que realiza la llamada al método `draw()`, o bien deben incluirse en un archivo SWF que sea accesible para el llamador mediante una llamada al método `Security.allowDomain()`.
- En el caso de un objeto de origen de mapa de bits cargado, el objeto de origen debe proceder del mismo dominio que el objeto que realiza la llamada al método `draw()` o su servidor de origen debe incluir un archivo de política entre dominios que conceda permiso al dominio que realiza la llamada.

Si no se cumplen estas condiciones, se emite una excepción `SecurityError`.

Cuando se carga una imagen mediante el método `load()` de la clase `Loader`, se puede especificar un parámetro `context`, que es un objeto `LoaderContext`. Si se establece la propiedad `checkPolicyFile` del objeto `LoaderContext` en `true`, Flash Player comprueba si hay un archivo de política entre dominios en el servidor desde el cual se carga la imagen. Si hay un archivo de política entre dominios y éste admite el dominio del archivo SWF que realiza la carga, el archivo podrá acceder a los datos del objeto `Bitmap`; en caso contrario, se denegará el acceso.

También se puede especificar una propiedad `checkPolicyFile` en una imagen cargada a través de una etiqueta `<img>` en un campo de texto. Para ver más detalles, consulte [“Carga de archivos SWF e imágenes mediante la etiqueta `<img>` de un campo de texto” en la página 801.](#)

## Acceso a datos de sonido

Las siguientes API de ActionScript 3.0 relacionadas con el sonido tienen restricciones de seguridad:

- El método `SoundMixer.computeSpectrum()`: siempre se permite en archivos SWF que se encuentran en el mismo entorno limitado de seguridad que el archivo de sonido. Para los archivos de otros entornos limitados existen comprobaciones de seguridad.
- El método `SoundMixer.stopAll()`: siempre se permite en archivos SWF que se encuentran en el mismo entorno limitado de seguridad que el archivo de sonido. Para los archivos de otros entornos limitados existen comprobaciones de seguridad.
- La propiedad `id3` de la clase `Sound`: siempre se permite en archivos SWF que se encuentran en el mismo entorno limitado de seguridad que el archivo de sonido. Para los archivos de otros entornos limitados existen comprobaciones de seguridad.

Cada sonido tiene dos tipos de entornos limitados asociados, que son un entorno limitado de contenido y un entorno limitado de propietario:

- El dominio de origen del sonido determina el entorno limitado de contenido que, a su vez, determina si los datos pueden extraerse del sonido a través de la propiedad `id3` del sonido y a través del método `SoundMixer.computeSpectrum()`.
- El objeto que inició el sonido que se reproduce determina el entorno limitado de propietario que, a su vez, determina si el sonido puede detenerse a través del método `SoundMixer.stopAll()`.

Cuando se carga el sonido mediante el método `load()` de la clase `Sound`, se puede especificar un parámetro `context`, que es un objeto `SoundLoaderContext`. Si se establece la propiedad `checkPolicyFile` del objeto `SoundLoaderContext` en `true`, Flash Player comprueba si hay un archivo de política entre dominios en el servidor desde el cual se carga el sonido. Si hay un archivo de política entre dominios y éste admite el dominio del archivo SWF que realiza la carga, el archivo podrá acceder a la propiedad `id` del objeto `Sound`; en caso contrario, se denegará el acceso. Además, si se establece un valor de la propiedad `checkPolicyFile`, se puede activar el método `SoundMixer.computeSpectrum()` para sonidos cargados.

Se puede utilizar el método `SoundMixer.areSoundsInaccessible()` para saber si una llamada al método `SoundMixer.stopAll()` no va a detener todos los sonidos porque el que realiza la llamada no puede acceder al entorno limitado de uno o varios propietarios de sonidos.

Llamar al método `SoundMixer.stopAll()` permite detener estos sonidos cuyo entorno limitado de propietario es el mismo que el que realiza la llamada a `stopAll()`. También detiene los sonidos que han empezado a reproducirse porque unos archivos SWF realizaron una llamada al método `Security.allowDomain()` para permitir el acceso por parte del dominio del archivo SWF que realiza la llamada al método `stopAll()`. Los demás sonidos no se detienen y su presencia puede revelarse mediante una llamada al método `SoundMixer.areSoundsInaccessible()`.

Para llamar al método `computeSpectrum()`, es necesario que cada sonido que se esté reproduciendo se encuentre en el mismo entorno limitado que el objeto que realiza la llamada al método o que proceda de un origen que haya concedido permiso al entorno limitado del que realiza la llamada; en caso contrario, se emite una excepción `SecurityError`. En el caso de los sonidos cargados desde sonidos incorporados en una biblioteca de un archivo SWF, el permiso se concede a través de una llamada al método `Security.allowDomain()` en el archivo SWF cargado. En el caso de los sonidos que no proceden de archivos SWF (procedentes de archivos MP3 cargados o de vídeo Flash) un archivo de política entre dominios en el servidor de origen concede acceso a los datos de los medios cargados. No se puede utilizar el método `computeSpectrum()` si un sonido se carga desde flujos RTMP.

Para más información, consulte [“Controles de autor \(desarrollador\)” en la página 790](#) y [“Controles de sitio Web \(archivos de política entre dominios\)” en la página 786](#).

## Acceso a datos de vídeo

Se puede utilizar el método `BitmapData.draw()` para capturar los datos de píxeles del fotograma actual de un vídeo.

Hay dos tipos distintos de vídeo:

- Vídeo RTMP
- Vídeo progresivo, que se carga desde un archivo FLV sin un servidor RTMP

No se puede utilizar el método `BitmapData.draw()` para acceder al vídeo RTMP.

Cuando se llama al método `BitmapData.draw()` con vídeo progresivo como valor del parámetro `source`, el que realiza la llamada a `BitmapData.draw()` debe encontrarse en el mismo entorno limitado que el archivo FLV, o el servidor del archivo FLV debe tener un archivo de política que conceda permiso al dominio del archivo SWF que realiza la llamada. Para solicitar la descarga del archivo de política, debe establecerse la propiedad `checkPolicyFile` del objeto `NetStream` en `true`.

## Carga de datos

Los archivos SWF pueden cargar datos de servidores en ActionScript y enviar datos de ActionScript a servidores. La carga de datos es una operación distinta de la carga de medios, ya que la información cargada aparece directamente en ActionScript en lugar de mostrarse como medios. Por lo general, los archivos SWF pueden cargar datos de sus propios dominios. Sin embargo, normalmente necesitan archivos de política entre dominios para poder cargar datos de otros dominios.

## Utilización de URLLoader y URLStream

Se pueden cargar datos como, por ejemplo, un archivo XML o un archivo de texto. Los métodos `load()` de las clases `URLLoader` y `URLStream` se rigen por los permisos del archivo de política entre dominios.

Si se utiliza el método `load()` para cargar contenido de un dominio ajeno al del archivo SWF que realiza la llamada al método, Flash Player comprueba si hay un archivo de política entre dominios en el servidor de los activos cargados. Si hay un archivo de política entre dominios y concede acceso al dominio del archivo SWF que realiza la carga, se pueden cargar los datos.

## Conexión a sockets

El acceso entre dominios a las conexiones de socket y de socket XML está desactivado de forma predeterminada. También está desactivado de forma predeterminada el acceso a las conexiones de socket en el mismo dominio que el archivo SWF, en puertos cuyo número sea inferior a 1024. Para permitir el acceso a dichos puertos, se debe proporcionar un archivo de política entre dominios desde cualquiera de las ubicaciones siguientes:

- El mismo puerto que la conexión de socket principal
- Un puerto distinto
- Un servidor HTTP en el puerto 80 en el mismo dominio que el servidor de socket

Si se proporciona el archivo de política entre dominios desde el mismo puerto que la conexión de socket principal o desde un puerto distinto, se deben enumerar los puertos permitidos mediante el atributo `to-ports` en el archivo de política entre dominios, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE cross-domain-policy
  SYSTEM "http://www.adobe.com/xml/dtds/cross-domain-policy.dtd">
<!-- Policy file for xmlsocket://socks.mysite.com -->
<cross-domain-policy>
  <allow-access-from domain="*" to-ports="507" />
  <allow-access-from domain="*.example.com" to-ports="507,516" />
  <allow-access-from domain="*.example.org" to-ports="516-523" />
  <allow-access-from domain="adobe.com" to-ports="507,516-523" />
  <allow-access-from domain="192.0.34.166" to-ports="*" />
</cross-domain-policy>
```

Para recuperar un archivo de política de socket del mismo puerto que la conexión de socket principal, simplemente llame al método `Socket.connect()` o `XMLSocket.connect()` y, si el dominio especificado no coincide con el dominio del archivo SWF que realiza la llamada, Flash Player intenta automáticamente recuperar un archivo de política del puerto correspondiente a la conexión principal que se intenta establecer. Para recuperar un archivo de política de socket de otro puerto distinto en el mismo servidor que la conexión principal, llame al método `Security.loadPolicyFile()` con la sintaxis especial "xmlsocket", como en el siguiente ejemplo:

```
Security.loadPolicyFile("xmlsocket://server.com:2525");
```

Llame al método `Security.loadPolicyFile()` antes de llamar al método `Socket.connect()` o `XMLSocket.connect()`. Flash Player espera entonces hasta completar la solicitud del archivo de política antes de decidir si permite o no la conexión principal.

Si se implementa un servidor de socket y se necesita proporcionar un archivo de política de socket, se debe decidir entre proporcionar el archivo de política a través del mismo puerto que acepta conexiones principales o utilizar otro puerto. En cualquier caso, el servidor debe esperar la primera transmisión del cliente para poder decidir si envía un archivo de política o configura una conexión principal. Cuando Flash Player solicita un archivo de política, siempre transmite la siguiente cadena en cuanto se establece una conexión:

```
<policy-file-request/>
```

Cuando el servidor recibe esta cadena, puede transmitir el archivo de política. No cabe esperar que se pueda reutilizar la misma conexión para una solicitud de archivo de política y una conexión principal; debe cerrarse la conexión después de transmitir el archivo de política. De lo contrario, Flash Player cierra la conexión del archivo de política antes de volver a conectar para configurar la conexión principal.

Para más información, consulte [“Archivos de política de socket” en la página 788](#).

## Envío de datos

El envío de datos se produce cuando el código ActionScript de un archivo SWF envía datos a un servidor o recurso. El envío de datos siempre se permite en archivos SWF del dominio de red. Un archivo SWF local puede enviar datos a direcciones de la red únicamente si se encuentra en el entorno limitado local de confianza o en el entorno limitado local con acceso a la red. Para más información, consulte [“Entornos limitados locales” en la página 793](#).

Se puede utilizar la función `flash.net.sendToURL()` para enviar datos a un URL. Otros métodos también envían solicitudes a URL. Algunos de estos métodos son los métodos de carga como `Loader.load()` y `Sound.load()`, y los métodos de carga de datos como `URLLoader.load()` y `URLStream.load()`.

## Carga y descarga de archivos

El método `FileReference.upload()` inicia la carga de un archivo seleccionado por un usuario en un servidor remoto. Se debe llamar al método `FileReference.browse()` o `FileReferenceList.browse()` antes de llamar al método `FileReference.upload()`.

Al llamar al método `FileReference.download()`, se abre un cuadro de diálogo en el que el usuario puede descargar un archivo desde un servidor remoto.

NOTA

Si el servidor requiere autenticación del usuario, sólo los archivos SWF que se ejecutan en un navegador, es decir, que utilizan el plug-in de navegador o controles ActiveX, pueden mostrar un cuadro de diálogo para pedir al usuario un nombre de usuario y una contraseña para la autenticación, y sólo para las descargas. Flash Player no permite realizar cargas en servidores que requieran autenticación de usuario.

Las cargas y descargas no se permiten si el archivo SWF que realiza la llamada se encuentra en el entorno limitado local con sistema de archivos.

De forma predeterminada, un archivo SWF no puede realizar cargas ni descargas en un servidor ajeno. Un archivo SWF puede realizar cargas y descargas en otro servidor, si dicho servidor proporciona un archivo de política entre dominios que conceda permiso al dominio del archivo SWF que realiza la llamada.

## Carga de contenido incorporado de archivos SWF importados en un dominio de seguridad

Cuando se carga un archivo SWF, se puede establecer el parámetro `context` del método `load()` del objeto `Loader` que se utiliza para cargar el archivo. Este parámetro es un objeto `LoaderContext`. Si se establece la propiedad `securityDomain` de este objeto `LoaderContext` como `Security.currentDomain`, Flash Player comprueba si hay un archivo de política entre dominios en el servidor del archivo SWF cargado. Si hay un archivo de política entre dominios y concede acceso al dominio del archivo SWF que realiza la carga, se puede cargar el archivo SWF como medios importados. De este modo, el archivo que realiza carga puede obtener acceso a los objetos de la biblioteca del archivo SWF.

Otra forma de que un archivo SWF pueda acceder a las clases de los archivos SWF cargados de otros entornos limitados de seguridad es hacer que el archivo SWF cargado llame al método `Security.allowDomain()` para conceder acceso al dominio del archivo SWF que realiza la llamada. Se puede añadir la llamada al método `Security.allowDomain()` al método constructor de la clase principal del archivo SWF cargado y luego hacer que el archivo SWF que realiza la carga añada un detector de eventos para responder al evento `init` distribuido por la propiedad `contentLoaderInfo` del objeto `Loader`. Cuando se distribuye este evento, el archivo SWF cargado ha llamado al método `Security.allowDomain()` en el método constructor y las clases del archivo SWF cargado están disponibles para el archivo SWF que realiza la carga. El archivo SWF que realiza la carga puede recuperar las clases del archivo SWF cargado a través de una llamada a `Loader.contentLoaderInfo.applicationDomain.getDefinition()`.

# Utilización de contenido heredado

En Flash Player 6, el dominio utilizado para determinada configuración de Flash Player se basaba en el fragmento final del dominio del archivo SWF. Esta configuración incluye la configuración para permisos de cámaras y micrófonos, las cuotas de almacenamiento y el almacenamiento de objetos compartidos persistentes.

Si el dominio de un archivo SWF contiene más de dos segmentos, como en `www.example.com`, se quita el primer segmento del dominio (`www`) y se utiliza el fragmento restante. De este modo, en Flash Player 6, tanto `www.example.com` como `store.example.com` utilizan `example.com` como dominio para esta configuración. De forma análoga, tanto `www.example.co.uk` como `store.example.co.uk` utilizan `example.co.uk` como dominio para esta configuración. Esto puede originar problemas cuando archivos SWF de dominios no relacionados, como `example1.co.uk` y `example2.co.uk`, tienen acceso a los mismos objetos compartidos.

En Flash Player 7 y posterior, la configuración del reproductor se elige de forma predeterminada según el dominio exacto de un archivo SWF. Por ejemplo, un archivo SWF del dominio `www.example.com` utilizará la configuración del reproductor para `www.example.com` y un archivo SWF del dominio `store.example.com` utilizará la configuración del reproductor específica para `store.example.com`.

En un archivo SWF escrito en ActionScript 3.0, cuando `Security.exactSettings` se establece en `true` (valor predeterminado), Flash Player utiliza dominios exactos para la configuración del reproductor. Cuando se establece en `false`, Flash Player utiliza la configuración de dominio utilizada en Flash Player 6. Si se cambia el valor predeterminado de `exactSettings`, debe hacerse antes de que se produzca algún evento que requiera que Flash Player elija la configuración del reproductor, por ejemplo, al utilizar una cámara o micrófono, o al recuperar un objeto compartido persistente.

Si publica un archivo SWF de la versión 6 y crea objetos compartidos persistentes a partir de él, para recuperar estos objetos desde un archivo SWF que utilice ActionScript 3.0, debe establecer `Security.exactSettings` en `false` antes de llamar a `SharedObject.getLocal()`.

# Configuración de permisos de LocalConnection

La clase `LocalConnection` permite desarrollar archivos SWF que pueden enviarse instrucciones entre sí. Los objetos `LocalConnection` sólo pueden comunicarse entre archivos SWF que se ejecuten en el mismo equipo cliente, aunque pueden ejecutarse en diferentes aplicaciones: por ejemplo, un archivo SWF que se esté ejecutando en un navegador y un archivo SWF que se esté ejecutando en un proyector.

En cada comunicación de `LocalConnection` hay un archivo SWF emisor y un archivo SWF detector. De forma predeterminada, Flash Player permite la comunicación de `LocalConnection` entre archivos SWF del mismo dominio. En archivos SWF de distintos entornos limitados, el detector debe dar permiso al emisor a través del método `LocalConnection.allowDomain()`. La cadena que se pasa como argumento al método `LocalConnection.allowDomain()` puede contener cualquier de los siguientes elementos: nombres de dominio exacto, direcciones IP y el comodín `*`.

NOTA

El método `allowDomain()` ha cambiado desde ActionScript 1.0 y 2.0. En estas versiones anteriores, `allowDomain()` era un método callback que se implementaba. En ActionScript 3.0, `allowDomain()` es un método incorporado de la clase `LocalConnection` que puede recibir llamadas. Con este cambio, el funcionamiento de `allowDomain()` es muy similar al de `Security.allowDomain()`.

Un archivo SWF puede utilizar la propiedad `domain` de la clase `LocalConnection` para determinar su dominio.

## Control del acceso a scripts en una página Web de alojamiento

La creación de scripts salientes se obtiene a través del uso de las siguientes API de ActionScript 3.0:

- La función `flash.system.fscommand()`
- La función `flash.net.navigateToURL()` (cuando se especifica una sentencia de creación de scripts como `navigateToURL("javascript: alert('Hello from Flash Player.')`")
- La función `flash.net.navigateToURL()` (cuando el parámetro `window` se establece en `"_top", "_self" o "_parent"`)
- El método `ExternalInterface.call()`

En los archivos SWF que se ejecutan localmente, las llamadas a estos métodos sólo se realizan correctamente si el archivo SWF y la página Web que lo contiene (si existe una) se encuentran en el entorno limitado de seguridad local de confianza. Las llamadas a estos métodos no se realizan correctamente si el contenido se encuentra en el entorno limitado local con acceso a la red o en el entorno limitado local con sistema de archivos.

El parámetro `AllowScriptAccess` del código HTML que carga un archivo SWF controla la capacidad de realizar una creación de scripts salientes desde un archivo SWF.

Debe establecerse este parámetro en el código HTML de la página Web que aloja un archivo SWF. Este parámetro se establece en la etiqueta `PARAM` o `EMBED`.

El parámetro `AllowScriptAccess` puede tener tres valores posibles: "always", "sameDomain" o "never":

- Cuando el valor de `AllowScriptAccess` es "sameDomain", se permite la creación de scripts salientes sólo si el archivo SWF y la página Web están en el mismo dominio. Es el comportamiento predeterminado del contenido AVM2.
- Cuando el valor de `AllowScriptAccess` es "never", la creación de scripts salientes nunca se produce correctamente.
- Cuando el valor de `AllowScriptAccess` es "always", la creación de scripts salientes siempre se produce correctamente.

Si no se especifica el parámetro `AllowScriptAccess` en un archivo SWF de una página HTML, toma como valor predeterminado "sameDomain" si se trata de contenido AVM2.

A continuación se muestra un ejemplo de la configuración de la etiqueta `AllowScriptAccess` en una página HTML:

```
<object id='MyMovie.swf' classid='clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000' codebase='http://download.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0' height='100%' width='100%'>
  <param name='AllowScriptAccess' value='never' />
  <param name='src' value='MyMovie.swf' />
  <embed name='MyMovie.swf' pluginspage='http://www.adobe.com/go/getflashplayer' src='MyMovie.swf' height='100%' width='100%' AllowScriptAccess='never' />
</object>
```

El parámetro `AllowScriptAccess` puede evitar que un archivo SWF alojado en un dominio pueda acceder a un script de una página HTML procedente de otro dominio. Si se utiliza `AllowScriptAccess="never"` en todos los archivos SWF alojados en otro dominio, se garantiza la seguridad de los scripts ubicados en una página HTML.

Para más información, consulte las siguientes entradas en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*:

- La función `flash.system.fscommand()`
- La función `flash.net.navigateToURL()`
- El método `call()` de la clase `ExternalInterface`

# Objetos compartidos

Flash Player proporciona la capacidad de utilizar *objetos compartidos*, que son objetos de ActionScript que persisten fuera de un archivo SWF, ya sea localmente en el sistema de archivos de un usuario o remotamente en un servidor RTMP. Los objetos compartidos, al igual que otros medios de Flash Player, se dividen en entornos limitados de seguridad. Sin embargo, el modelo de entorno limitado de los objetos compartidos es algo distinto, ya que los objetos compartidos no son recursos a los que se puede tener acceso más allá de los límites de los dominios. Por el contrario, los objetos compartidos siempre se recuperan de un almacén de objetos compartidos que es específico del dominio de cada archivo SWF que llama a los métodos de la clase `SharedObject`. Normalmente, un almacén de objetos compartidos es incluso más específico que el dominio de un archivo SWF file: de forma predeterminada, cada archivo SWF utiliza un almacén de objetos compartidos específico de todo su URL de origen.

Un archivo SWF puede utilizar el parámetro `localPath` de los métodos `SharedObject.getLocal()` y `SharedObject.getRemote()` para usar un almacén de objetos compartidos asociado solamente a una parte de su URL. De este modo, el archivo SWF puede permitir el uso compartido con otros archivos SWF de otros URL. Incluso si se pasa el valor `'/'` para el parámetro `localPath`, se sigue designando un almacén de objetos compartidos específico de su propio dominio.

Los usuarios pueden restringir el acceso a objetos compartidos utilizando el cuadro de diálogo Configuración de Flash Player o el Administrador de configuración. De forma predeterminada, pueden crearse objetos compartidos de un máximo de 100 KB de datos por dominio. Los usuarios administradores y los usuarios pueden también limitar la capacidad de escribir en el sistema de archivos. Para más información, consulte [“Controles de usuario administrador” en la página 782](#) y [“Controles de usuario” en la página 784](#).

Para especificar que un objeto compartido sea seguro, se debe establecer el valor `true` para el parámetro `secure` del método `SharedObject.getLocal()` o del método `SharedObject.getRemote()`. Tenga en cuenta las siguientes cuestiones relativas al parámetro `secure`:

- Si el valor de este parámetro es `true`, Flash Player crea un nuevo objeto compartido seguro u obtiene una referencia a un objeto compartido seguro existente. Sólo pueden leer o escribir en este objeto compartido seguro los archivos SWF enviados a través de HTTPS que llamen a `SharedObject.getLocal()` con el parámetro `secure` establecido en `true`.
- Si el parámetro se establece en `false`, Flash Player crea un nuevo objeto compartido o bien obtiene una referencia a un objeto compartido existente que pueda leerse y escribirse con archivos SWF enviados mediante conexiones que no son HTTPS.

Si el archivo SWF que realiza la llamada no procede de un URL HTTPS, al especificar el valor `true` para el parámetro `secure` del método `SharedObject.getLocal()` o del método `SharedObject.getRemote()`, se emitirá una excepción `SecurityError`.

La elección de un almacén de objetos compartidos se basa en el URL de origen de un archivo SWF. Esto es cierto incluso en las dos situaciones en las que un archivo SWF no se origina en un simple URL: la carga de importación y la carga dinámica. La carga de importación hace referencia a la situación en la que se carga un archivo SWF con la propiedad `LoaderContext.securityDomain` establecida en `SecurityDomain.currentDomain`. En esta situación, el archivo SWF cargado tendrá un pseudoURL que empieza por el dominio del archivo SWF de carga, seguido del URL de origen real. La carga dinámica se refiere a la carga de un archivo SWF a través del método `Loader.loadBytes()`. En esta situación, el archivo SWF cargado tendrá un pseudoURL que empieza por el URL completo del archivo SWF que realiza la carga, seguido de un ID de entero. Tanto en la carga de importación como en la carga dinámica, el pseudoURL de un archivo SWF puede examinarse con la propiedad `LoaderInfo.url`. El pseudoURL se trata del mismo modo que un URL real, en lo que se refiere a la elección de un almacén de objetos compartidos. Se puede especificar un parámetro `localPath` de objeto compartido que utilice el pseudoURL parcialmente o en su totalidad.

Los usuarios y los administradores pueden optar por desactivar la utilización de *objetos compartidos de terceros*. Es la utilización de objetos compartidos por parte de cualquier archivo SWF que esté ejecutándose en un navegador Web, cuando el URL de origen de dicho archivo SWF procede de un dominio distinto al del URL que se muestra en la barra de direcciones del navegador. Los usuarios y administradores pueden optar por desactivar la utilización de objetos compartidos de terceros por motivos de privacidad, con el fin de evitar el seguimiento entre dominios. Para evitar esta restricción, quizá desee asegurarse de que cualquier archivo SWF que utilice objetos compartidos sólo se cargue en las estructuras de página HTML que garantizan que el archivo SWF procede del mismo dominio que se muestra en la barra de direcciones del navegador. Cuando se intentan utilizar objetos compartidos desde un archivo SWF de terceros y la utilización de objetos compartidos de terceros está desactivada, los métodos `SharedObject.getLocal()` y `SharedObject.getRemote()` devuelven `null`. Para más información, consulte [www.adobe.com/products/flashplayer/articles/thirdpartylo](http://www.adobe.com/products/flashplayer/articles/thirdpartylo) (en inglés).

# Acceso a la cámara, el micrófono, el portapapeles, el ratón y el teclado

Cuando un archivo SWF intenta acceder a la cámara o micrófono de un usuario a través de los métodos `Camera.get()` o `Microphone.get()`, Flash Player muestra un cuadro de diálogo Privacidad que permite al usuario autorizar o denegar el acceso a la cámara o al micrófono. El usuario y el usuario administrador también pueden desactivar el acceso a la cámara para cada sitio o de forma global, a través de controles en el archivo `mms.cfg`, la interfaz de usuario Configuración y el Administrador de configuración (consulte [“Controles de usuario administrador” en la página 782](#) y [“Controles de usuario” en la página 784](#)). Con restricciones de usuario, cada uno de los métodos `Camera.get()` y `Microphone.get()` devuelve un valor `null`. Se puede utilizar la propiedad `Capabilities.avHardwareDisable` para determinar si el administrador ha prohibido (`true`) o permitido (`false`) el acceso a la cámara y el micrófono.

El método `System.setClipboard()` permite que un archivo SWF sustituya el contenido del portapapeles por una cadena de texto normal. Esto no supone ningún riesgo de seguridad. Para protegerse del riesgo que supone cortar o copiar contraseñas y otros datos confidenciales en el portapapeles, no existe ningún método “`getClipboard`” correspondiente.

Una aplicación Flash sólo puede supervisar los eventos de ratón y de teclado que se produzcan en la propia aplicación. Una aplicación Flash no puede detectar eventos de ratón o de teclado de otra aplicación.

# Índice alfabético

## Símbolos

- != (desigualdad), operador 214
- !== (desigualdad estricta), operador 214
- \$, códigos de sustitución 220
- \$, metacarácter 302
- & (ampersand) 670
- () (filtrado XML), operadores 374
- () (paréntesis), metacaracteres 302
- () (paréntesis), operadores 108
- \* (asterisco), anotación de tipo 88, 91, 98, 99
- \* (asterisco), metacarácter 302
- \*, operador, XML 373
- + (concatenación), operador, XMLList 371
- + (más), metacarácter 302
- + (suma), operador 215
- += (asignación de suma), operador 215, 371
- , (coma) operador 85
- .(operador punto), XML 363, 372
- .(punto), metacarácter
- .(punto), operador 106, 128
- .. (descriptor de acceso descendiente),  
operador, XML 372
- ... (rest), parámetro 136
- / (barra diagonal) 300, 302
- :(dos puntos) operador 90
- <, operador 113
- ==, operador 214
- ===, operador 214
- >, operador 113, 214
- >=, operador 214
- ?: (condicional), operador 118
- @ (identificador de atributo XML), operador 363, 373
- [ (corchete inicial) 302
- \ (barra diagonal inversa)
  - en cadenas 213
  - en expresiones regulares 302

- \? (signo de interrogación)
- ] (corchete final) 302
- ^ (intercalación) 302
- \_\_proto\_\_ 68
- \_\_resolve 68
- | (barra vertical) 308

## A

- abstract, clases 146
- acceso a una propiedad, operador de 243
- ActionScript
  - almacenar en archivos de ActionScript 49
  - compatibilidad con versiones anteriores 25
  - crear aplicaciones con 48
  - descripción de 19
  - documentación 15
  - escribir con editores de texto 51
  - herramientas para escribir 50
  - historia de la compatibilidad con la programación orientada a objetos 178
  - información 68
  - maneras de incluir en aplicaciones 48
  - nuevas funciones de 20
  - proceso de desarrollo 52
  - ventajas de 20
- ActionScript 1.0 178
- ActionScript 2.0, cadena de prototipos 181
- activos incorporados, clases de 163
- addCallback (), método 803
- addEventListener(), método 160, 332, 346
- addListener(), método 332
- administración de profundidad mejorada 395
- agrupar objetos de visualización 399

- ajustar escala
  - controlar la distorsión 422
  - escenario 406
  - imprimir 744
  - matrices 461
  - objetos de visualización 461
- ajuste a píxeles 566
- allowDomain(), método
  - cargar contexto 441
  - constructor y 812
  - img, etiqueta y 801
  - LocalConnection, clase 681
  - sonido y 808
  - uso de scripts entre películas 802
- allowFullScreen, atributo 797
- allowInsecureDomain(), método 681
- allowNetworking, etiqueta 795
- AllowScriptAccess, parámetro 815
- almacenamiento local 688
- almacenar datos 688
- altavoces y micrófonos 640
- alternancia en expresiones regulares 308
- ámbito
  - funciones y 130, 138
  - global 138
  - nivel de bloque 86
  - variables 85
- ámbito a nivel de bloque 86
- ámbito global 138
- ampersand (&) 670
- animación 436
- anónimas, funciones 127, 135
- anotaciones de tipo de datos 84, 90
- API externa
  - conceptos y términos 751
  - ejemplo 760
  - información 750
  - tareas comunes 750
  - ventajas 753
  - XML, formato 758
- aplicaciones, decisiones de desarrollo 48
- application/x-www-form-urlencoded 669
- ApplicationDomain, clase 441, 720, 800
- apply(), método 250
- archivos
  - cargar 701, 811
  - descargar 811
- archivos SWF externos, cargar 524
- argumentos, pasar por referencia o por valor 132
- arguments, objeto 132, 134, 136
- arguments.callee, propiedad 134, 135
- arguments.length, propiedad 134
- aritmética de fecha 201
- arquitectura de visualización 386, 468
- arrastrar y colocar
  - capturar interacciones 657
  - crear interacción 414
- Array, clase
  - ampliar 248
  - concat(), método 240
  - constructor, algoritmo de 250
  - join(), método 240
  - length, propiedad 236, 242
  - pop(), método 235
  - push(), método 234, 251
  - reverse(), método 236
  - shift(), método 235
  - slice(), método 240
  - sort(), método 236
  - sortOn(), método 236, 239
  - splice(), método 234, 235
  - toString(), método 240
  - unshift(), método 234
- as, operador 94, 164
- AS3, espacio de nombres 186, 250
- as3, opción del compilador 250
- ASCII, caracteres 209
- asignación de suma (+=), operador de 215
- asignaciones 241, 243
- asociatividad desde la derecha, operadores con 113
- asociatividad desde la izquierda, operadores con 113
- asociatividad, reglas de 113
- asterisco (\*), anotación de tipo 88, 91, 98, 99
- asterisco (\*), metacarácter 302
- asterisco (\*). *Véase* asterisco
- asterisco (comodín), operador, XML 373
- audio, seguridad de 807
- avance rápido de clips de película 517
- avHardwareDisable, propiedad 783
- AVM1 (Máquina virtual de ActionScript) 178
- AVM1Movie, clase 393
- AVM2 (Máquina virtual de ActionScript 2) 178, 183

## B

- barra diagonal 300, 302
- barra diagonal inversa (\), carácter
  - en cadenas 213
  - en expresiones regulares 302

- barra vertical (`|`), carácter 308
- barras diagonales
  - barra diagonal (`/`) 300, 302
  - barra diagonal inversa (`\`) 213, 302
- barras, sintaxis con 106
- `beginGradientFill()`, método 475
- bitmap caching
  - caching movie clips 427
- Bitmap, clase 392, 565
- BitmapData, clase 565
- BitmapData, objetos, aplicar filtros 490
- Boolean, clase
  - coerción implícita en modo estricto 101
  - conversión 103
- Boolean, tipo de datos 96
- `browse()`, método 811
- bubbles, propiedad 337
- bucle
  - `do..while` 125
  - `for` (XML) 364, 376
  - `for each..in` 244, 376
  - `for..in` 123, 244, 376
  - `while` 124
- bucles
  - `for` 122
  - `for each..in` 123
- buscar cadenas 219
- buscar en expresiones regulares 316
- ByteArray, clase 248
- bytes cargados 440

## C

- caché de filtros y mapas de bits 490
- caché de mapa de bits
  - cuándo evitar 426
  - cuándo utilizar 425
  - filtros y 490
  - ventajas y desventajas 425
- cadena de ámbitos 139, 176
- cadena de prototipos 68, 180
- cadena delimitada por un carácter, combinar matrices en 258
- cadena, representaciones de objetos 215
- cadenas
  - buscar subcadenas 217
  - carácter, posición 217
  - combinar matrices en una cadena delimitada por un carácter 258

- comparar 214
- comprobar coincidencias en
  - expresiones regulares 317
- concatenar 215
- convertir de minúsculas a mayúsculas y viceversa 221
- convertir el tipo de datos de atributos XML 379
- convertir objetos XML en 378
- declarar 212
- detectar subcadenas 310
- ejemplo 221, 222
- índice, posiciones de 214
- longitud 213
- patrones, buscar 216, 218
- reemplazar texto 218
- subcadenas 216, 218
- tareas comunes 210
- términos 211
- `call()`, método (clase `ExternalInterface`) 796, 814
- callback methods
  - ignoring 589
- callback, métodos
  - controlar 590
- callee, propiedad 134
- caller, propiedad 135
- cámaras
  - capturar la entrada 599
  - comprobar instalación 601
  - condiciones de reproducción 605
  - mostrar contenido en pantalla 599
  - permisos 602
  - seguridad 813, 818
- cambio de estado, eventos 280
- Camera, clase 599
- campo de texto estático 533
- campos de introducción de texto 533
- campos de texto
  - desactivar el IME para 728
  - desplazar texto 538
  - dinámicos 533
  - entrada 533
  - estáticos 533
  - HTML en 543
  - imágenes en 537
  - img, etiqueta y seguridad 801
  - modificar 536
- campos de texto dinámico 533
- cancelable, propiedad 336
- Capabilities, clase 719
- Capabilities.avHardwareDisable, propiedad 783

- Capabilities.localFileReadDisable, propiedad 783
- capas, reorganizar 449
- captadores y definidores
  - información
  - sustituir 174
- captura, bloques de 271
- capturar entradas de cámara 599
- capturar texto seleccionado por el usuario 540
- carácter delimitador, dividir cadenas en matriz 218
- carácter, códigos de 655
- caracteres
  - en cadenas 214, 217
  - en expresiones regulares 301
- cargar archivos 695, 701, 811
- cargar contexto 441
- cargar gráficos 438
- charAt(), método 214
- charCodeAt(), método 214
- checkPolicyFile, propiedad 790
- childAllowsParent, propiedad 805
- cierres de función 125, 131, 139
- cifra significativa 97
- clase String
  - toLowerCase() y toUpperCase(), métodos 221
- clase, objeto de 68, 182
- clases
  - abstract, no se admite 146
  - atributos 145
  - base 167
  - características 31
  - cerradas 94
  - clases privadas 71
  - clases públicas 74
  - control de acceso predeterminado 150
  - crear personalizadas 53
  - cuerpo 146
  - declarar propiedades estáticas y propiedades de instancia 147
  - definiciones de 145
  - definir espacios de nombres dentro de 146
  - dinámicas 94
  - dinámicos 129
  - dynamic 149
  - dynamic, atributo 146
  - escribir código para 54
  - heredar propiedades de instancia 169
  - incorporadas 69
  - información 144
  - internal, atributo 150
  - organizar 56
  - private, atributo 148
  - propiedad, atributos de 148
  - propiedades estáticas 174
  - protected, atributo 150
  - public, atributo 148
  - sentencias de nivel superior 147
  - subclases 167
- clases base 167
- clases cerradas 94
- clases de caracteres (en expresiones regulares) 304
- clases de caracteres denegados (en expresiones regulares) 306
- clases de error personalizadas 276
- clases dinámicas 94, 129, 149
- clases Error principales de ActionScript 285
- clases Error principales de ECMAScript 282
- clases incorporadas 69
- clases personalizadas 53
- clases privadas 71
- clases públicas 74
- class, palabra clave 145
- claves de tipo cadena 242
- claves de tipo objeto en matrices 243
- clearInterval(), función 204
- clearTimeout(), función 204
- cliente LocalConnection personalizado 677
- clips de película
  - avance rápido 517
  - conceptos y términos 514
  - información 513
  - rebobinar 517
  - reproducir y detener 517
  - tareas comunes 514
  - velocidad de fotogramas 405
- clips de película, detener 517
- clone(), método (clase BitmapData) 571
- clone(), método (clase Event) 339
- codificar ampersand (&) 670
- codificar como URL 670
- código externo, llamar desde ActionScript 756
- código, maneras de incluir en aplicaciones 48
- códigos de sustitución 220
- ColdFusion 675
- color de fondo, hacer opaco 427
- colores
  - ajustar en objetos de visualización 429
  - combinar de distintas imágenes 428
  - configurar para objetos de visualización 430
  - fondo 427
  - modificar específicos 430

- ColorTransform, clase 462
- colorTransform, propiedad 462
- coma, operador 85
- comentarios
  - información 42, 108
  - en XML 364, 365
- comillas 212, 213
- comillas dobles en cadenas 212, 213
- comillas simples en cadenas 212, 213
- comodín (\*), operador, XML 373
- compatibilidad, Flash Player y archivos FLV 606
- compilador, opciones del 187, 250
- comportamiento predeterminado
  - cancelar 337
  - definición 331
- computeSpectrum(),
  - método (clase SoundMixer) 802, 806, 807
- comunicación
  - entre archivos SWF 679
  - entre archivos SWF de distintos dominios 681
  - entre instancias de Flash Player 676
- concat(), método
  - Array, clase 240
  - clase String 215
- concatenación
  - de cadenas 215
  - de objetos XML 371
- concatenación (+), operador de, XMLList 371
- condicional (:), operador 118
- condicionales 120
- conexiones de socket 682
- conflictos de nombres, evitar 71, 75
- connect(), método
  - LocalConnection, clase 796
  - NetConnection, clase 796, 801
  - Socket, clase 796
  - XMLSocket, clase 684, 796
- constantes 110, 151, 336
- constructores
  - en ActionScript 1,0 179
  - información 154
- constructores privados no admitidos 154
- contenedores de objetos de visualización 387, 399
- contenedores externos, obtener información sobre 755
- contenido, cargar dinámicamente 438
- content, propiedad (clase Loader) 802
- contentLoaderInfo, propiedad 440, 812
- contentType, propiedad 669
- control del flujo, fundamentos 43
- conversión 99, 101, 103

- conversión de mayúsculas a minúsculas y viceversa en cadenas 221
- conversión de tipo 99, 101, 378
- conversión de tipo explícita 99
- conversión de tipo implícita 99
- conversión hacia arriba 92
- Cookie de Flash 688
- cookies 688
- corchete de apertura ([]) 302
- corchete de cierre 302
- corchete final (]) 302
- corchete inicial 302
- corchetes ([ y ]) caracteres 302
- corchetes ([ y ]), operadores 128
- createBox(), método 461
- createGradientBox(), método 475
- CSS
  - cargar 545
  - definición
  - estilos 543
- cuantificadores (en expresiones regulares) 306
- currentDomain, propiedad 812
- currentTarget, propiedad 339
- cursores del ratón, personalizar 658
- cursores, personalizar 658

## D

- data, propiedad (clase URLRequest) 670
- dateFormat, propiedad 675
- Date(), constructor 199
- Date, clase
  - constructor 199
  - date, propiedad 200
  - day, propiedad 200
  - fullYear, propiedad 200
  - getMonth(), método 155, 200
  - getMonthUTC(), método 200
  - getTime(), método 200
  - getTimezoneOffset(), método 201
  - hours, propiedad 200
  - información 197
  - milliseconds, propiedad 200
  - minutes, propiedad 200
  - month, propiedad 200
  - monthUTC, propiedad 200
  - parse(), método 155
  - seconds, propiedad 200
  - setTime(), método 200

- Date, objetos
  - ejemplo de creación 199
  - obtener valores de tiempo de 200
- date, propiedad 200
- datos
  - cargar externos 669
  - enviar a servidores 675
  - seguridad de 806, 811
- datos externos, cargar 669
- day, propiedad 200
- decode(), método 670
- decrementar valores 115
- default xml namespace, directiva 377
- definiciones de clases, múltiples 720
- definidores. *Véase* captadores y definidores
- degradados 475
- Delegate, clase 344
- depurar 270
- desarrollo
  - planificar 48
  - proceso 52
- descargar archivos 700, 811
- descriptor de acceso descendiente (..),
  - operador, XML 372
- desigualdad (!=), operador de 214
- desigualdad estricta (!==), operador de 214
- desplazar texto 538, 539
- destino del evento 326, 333
- detección de colisiones a nivel de píxeles 569
- detectores de eventos
  - cambios en ActionScript 3.0 332
  - como métodos de clase 343
  - crear
  - eliminar 347
  - fuera de una clase 342
  - gestionar 345
  - información
  - técnica a evitar 344
- detectores. *Véase* detectores de eventos
- Dictionary, clase
  - información 243
  - useWeakReference, parámetro 245
- dispatchEvent(), método 348
- DisplayObject, clase
  - información 387, 397
  - stage, propiedad 333
  - subclases 391
- DisplayObjectContainer, clase 387, 393, 399
- displayState, propiedad 407, 797
- distance(), método 455

- distinción entre mayúsculas y minúsculas 105
- distribuir eventos 326
- división por cero 98
- do..while, bucle 125
- documentación
  - ActionScript 15
  - Centro de desarrolladores de Adobe y Adobe Design Center 17
  - contenido de *Programación con ActionScript 3.0* 14
  - Flash 15
- documentos externos, cargar datos 671
- domain, propiedad (clase LocalConnection) 814
- dominios, comunicación entre 681
- dos puntos (:), operador 90
- dotall, propiedad de expresiones regulares 312
- download(), método 796, 811
- draw(), método 441, 799, 802, 806, 809
- dynamic, atributo 146

## E

- E4X. *Consulte* XML
- ECMAScript edición 4, borrador 68
- ECMAScript for XML. *Consulte* XML
- edición de Flash, cuándo utilizar para ActionScript 50
- editores de texto 51
- ejemplos
  - animar objetos Sprite con mapas de bits fuera de la pantalla 576
  - aplicación de sonido 643
  - cadena 221
  - cargar datos RSS 380
  - detectar características del sistema 730
  - expresiones regulares 318
  - filtrado de imágenes 511
  - formato de texto 551
  - generar un cliente Telnet 703
  - GeometricShapes 187
  - gestión de errores 349
  - impresión de varias páginas 745
  - jukebox de vídeo 608
  - matrices 254
  - Matrix, clase 462
  - reorganizar capas de objetos de visualización 449
  - RunTimeAssetsExplorer 525
  - SimpleClock 205
  - SpriteArranger, clase 444
  - utilización de la API externa con una página Web contenedora 760

- Wiki, analizador de 318
- WordSearch 661
- eliminación de datos innecesarios 129, 244
- eliminación, operador de 129, 236
- Endian.BIG\_ENDIAN 683
- Endian.LITTLE\_ENDIAN 683
- enmascaramiento del canal alfa 434
- enmascarar objetos de visualización 432
- enmascarar para el canal alfa 434
- enterFrame, evento 335
- entorno del sistema del cliente
  - información 715
  - tareas comunes 716
- entorno léxico 139
- entrada de teclado, capturar 653
- entrada del usuario
  - conceptos y términos 652
  - información 651
  - tareas comunes 652
- enumeraciones 160
- Error, clases
  - ActionScript 285
  - ECMAScript 282
  - información 281
- errores
  - asíncronicos 266
  - clases personalizadas 276
  - ErrorEvent, clase 278, 349
  - eventos basados en estado 278
  - herramientas de depuración 270
  - regenerar 275
  - sobre gestionar 262
  - throw, sentencia 273
  - tipos de 262, 265
  - visualizar 274
- errores asíncronicos 266
- errores sincrónicos 265
- ErrorEvent, clase 278, 349
- errors
  - imprimir 739
- es, opción del compilador 250
- escenario
  - ajustar escala 406
  - propiedades, configurar 405
  - seguridad 804
- escenas para delimitar líneas de tiempo 519
- espacio en blanco 365
- espacios de coordenadas
  - definición 452
  - trasladar 455
- espacios de nombres
  - abrir 79
  - aplicar 78
  - AS3 186, 250
  - atributos definido por el usuario 151
  - definir 77, 146
  - espacio de nombres predeterminados 76
  - especificadores de control de acceso 77
  - flash\_proxy 79
  - hacer referencia 79
  - importar 82
  - información 75
  - namespace, palabra de clave 76
  - use namespace, directiva 79, 81, 186
  - XML 377
- estáticos, métodos 155
- estructuras de datos 229
- Event, clase
  - bubbles, propiedad 337
  - cancelable, propiedad 336
  - categorías de métodos 339
  - clone(), método 339
  - constantes 336
  - currentTarget, propiedad 339
  - eventPhase, propiedad 338
  - información 335
  - isDefaultPrevented(), método 340
  - preventDefault(), método 331, 340
  - stopImmediatePropogation(), método 339
  - stopPropogation(), método 339
  - subclases 340
  - target, propiedad 338
  - toString(), método 339
  - type, propiedad 336
- Event.COMPLETE 669
- EventDispatcher, clase
  - addEventListener(), método 160, 332
  - dispatchEvent(), método 348
  - interfaz IEventDispatch y 164
  - referencias a 106
  - willTrigger(), método 348
- eventos
  - cambio de estado 280
  - comportamientos predeterminados 331
  - distribuir 326, 348
  - enterFrame, evento 335
  - error 277, 348
  - flujo del evento 326, 333, 337
  - fundamentos 33
  - init, evento 335

- nodo de destino 333
- nodo principal 334
- objetos de evento 335
- para objetos de visualización 409
- seguridad 805
- this, palabra clave 344
- Véase también* detectores de eventos
- eventos de error 277, 348
- eventos de error basados en estado 278
- eventos del modelo de objetos de documentos (DOM)
  - de nivel 3, especificación 325, 331
- eventos DOM, especificación 325, 331
- eventos, controladores de 330, 588
- eventPhase, propiedad 338
- exactSettings, propiedad (clase Security) 813
- excepciones 265
- exec(), método 317
- exportar símbolos de biblioteca 521
- expresiones de función 127
- expresiones regulares
  - alternadores y grupos de caracteres 309
  - alternancia con el metacarácter
    - de barra vertical (|) 308
  - barra diagonal, delimitador 300
  - buscar 316
  - capturar subcadenas coincidentes 310
  - caracteres de 301
  - clases de caracteres 304
  - crear 300
  - cuantificadores 306
  - ejemplo 318
  - grupos 308
  - grupos con nombre 311
  - indicadores 312
  - información 296
  - metacaracteres 301, 302
  - metasecuencias 301, 303
  - métodos para trabajar con 317
  - parámetros de métodos de String 318
  - propiedades 312
- extended, propiedad de expresiones regulares 312
- extends, palabra clave 167
- ExternalInterface, clase 753, 796, 814
- ExternalInterface.addCallback(), método 803

## F

- facade, clase 644
- fase de captura 333
- fase de propagación 333
- fechas y horas
  - ejemplos 198
  - información 197
- FileReference, clase 693, 796, 811
- FileReferenceList, clase 701, 811
- filtrar datos XML 374
- filtros
  - aplicar a objetos BitmapData 490
  - aplicar a objetos de visualización 488
  - caché de mapa de bits y 490
  - cambiar en tiempo de ejecución 491
  - crear 487
  - eliminar para objetos de visualización 489
  - explicación de 490
  - para imágenes, ejemplo 511
  - tareas comunes 486
  - para objetos de visualización y mapas de bits 492
- final de sentencias 108
- final, atributo 92, 157, 161, 172
- Flash Media Server 802
- Flash Player
  - compatibilidad con FLV codificado 606
  - comunicación entre instancias 676
  - IME y
  - versión 6 178
  - versión de depuración 349
- Flash Video. *Véase* FLV
- Flash, documentación 15
- flash, paquete 72
- flash.display, paquete
  - API de dibujo y 467
  - clips de película y 513
  - entradas del usuario y 651
  - filtrado y 485
  - mapas de bits y 561
  - programación de la visualización
  - sonido y 615
  - texto y 531
- flash.geom, paquete 451
- flash\_proxy, espacio de nombres 79
- Flex, cuándo utilizar para ActionScript 51
- flujo del evento 326, 333, 337
- flujo del programa 120

- FLV
  - configurar para alojar en servidor en Macintosh 608
  - Flash Player y 606
  - formato de archivo 581
- fondo opaco 427
- for each..in, sentencia 123, 244, 376
- for, bucles 122
- for, bucles XML 364, 376
- for..in, sentencia 123, 244, 376
- formato al texto, aplicar 542, 546
- fotogramas, saltar a 518
- frameRate, propiedad 405
- fromCharCode(), método 214
- fscCommand(), función 676, 796, 814
- fuentes
  - dispositivo 533
  - incorporadas 533, 547
- fuentes de dispositivo 533
- fuentes incorporadas
  - definición 533
  - utilizar 547
- fullScreen, evento 408
- fullYear, propiedad 200
- función, sentencias de 126
- funciones
  - ámbito 130, 138
  - añadir propiedades a 138
  - anidadas 131, 138, 139
  - anónimas 127, 135
  - arguments, objeto 132
  - de tiempo 204
  - descriptor de acceso
  - devolver valores 130
  - información 125
  - llamar 126
  - objetos 137
  - parámetros 132
  - paréntesis 126
  - recursivas 135
- funciones anidadas 131, 138, 139
- funciones de tiempo 204
- funciones descriptoras de acceso, get y set 157
- function, objetos 144
- function, palabra clave 126, 153
- Function.apply(), método 250

- fundamentos
  - comentarios 42
  - control del flujo 43
  - crear instancias de objetos 39
  - ejemplo 44
  - eventos 33
  - métodos 32
  - objetos 31
  - operadores 42
  - propiedades 32
  - variables 28

## G

- g, indicador (de expresiones regulares) 312
- geometría
  - conceptos y términos 453, 469
  - información 451
  - tareas comunes relacionadas 452
- GeometricShapes, ejemplo 187
- gestión de errores
  - comportamientos predeterminados 331
  - ejemplos 349
  - estrategias 269
  - herramientas 268
  - tareas comunes 263
  - términos 263
- getDefinition(), método 812
- getImageReference(), método 801
- getLocal(), método 688, 796, 813, 816
- getMonth(), método 155, 200
- getMonthUTC(), método 200
- getRect(), método 460
- getRemote(), método 688, 796, 816
- getTime(), método 200
- getTimer(), función 204
- getTimezoneOffset(), método 201
- GIF, gráficos 438
- girar matrices 461
- girar objetos de visualización 432, 461
- global, propiedad de expresiones regulares 312
- gráficos, cargar 438
- grupos con nombre (en expresiones regulares) 311
- grupos en expresiones regulares 308
- grupos que no capturan en expresiones regulares 310

## H

hacer aparecer o desaparecer objetos  
de visualización 432

hashes 241, 243

herencia

definición 167

propiedad fija 184

propiedades de instancia 169

propiedades estáticas 174

herencia de clase 184

herencia de propiedades fijas 184

hoisting 87

hojas de estilos en cascada. *Véase* CSS

hojas de estilos. *Véase* CSS

hora universal (UTC) 198

hora, formatos de 198

hours, propiedad 200

HTML, texto

visualizar 536

y CSS 543

htmlText, propiedad 536

## I

i, indicador (de expresiones regulares) 312

id3, propiedad 807

IDataInput y IDataOutput, interfaces 683

identificador de atributo XML (@), operador 363, 373

identificadores 76

IEventDispatcher, interfaz 163, 345, 346

if, sentencia 120

if..else, sentencia 120

ignoreCase, propiedad de expresiones regulares 312

igualdad, operadores de 214

imágenes

en campos de texto 537

cargar 438

definir en la clase Bitmap 392

ejemplo de filtrado 511

seguridad 806

IME

composición, eventos de 729

comprobar disponibilidad 725

manipular en Flash Player

IME, modo de conversión de

configurar 727

determinar 726

img, etiqueta en campos de texto, seguridad 801

import, sentencia 73

importar archivos SWF 812

impresión de mapa de bits 741

impresión en horizontal 744

impresión en vertical 744

impresión vectorial 741

imprimir

ajustar escala 744

conceptos y términos 737

especificar área 743

excepciones y valores devueltos 739

información 736

orientación 744

página, altura y anchura 744

páginas 738

propiedades de página 741

puntos 743

Rectangle, objetos 743

tareas comunes 736

tiempo de espera 742

varias páginas, ejemplo de 745

vector o mapa de bits 741

incrementar valores 115

indexOf(), método 217

indicador dotall de expresiones regulares 315

indicador extended de expresiones regulares 315

indicador global de expresiones regulares 313

indicador ignore de expresiones regulares 314

indicador multiline de expresiones regulares 314

indicadores de expresiones regulares 312

índice, posiciones en cadenas 214

infinito 98

infinito negativo 98

infinito positivo 98

init, evento 335

instanceof, operador 94

instancias, crear 39

int, conversión a la clase 101

int, tipo de datos 96

interacciones del usuario, administrar la selección 659

InteractiveObject, clase 393

intercalación (^), carácter de 302

interfaces

ampliar 165

definir 165

implementar en una clase 166

información 163

internal, atributo 74, 76, 150

intersection(), método 459

intersects(), método 459

is, operador 93, 164

isDefaultPrevented(), método 340  
isNaN(), función global 88

## J

join(), método 240  
JPG, gráficos 438  
jukebox de vídeo, ejemplo 608

## L

lastIndexOf(), método 217  
length, propiedad  
    arguments, objeto 134  
    Array, clase 236  
    cadenas 213  
level, propiedad 349  
límite de tiempo de espera del script 742  
línea de tiempo de Flash,  
    añadir código ActionScript 48  
línea de tiempo, Flash 48  
lineGradientStyle(), método 475  
lista de visualización  
    flujo del evento 333  
    información 386  
    recorrer 403  
    seguridad 805  
    ventajas 394  
literales compuestos 107  
literales de objeto 242  
llaves ({ y }) en XML, operadores 370  
load(), método (clase Loader) 441, 790, 796  
load(), método (clase Sound) 790, 796, 801, 811  
load(), método (clase URLoader) 669, 796  
load(), método (clase URLStream) 796, 811  
loadBytes(), método 441, 790  
Loader, clase 438, 796, 807, 812  
LoaderContext, clase 441, 799, 807  
LoaderContext, objeto 790  
LoaderInfo, clase  
    controlar progreso de carga 439  
    objeto de visualización, acceso a 805  
loaderInfo, propiedad 440  
loadPolicyFile(), método 796  
LocalConnection, clase  
    connectionName, parámetro 681  
    información 676  
    permisos 814  
    restringida 796

LocalConnection.allowDomain(), método 681, 814  
LocalConnection.allowInsecureDomain(),  
    método 681  
LocalConnection.client, propiedad 677  
LocalConnection.connect(), método 796  
localFileReadDisable, propiedad 783  
localToGlobal(), método 455

## M

m, indicador (de expresiones regulares) 312  
Macintosh, archivos FLV 608  
mantisa 97  
mapas de bits  
    definir en la clase Bitmap 392  
    formatos de archivo 562  
    información 562  
    seguridad 806  
    suavizado 566  
    transparente u opaco 563  
mapas de bits, copiar datos 571  
Máquina virtual de ActionScript (AVM1) 178  
Máquina virtual de ActionScript 2 (AVM2) 178, 183  
más (+), signo 302  
match(), método 219  
matrices  
    asociativas 241  
    clasificar 236  
    clonar 248  
    constructor 233  
    consultar 240  
    copia completa de 248  
    copia superficial 248  
    crear 218, 233  
    ejemplos 254  
    eliminación, operador de 236  
    eliminar elementos 235  
    indexadas 232  
    información 229  
    insertar elementos 234  
    literales de matriz 107, 233  
    longitud de 236  
    matrices anidadas y el método join() 241  
    multidimensionales 246  
    no se admiten matrices con tipo 233  
    objeto, claves de tipo 243  
    pares clave/valor 242  
    recorrer 244  
    superconstructor 250

- tamaño máximo 232
- tareas comunes 231
- términos 231
- utilizar matrices asociativas y matrices indexadas 247
- matrices con tipo 233
- matrices de transformación. *Véase* clase Matrix
- matrices indexadas 232
- matrices sin ordenar 241
- Matrix, clase
  - ajustar escala 461
  - definición 461
  - definir degradados con 475
  - ejemplo 462
  - girar 461
  - objetos, definir 461
  - sesgar 462
  - trasladar 461
- MAX\_VALUE (clase Number) 97
- mayor o igual que, operador 214
- mayor que, operador 113, 214
- medios cargados, acceder como datos 806
- memoria, administración de 244
- menor o igual que, operador 214
- menor que, operador 113, 214
- menú contextual, personalizar 659
- menú del botón derecho (menú contextual) 659
- menú emergente (menú contextual) 659
- metacaracteres en expresiones regulares 301
- metadatos de vídeo 595, 597
- metasecuencias en expresiones regulares 301, 303
- method, propiedad (clase URLRequest) 670
- métodos
  - captadores y definidores 157, 174
  - constructores 154
  - de instancia 156
  - definición 153
  - estáticos 155
  - fundamentos 32
  - sustituir 172
  - vinculados 140, 159
- métodos de instancia 156
- métodos vinculados 140
- micrófono
  - acceder 638
  - detectar actividad 641
  - enrutar a altavoces locales 640
  - seguridad 813, 818
- Microphone, clase 338
- milliseconds, propiedad 200

- MIN\_VALUE (clase Number) 97
- minutes, propiedad 200
- modo estándar 91, 128
- modo estricto
  - conversión 100
  - conversión explícita 100
  - devolver valores 131
  - errores en tiempo de ejecución 91
  - información 89
  - sintaxis con punto y 128
- monitor, modo de pantalla completa 407
- month, propiedad 200
- monthUTC, propiedad 200
- MorphShape, clase 393
- mostrar contenido de cámara en pantalla 599
- MouseEvent, clase 331, 340
- movie clips
  - caching 427
- MovieClip, clase 392
  - velocidades de fotogramas 405
- MovieClip, crear objetos 520
- multiline, propiedad de expresiones regulares 312
- múltiples definiciones de clases 720
- mx.util.Delegate, clase 344

## N

- NaN, valor 98
- navigateToURL(), función 796, 814
- NetConnection, clase 796
- NetConnection.connect(), método 796, 801
- NetStream, clase 790, 796, 801
- new, operador 69
- nodo o fase de destino 333
- nodos en datos XML, acceder a 372
- nueva línea, carácter 213
- null, valor 88, 96, 98, 245
- Number, clase
  - conversión 101
  - enteros, rango de 97
  - isNaN(), función global 88
  - precisión 97
  - valor predeterminado 87
- Number, tipo de datos 97
- números octales 102

## O

- Object, clase
  - matrices asociativas 242
  - prototype, propiedad 180, 184
  - tipo de datos y 99
  - valueOf(), método 185
- objeto de activación 139
- objeto de la lista de visualización 331
- objeto global 139
- objetos
  - crear instancias 39
  - fundamentos 31
- objetos compartidos
  - configuración de Flash Player y 813
  - información 688
  - mostrar contenido de 690
  - seguridad y 691, 816
- objetos contenedores 89
- objetos de evento 326
- objetos de visualización
  - administración de profundidad 395
  - agrupar 399
  - ajustar color 429
  - ajustar escala 420, 422
  - ajuste de escala 461
  - añadir a la lista de visualización 398
  - animar 436
  - API de dibujo y
    - clips de película 513
  - configurar colores de 430
  - crear 398
  - crear subclases 396
  - crear un caché 424
  - ejemplo 442, 482
  - ejemplo de reorganización 449
  - elegir una subclase 411
  - eliminar filtros 489
  - enmascarar 433
  - ensamblar objetos complicados 396
  - entradas del usuario y 651
  - eventos 409
  - filtrar 485, 488, 492
  - fuera de la lista 396
  - girar 432, 461
  - hacer aparecer o desaparecer progresivamente 432
  - herencia de clases principales 391
  - información 387
  - mapas de bits 561
  - seguridad 805
  - selección mediante clic y arrastre, ejemplo 447
  - sesgo 461
  - situar 412, 413
  - size 420
  - tareas comunes 388
  - términos 389
  - tipos 391
  - transformación de matriz 462
  - traslación 461
- objetos de visualización fuera de la lista 396
- objetos genéricos 107, 242
- objetos visuales. *Véase* objetos de visualización
- ocultar 177
- on(), controladores de eventos 330
- onClipEvent(), función 330
- onCuePoint, controladores de eventos 588
- operación asíncrona 348
- operadores
  - aditivos 116
  - asignación 119
  - condicionales 118
  - de igualdad 117, 214
  - de prefijo 115
  - de sufijo 115
  - desplazamiento en modo bit 117
  - fundamentos 42
  - información 111
  - lógicos 118
  - lógicos en modo bit 118
  - multiplicativos 116
  - precedencia 112
  - principales 114
  - relacionales 117
  - unarios 112, 115
- operadores aditivos 116
- operadores binarios 112
- operadores de asignación 119
- operadores de desplazamiento en modo bit 117
- operadores de igualdad 117
- operadores de prefijo 115
- operadores de sufijo 115
- operadores lógicos 118
- operadores lógicos en modo bit 118
- operadores multiplicativos 116
- operadores principales 114
- operadores relacionales 117
- operadores sobrecargados 112
- operadores ternarios 112
- operadores unarios 112, 115
- orden de bytes 683

- orden de bytes bigEndian 683
- orden de bytes de la red 683
- orden de bytes littleEndian 683
- ordenar matrices 236, 238
- override, palabra clave 157, 158

## P

- package, sentencia 145
- palabras clave 109
- palabras clave sintácticas 109
- palabras reservadas 109, 110
- pantalla completa, modo 407, 408, 797
- paquetes
  - crear 72
  - importar 73
  - información 70
  - nivel superior 71, 72
  - paquetes anidados 71
  - punto, operador 71, 106
  - punto, sintaxis con 106
- paquetes anidados 71
- parámetros
  - opcionales o requeridos 133
  - pasar por valor o por referencia 132
- parámetros de función 132
- parámetros opcionales 133
- parámetros requeridos 133
- parentAllowsChild, propiedad 805
- paréntesis
  - filtrado XML, operadores de 374
  - metacaracteres 302
  - operadores 108
  - vacíos 126
- paréntesis de apertura 302
- paréntesis de cierre 302
- paréntesis final 302
- paréntesis inicial 302
- parse(), método 155
- permisos
  - cámara 602
  - LocalConnection, clase 814
- píxeles, manipular individualmente 567
- play(), método (clase NetStream) 796
- PNG, gráficos 438
- podcast, aplicaciones
  - ampliar 650
  - crear 643
- Point, objetos
  - distancia entre puntos 455
  - información 454
  - traslación de espacios de coordenadas 455
  - usos adicionales de 456
- polar(), método 456
- polimorfismo 168
- política entre dominios, archivos 810
  - checkPolicyFile, propiedad y 441, 807
  - extraer datos 806
  - img, etiqueta y 801
  - securityDomain, propiedad y 800
  - URLLoader y URLStream, clases 809
- pop(), método 235
- portapapeles
  - guardar texto 719
  - seguridad 818
- posiciones
  - de caracteres en cadenas 217
  - de objetos de visualización 412
- preventDefault(), método 331, 340
- primer Sprite cargado 387, 439
- printArea, parámetro 741
- PrintJob(), constructor 738
- PrintJob, sincronización de sentencias 742
- priority, parámetro (método addEventListener()) 346
- private, atributo 148
- programación de la visualización,
  - información sobre 386
- programación orientada a objetos
  - conceptos 143
  - tareas comunes de la 142
- programas, definición básica 27
- progreso de carga 440
- progreso de la reproducción de audio 648
- ProgressEvent.PROGRESS 669
- propiedades
  - ActionScript, comparación con otros lenguajes 68
  - añadir a funciones 138
  - de las expresiones regulares 312
  - definidas para ActionScript 3,0 148
  - estáticas y de instancia 147, 174
  - fundamentos 32
  - XML 365
- propiedades de instancia
  - declarar 147
  - heredar 169
- propiedades de página 741

- propiedades estáticas
  - declarar 147
  - en la cadena de ámbitos 176
  - herencia 174
  - XML 365
- protected, atributo 150
- \_\_proto\_\_ 68
- prototipo, objeto 129, 180, 183
- prototype, propiedad 180, 184
- Proxy, clase 79
- public, atributo 148
- puertos, seguridad 810
- punteros (cursores), personalizar 658
- punto (.), metacarácter
- punto (.), operador 106, 128
- punto (.), operador XML 363, 372
- punto (.). *Véase* punto
- punto y coma, signos de 108
- punto, sintaxis con 106
- puntos de referencia
  - activar acciones 588
  - en vídeo 586
- puntos y píxeles, comparación de 743
- push(), método 234, 251

## R

- rangos de caracteres, especificar 305
- ratón, seguridad del 818
- Real-Time Messaging Protocol,
  - seguridad de contenido 802
- rebobinar clips de película 517
- recorrer elementos de matriz 244
- Rectangle, objetos
  - cambiar el tamaño 457
  - cambiar la posición 457
  - definición 457
  - imprimir 743
  - intersecciones 459
  - uniones 459
  - usos adicionales de 460
- recursivas, funciones 135
- red
  - conceptos y términos 667
  - información 665
  - restringir 795
- reemplazar texto en cadenas 218
- referencia, pasar por 132
- referencias débiles 245

- RegExp, clase
  - información 295
  - métodos 317
  - propiedades 312
- reloj, ejemplo de 205
- rendimiento, mejorar para objetos de visualización 424
- replace(), método 204, 220
- reproducción
  - controlar audio 648
  - pausar y reanudar audio 649
- reproducción de audio, controlar 648
- reproducir
  - cámara y 605
  - controlar la velocidad de fotogramas 405
  - de clips de película 516
  - vídeo 584
- reproductor. *Véase* Flash Player
- \_\_resolve 68
- rest, parámetro 136
- return, sentencia 131, 155
- reutilización de scripts 802
- reverse(), método 236
- rotate(), método 461
- RSS, datos
  - cargar, ejemplo 380
  - leer para un canal podcast 644
- RTMP, seguridad de contenido 802
- ruta de clases 73
- ruta de código fuente 73
- ruta de compilación 73

## S

- s, indicador (de expresiones regulares) 312
- salto de página, carácter 213
- sameDomain, propiedad 805
- scale(), método 461
- scripts de servidor 675
- search(), método 219
- seconds, propiedad 200
- secuencias de escape en clases de caracteres 304
- Security, clase 796
- Security.allowDomain(), método
  - cargar contexto 441
  - constructor y 812
  - img, etiqueta y 801
  - sonido y 808
  - uso de scripts entre películas 802
- Security.currentDomain, propiedad 812

Security.exactSettings, propiedad 813  
 SecurityDomain, clase 441, 800  
 seguridad  
     *Consulte también* archivos de política entre dominios  
 seguridad  
     acceder a medios cargados como datos 806  
     allowNetworking, etiqueta 795  
     archivos SWF importados 812  
     archivos, cargar y descargar 811  
     cámara 813, 818  
     enviar datos 811  
     escenario 804  
     imágenes 806  
     img, etiqueta 801  
     lista de visualización 805  
     LocalConnection, clase 814  
     mapas de bits 806  
     micrófono 813, 818  
     objetos compartidos 813, 816  
     pantalla completa, modo 797  
     portapapeles 818  
     puertos 810  
     ratón 818  
     relacionada con eventos 805  
     RTMP 802  
     sockets 810  
     sonido 801, 807  
     teclado 818  
     URLLoader 809  
     URLStream 809  
     vídeo 801, 809  
 seguridad del teclado 818  
 selección, administrar en interacciones 659  
 send(), método (clase LocalConnection) 676, 796  
 sendToURL(), función 796, 811  
 servidor de socket Java 685  
 sesgar matrices 461, 462  
 sesgar objetos de visualización 461  
 setClipboard(), método 818  
 setInterval(), función 204  
 setTime(), método 200  
 setTimeout(), método 204  
 Shape, clase 392  
 SharedObject, clase 688, 796  
 SharedObject.getLocal(), método 813, 816  
 SharedObject.getRemote(), método 816  
 shift(), método 235  
 signo de interrogación (?), metacarácter  
 signo dólar (\$), códigos de sustitución 220  
 signo dólar (\$), metacarácter 302  
 símbolos de biblioteca, exportar 521  
 símbolos de expresiones regulares 301  
 SimpleButton, clase 392  
 SimpleClock, ejemplo 205  
 sintaxis 105  
 sistema del usuario, determinar 718  
 sistema del usuario, determinar  
     en tiempo de ejecución 718  
 slice(), método  
     Array, clase 240  
     clase String 217  
 Socket, clase 683, 796, 810  
 socket, servidor de 685  
 sonido  
     aplicación de ejemplo 643  
     intercambio con el servidor 642  
     seguridad de 801, 807  
 Sound, clase 790, 796, 801  
 SoundFacade, clase 644  
 SoundLoaderContext, clase 790  
 SoundMixer.computeSpectrum(),  
     método 802, 806, 807  
 SoundMixer.stopAll(), método 807  
 splice(), método 234, 235  
 split(), método 218  
 Sprite, clase 392  
 Sprite, primero cargado 387, 439  
 SpriteArranger, ejemplo de la clase 444  
 Stage  
     como contenedor de objeto de visualización 388  
     información 333, 386  
 Stage, clase 333  
 Stage, propietario del objeto 804  
 StageDisplayState, clase 797  
 static, atributo 151  
 StaticText, clase 393  
 stopAll(), método (clase SoundMixer) 807  
 stopImmediatePropogation(), método 339  
 stopPropogation(), método 339  
 String, clase  
     charAt(), método 214  
     charCodeAt(), método 214  
     concat(), método 215  
     fromCharCode(), método 214  
     indexOf(), método 217  
     lastIndexOf(), método 217  
     match(), método 219  
     replace(), método 220  
     search(), método 219  
     slice(), método 217

- split(), método 218
- substr() y substring(), métodos 217
- String, tipo de datos 98
- strings
  - about 210
- StyleSheet, clase 543
- suavizado de mapas de bits 566
- suavizar texto 549
- subcadenas
  - buscar y reemplazar 217, 218
  - crear segmentando en un delimitador 218
  - detectar en expresiones regulares 310
  - información 216
- subclases 167
- substr() y substring(), métodos 217
- suma (+), operador de 215
- super, sentencia 154, 156, 173
- superclases 167
- superconstructor para matrices 250
- sustituir captadores y definidores 174
- SWE, archivos
  - cargar 438
  - cargar externos 524
  - cargar versiones antiguas 525
  - comunicación entre dominios 681
  - comunicación entre instancias 679
  - determinar entorno de tiempo de ejecución 719
  - importar cargados 812
- switch, sentencia 121
- System.setClipboard(), método 818

## T

- tabulación, carácter 213
- tamaño de archivo, menor para formas 394
- target, propiedad 338
- tecla, códigos de 655
- Telnet, ejemplo de cliente 703
- temporizador, eventos de 203
- temporizadores 202
- test(), método 317
- TextEvent, clase 331
- TextField, clase 331, 393
- TextFormat, clase 543
- TextLineMetrics, clase 558
- texto
  - aplicar formato a rangos de 546
  - asignar formatos 543
  - capturar la entrada 540

- conceptos y términos 533
- desplazar 538, 539
- estático 550
- estáticos 393
- formato 542, 551
- grosor 549
- guardar en el portapapeles 719
- información 532
- manipular 539
- nitidez 549
- restringir la entrada 542
- seleccionar 539
- suavizar 549
- sustituir 218
- tareas comunes 533
- tipos disponibles 535
- visualizar 535
- texto estático
  - acceder 550
  - crear 393
- texto seleccionado por el usuario, capturar 540
- texto, medidas de líneas de 533, 558
- TextSnapshot, clase 551
- this, palabra clave 156, 157, 159, 344
- throw, sentencia 273
- tiempo de compilación, verificación de tipos en 90
- tiempo de ejecución, determinar
  - el sistema del usuario 718
- tiempo de espera, límite de 742
- tiempo, intervalos de 202
- Timer, clase
  - controlar reproducción 648
  - información 202
- tipo de datos predeterminado 69
- tipos de datos
  - Boolean 96
  - definición 88
  - información
  - int 96
  - Number 97
  - personalizados 160
  - predeterminado (sin tipo) 69
  - simples y complejos
  - String 98
  - uint 98
  - void 98
- tipos de datos personalizados, enumeraciones 160
- tipos no coincidentes 90
- tipos simples, conversiones implícitas 100
- tipos. *Véase* tipos de datos

- toLowerCase(), método 221
- toString(), método
  - Array, clase 240
  - Event, clase 339
  - información 215
- toUpperCase(), método 221
- traits, objeto 183
- Transform, clase 461
- transform, propiedad 461, 462
- translate(), método 461
- transmitir vídeo 586
- trasladar matrices 461
- try..catch..finally, sentencias 271
- Tunelación HTTP 684
- twips 743
- type, propiedad (clase Event) 336

## U

- UIEventDispatcher, clase 330
- uint, conversión a la clase 101
- uint, tipo de datos 98
- undefined 69, 98, 99, 233
- Unicode, caracteres 209
- union(), método 459
- unshift(), método 234
- upload(), método 796, 811
- URI 77
- URI (Identificador uniforme de recurso) 77
- URL de objetos cargados 440
- URLLoader, clase
  - cargar datos XML 369, 380
  - cuando está restringida 796
  - información 669
  - seguridad y 809
- URLLoader, constructor 669
- URLLoader.dataFormat, propiedad 675
- URLLoader.load(), método 669, 670
- URLLoaderDataFormat.VARIABLES 675
- URLRequest, instancia 669, 670
- URLRequest.contentType, propiedad 669
- URLRequest.data, propiedad 670
- URLRequest.method, propiedad 670
- URLRequestMethod.GET 671
- URLRequestMethod.POST 671
- URLStream, clase 796, 809
- URLVariables, clase 669
- URLVariables.decode(), método 670
- use namespace, directiva 79, 81, 186

- useCapture, parámetro
  - (método addEventListener()) 346
- useWeakReference, parámetro 245
- UTC (hora universal) 198

## V

- valores
  - asignar a variables 84
  - pasar argumentos por 132
- valores complejos 88
- valores de unidad de tiempo 200
- valores literales
  - información 106
  - literales de matriz 107, 233
  - objeto 242
- valores predeterminados de parámetros 133
- valores simples 69, 88
- valueOf(), método (clase Object) 185
- var, palabra clave 84, 151
- variables
  - ámbito de 85
  - anotaciones de tipo de datos 84, 90
  - de instancia 152
  - declarar 151
  - fundamentos 28
  - inicializar 87, 368
  - no inicializadas 87
  - no se permite sustituir 153
  - sin tipo 69, 88
  - static 151
  - tipos 151
  - valor predeterminado 87
  - var, sentencia 84
- variables de instancia 152
- variables estáticas 151
- variables globales 85
- variables locales 85
- variables sin tipo 69, 88
- velocidad, aumentar para la representación 425
- verificación de tipos
  - tiempo de compilación 89
  - tiempo de ejecución 91
- versión de depuración, Flash Player 349
- vídeo
  - calidad 604
  - cargar 583
  - enviar a servidor 606
  - final del flujo 585

- información 578
- en Macintosh 608
- metadatos 595, 597
- reproducción 584
- seguridad 801, 809
- tareas comunes 579
- transmitir 586
- Video, clase 582
- vinculados, métodos 159
- visualizar contenido, cargar dinámicamente 438
- void 98

## W

- while, bucle 124
- Wiki, ejemplo de analizador 318
- willTrigger(), método 348
- WordSearch, ejemplo 661

## X

- x, indicador (de expresiones regulares) 312
- XML
  - acceder a atributos 373
  - ActionScript para 360
  - cargar datos 369, 380
  - comentarios 364, 365
  - conceptos y términos 361
  - conversión de tipo 378
  - documentos 359
  - E4X (ECMAScript for XML) 71, 357, 362
  - espacio en blanco 365
  - espacios de nombres 377
  - filtrar 374
  - for each..in, bucles 123
  - for, bucles 364, 376
  - formato de API externa 758
  - fundamentos 357
  - inicializar variables 368
  - instrucciones de procesamiento 364
  - llave, ({} y {}) operadores 370
  - métodos 365
  - navegar estructuras 371
  - nodos principales 372
  - nodos secundarios 372
  - propiedades 365
  - socket, servidor de 685
  - tareas comunes 361
  - transformar 370

- XML, clase 71
- XMLDocument, clase 72, 362
- XMLList, objetos
  - concatenar 371
  - información 367
- XMLNode, clase 362
- XMLParser, clase 362
- XMLSocket, clase 369, 380, 683, 796, 810
- XMLSocket.connect(), método 684, 796
- XMLTag, clase 362

## Z

- zonas horarias 199, 201

