

İÇİNDEKİLER

1 FLASH'A GİRİŞ, PANELLER, ÇİZİM TEKNİKLERİ VE DOSYALAR İLE ÇALIŞMAK	1
Flash'ı Başlatmak ve Proje Türleri	1
Create from Template (Şablondan Oluştur)	1
Open a Recent Item (Kullanılanlardan Aç)	2
Create New (Yeni Oluştur)	2
Hazır Sahne Düzenleri ve Çalışma Alanını Düzenlemek	3
Flash'a Dosya Ekleme	7
Grafik Ekleme	7
Ses Dosyaları Ekleme	7
Video Dosyaları Ekleme	9
PSD ve AI Dosyaları Ekleme	11
Projeleri Yayımlamak	13
Görüntü Formatları	13
Animasyon Formatları	16
Projektör Formatları	19
Windows Projector	19
Macintosh Projector	19
Paneller ve Araçların Kullanımı	19
Çalışma Sahnesi	19
Tools (Araçlar) Paneli	20
Selection Tool: Seçme Aracı	21
Free Transform Tool: Serbest Ölçülendirme Aracı	21
3D Rotation Tool: 3D Döndürme Aracı	21
3D Translation Tool: 3D Taşıma Aracı	21
Lasso Tool: Kement Aracı	21
Pen Tool: Kalem Aracı	21
Text Tool: Metin Aracı	21
Line Tool: Çizgi Aracı	21
Rectangle Tool: Dikdörtgen Aracı	21
Oval Tool: Oval Aracı	21
Rectangle Primitive Tool: İlkel Dikdörtgen Aracı	21
Oval Primitive Tool: İlkel Oval Aracı	22
PolyStar Tool: Çokgen Aracı	22
Pencil Tool: Kalem Aracı	22
Brush Tool: Fırça Aracı	22
Spray Brush Tool: Sprey Fırça Aracı	22

Deco Tool: Dekore Aracı	22
Bone Tool: Kemik Aracı	22
Bind Tool: Bağlama Aracı	22
Paint Bucket Tool: Boya Kovası Aracı	22
Ink Bottle Tool: Mürekkep Şişesi Aracı	22
Eyedropper Tool: Göz Damlalığı Aracı	22
Eraser Tool: Silgi Aracı	23
Hand Tool: El Aracı	23
Zoom Tool: Büyütme Küçültme Aracı	23
Ekstra Araçlar	23
Timeline Paneli	23
Properties (Özellikler) Paneli	25
Info (Bilgi) Paneli	26
Align (Hizalama) Paneli	26
Transform (Biçim) Paneli	28
Position And Size (Konum ve Ebat)	28
3D Position And View (3D Konum ve Görünüm)	28
Color (Renk) Paneli	29
Swatches (Renk) Paneli	29
Kuler Paneli	30
Color Effect (Renk Efeito) Paneli	31
Display (Gösteri) Paneli	32
Filters (Filtreler) Paneli	34
Controller (Kontrol) Paneli	37
Motion Editör (Hareket Editörü) Paneli	37
Motion Presets (Hazır Hareketler) Paneli	38
Scene (Sahne) Paneli	39
Movie Explorer (Animasyon Tarayıcısı) Paneli	40
History (Geçmiş) Paneli	40
SWF History (Geçmiş) Paneli	41
Common Libraries (Hazır Kütüphaneler) Paneli	42
Components (Bileşenler) Paneli	42
ComponentsInspector (Bileşen Dedektifi) Paneli	42
Library (Kütüphane) Paneli	42
ActionScript Editörü Paneli	44
Output (Çıktı) Paneli	45
Araç Çubuğu ve Araçların Kullanımı, Temel Çizim Teknikleri	45
Line Tool ile Çizgi Çizmek	47
Pencil Tool ile Çizim Yapmak	49
Brush Tool ile Fırça Çizimler Yapmak	49

Oval Tool ile Daire Çizmek	50
Rectangle Tool ile Dikdörtgen Çizmek	52
PolyStar Tool ile Çokgen ve Yıldız Çizmek	53
Paint Bucket Tool ile Çizimleri Renklendirmek	54
Kuler ve Swatches Paneli ile Renk Tonu Paleti Oluşturmak	54
Eraser Tool ile Silme İşlemleri	56
Deco Tool ile Dekoratif Çizimler Yapmak	57
2 TIMELINE, KATMAN, FRAME, MOVIECLIP VE BUTON KAVRAMLARI	61
Timeline Nedir?	61
Timeline Özellikleri ve Timeline Üzerinde Yer Alan Öğeler	62
Katmanlar, Özellikleri ve Kullanımı	63
Normal Katmanlar	64
Maske Katmanları	64
Frame'ler, Özellikleri ve Kullanımı	68
Frame	68
Keyframe	68
Blank Keyframe	68
Motion Frame'leri	68
Temel Nesneler: MovieClip'ler ve Butonlar	69
MovieClip'ler	69
MovieClip Oluşturmak	69
Butonlar	71
Buton Oluşturmak ve Özel Buton Frame'leri	71
Buton ve Mouse İlişkisini Kavramak	72
3 TEMEL ANİMASYON TEKNİKLERİ, TWEEN EFEKTLERİ VE TIMELINE KONTROLÜ	79
Kare Tabanlı Animasyon Tekniği	80
Timeline Tween Efektleri ile Animasyon Tekniği	81
Classic Tween'ler ile Animasyon Tekniği	81
Shape Tween'ler ile Animasyon Tekniği	86
2D Motion/3D Motion Tween ile Animasyon Tekniği	88
Bone ve Bind Aracı ile Animasyon Tekniği	93
Kemik ile Eklem İlişkisi	93
Bone Aracı ile Çizimlere Kemik Eklemek	93
İskeleti Hareket Ettirmek	94
Eklemlerin Bükülme Açılımlarını Belirlemek	95
X ve Y Düzlemlerinde Uzunluk ve Toleranslar	98
Sertlik ve Süneklik Toleransları	98

Bind Aracı ile Eklem Belirlemek	100
Motion Presets Paneli ile Hazır Kinematikler	101
Motion Editor Paneli ile Animasyon Kontrolü	103
Timeline Kontrolü (Oynatmak, Durdurmak, Başa Almak ve Geriye Doğru Oynatmak)	104

4 ACTIONSCRIPT 3.0'A GİRİŞ, PROGRAMLAMA TEMELLERİ VE EN ÇOK KULLANILAN CLASS'LAR	111
ActionScript 3.0'ı Tanımak ve İşleyişi	111
ActionScript 3.0'ı Kodlarını Yazmak	113
Instance Name Kavramı, Söz Dizimi ve Yazım Kuralları	113
MovieClip(), root, this ve parent Kavramları ile Adresleme Modelleri	115
MovieClip()	115
root	116
this	117
parent	117
trace() Komutu ile Veri Kontrolü	118
Değişkenler	119
Değişkenlerin Veri Aktarma Alanları	120
Sabitler	121
Veri Türleri	122
Basit Seviye Veri Türleri	122
Boolean: Mantıksal Veri	122
Int: Tamsayı	123
Number: Ondaklıkları Sayı	123
String: Metin	124
Uint: Pozitif Tam Sayı	124
Null: Boş Veri	125
Object: Objeler	125
Void: Geçersiz	126
Kompleks Seviye Veri Türleri	126
Array: Dizi	126
Date: Tarih	127
Error: Hata	127
Function: Fonksiyon	128
RegExp: Düzenli İfade	128
XML/XMLList: XML Listesi	130
Operatörler	131
Atama Operatörü (=)	132
Aritmetik Operatörler	132

Çarpma (*)	132
Bölme (/)	132
Toplama (+)	132
Çıkarma (-)	133
Modül Alma (%)	133
Artır (++)	133
Eksilt (--)	133
Aritmetik Atama Operatörleri	133
Çarp ve Ata (*=)	134
Böl ve Ata (/=)	134
Modül Al ve Ata (%=)	134
Topla ve Ata (+=)	134
Çıkar ve Ata (-=)	134
Eşitlik ve Karşılaştırma Operatörleri	134
Eşittir (==)	135
Küçük (<)	136
Küçük Eşit (<=)	136
Büyük (>)	137
Büyük Eşit (>=)	137
Farklı (!=)	137
Mantıksal Operatörler	138
Ve (&&)	138
Veya ()	138
Değil (!)	139
Açıklama Satırı Operatörleri	139
Tek Satır Açıklama Operatörü (//)	139
Paragraf Satır Açıklama Operatörü (/ * */)	139
Koşul Operatörü (?:)	140
Genel Operatörler	140
Satır Sonu Operatörü (;)	140
Parametreleri Ayırma Operatörü (,)	141
Oluşturucu Operatörü (new)	141
Grup İfadesi Operatörü (())	141
Metin Operatörü ("")	141
Fonksiyon Çağırma Operatörü (f(x))	142
Dizi Operatörü ([])	142
Obje Operatörü ({x:y})	142
Özelliklere Bağlanma Operatörü (x.y x[y])	142
XMLList İfadesi Oluşturma Operatörü (<></>)	143
XML Attribute'lerine Bağlanma Operatörü (@)	143

XML Ad Niteleyicisi Operatörü (::)	143
XML İçinde Bir Düğüme Bağlanma Operatörü (..)	144
İlişkisel Operatörleri	144
Silme Operatörü (delete)	144
Tür Operatörü (typeof)	145
Veri Türü Kontrolü Operatörü (as)	146
Objede İçinde Özellik Kontrolü Operatörü (in)	146
Fonksiyonlar	146
Fonksiyonları Tanımak ve Fonksiyon Oluşturmak	147
Fonksiyonları Çağırarak	147
Fonksiyonlara Parametre Göndermek	148
Fonksiyonlardan Dönüt Almak	149
Koşullar	150
if	150
if-else	151
else if	151
switch-case	152
Döngüler	154
for	154
for..in	156
for each..in	157
while	158
do..while	158
try..catch..finally Döngüsü ile Hata Yakalamak	159
Olaylar Yöneticileri	160
Nesnelere Olay Yöneticileri Atayarak Fonksiyonları Tetiklemek	161
Nesnelere Olay Yöneticilerini Silmek	162
En Çok Kullanılan Olay Yöneticileri	163
Mouse Olayları	163
Keyboard Olayları	164
Stage Olayları	166
Event.MOUSE_LEAVE: Mouse Ayrıldığında	166
Event.RESIZE: Yeniden Ölçülendirildiğinde	166
FullScreenEvent.FULL_SCREEN: Tam Ekran Olduğunda	167
DisplayObject Olayları	167
Event.ADDED: Eklendiğinde	167
Event.ADDED_TO_STAGE: Sahneye Eklendiğinde	168
Event.ENTER_FRAME:Frame'deyken	168
Event.EXIT_FRAME: Frame'den Çıkıldığında	169
Event.FRAME_CONSTRUCTED: Frame Oluşturulduğunda	169

Event.REMOVED: Silindiğinde	170
Event.REMOVED_FROM_STAGE: Sahneden Silindiğinde	170
Event.RENDER: Görüntü Yenilemesi Olduğunda	171
Timer ve setInterval Nesnesi ile Sürekli Fonksiyonlar	171
Timer Nesnesi ile Fonksiyon Sürekliliği	171
Timer Nesnelerini Durdurmak	173
Timer Nesnesi ile Dijital Saat Uygulaması	173
setInterval Nesnesi ile Fonksiyon Sürekliliği	174
setInterval Nesnesini Durdurmak	174
setInterval Nesnesi ile Nesneyi Hareket Ettirme Uygulaması	175
ActionScript 3.0'ın Temel Class'ları	176
Array: Diziler	176
concat(): Dizileri Birbirine Bağlamak	177
every(): Dizi Verilerini Sorgulamak	177
filter(): Dizileri Filtrelemek	178
forEach(): Dizi Elemanlarını Sıralamak	178
indexOf(): Dizilerde Arama Yapmak	179
join(): Dizi Verileri Arasına Eleman Girmek	179
lastIndexOf(): Dizi Elemanlarını Sorgulamak	179
map(): Elemanlara İşlem Uygulamak	179
pop(): Dizinin Son Elemanını Çıkarmak	180
push(): Dizilere Ekleme Yapmak	180
reverse(): Dizi Elemanlarının Yerlerini Ters Çevirmek	180
shift(): Dizinin İlk Elemanını Çıkarmak	181
slice(): Belirli Bir Aralıktaki Elemanları Almak	181
some(): Dizi Elemanlarını Kontrol Etmek	181
sort(): Elemanları Alfabetik Olarak Sıralamak	182
sortOn(): Elemanları Alanlara Göre Sıralamak	182
splice(): Dizi Elemanını Silmek	183
toString(): Diziyi Metine Çevirmek	184
unshift(): Dizinin Başına Eleman Ekleme	184
Date: Zaman-Tarih	184
Date: Zaman Nesnesi Tanımlamak	184
getDate(): Aylık Gün Sayısı	185
getDay(): Haftalık Gün Sayısı	185
getFullYear(): Yıl	185
getHours(): Saat	185
getMilliseconds(): Milisaniye	185
getTime(): Milisaniye Cinsinden Zamanı	185
getTimezoneOffset(): GMT Zaman Farkı	186

getUTCDate(): UCT'ye Göre Ayın Gün Sayısı	186
getUTCDay(): UCT'ye Göre Haftanın Gün Sayısı	186
getUTCFullYear(): UCT'ye Göre Yıl Bilgisi	186
getUTCHours(): UCT'ye Göre Saat Bilgisi	186
getUTCMilliseconds(): UCT'ye Göre Milisaniye	186
getUTCMinutes(): UCT'ye Göre Dakika	186
getUTCSeconds(): UCT'ye Göre Saniye	187
parse(): String Olarak Tarihi Almak	187
setDate(): Günü Tanımlamak	187
setFullYear(): Yılı Tanımlamak	187
setHours(): Saati Tanımlamak	188
setMilliseconds(): Milisaniyeyi Tanımlamak	188
setMinutes(): Dakikayı Tanımlamak	188
setMonth(): Ayı Tanımlamak	188
setSeconds(): Saniyeyi Tanımlamak	189
setTime(): Tarihi Milisaniye Olarak Tanımlamak	189
setUTCDate(): UCT'ye Göre Günü Tanımlamak	189
setUTCFullYear(): UCT'ye Göre Yılı Tanımlamak	189
setUTCHours(): UCT'ye Göre Saati Tanımlamak	189
setUTCMilliseconds(): UCT'ye Göre Milisaniyeyi Tanımlamak	190
setUTCMinutes(): UCT'ye Göre Dakikayı Tanımlamak	190
setUTCMonth(): UCT'ye Göre Ayı Tanımlamak	190
setUTCSeconds(): UCT'ye Göre Saniyeyi Tanımlamak	190
toDateString(): Zamanı String Olarak Almak	190
toLocaleDateString(): Yerel Zamanı String Olarak Almak	190
toLocaleString(): Yerel Tarih ve Zamanı String Olarak Almak	191
toString(): GMT ile Zaman Bilgisini String Olarak Almak	191
getTimeString(): GMT ile Saat Bilgisini String Olarak Almak	191
toUTCString(): UCT'ye Göre Tarih ve Saat Bilgisini String Olarak Almak	191
UTC(): UCT'ye Göre Tarih Tanımlamak	191
valueOf(): 1.1.1970'den Bu Zamana Kadar Geçen Zamanı Milisaniye Olarak Almak	192
String: Metinler	192
length: Metin Uzunluğunu Almak	192
String(): String Oluşturmak	192
charAt(): Karakter Kontrolü	192
charCodeAt(): İstenilen Karakterin UNICODE Değerini Almak	193
concat(): Metni Değiştirmeden Ekleme Yapmak	193
fromCharCode(): UNICODE Karakterlerini ASCII'ye Çevirmek	194
indexOf(): Metin İçerisinde Tanımlanmış Olan İlk Karakteri Aramak	194

lastIndexOf(): Metin İçerisinde Tanımlanmış Olan Son Karakteri Aramak	194
slice(): Metin İçerisinden Dilim Almak	194
split(): Metni Diziye Çevirmek	195
substr(): Metin İçerisinden Sıralı Dilim Almak	195
substring():Metin İçerisinden Dilim Almak	195
toLocaleUpperCase(): Büyük Harfe Çevirmek	195
toLowerCase(): Küçük Harfe Çevirmek	195
toUpperCase():Büyük Harfe Çevirmek	196
valueOf(): Basit Metin Değerini Almak	196
Math: Matematik	196
abs(): Mutlak Değer	196
acos(): a cos Almak	196
asin(): a sin Almak	196
atan(): a tan Almak	196
atan2(): a tan2 Almak	197
ceil(): Ondalıklı Sayıyı Yukarı Doğru Yuvarlamak	197
cos(): cos Almak	197
exp(): e Tabanı ile Değer Almak	197
floor(): Ondalıklı Kısmı Silmek	197
log(): log Almak	197
max(): İki Sayıdan Büyüğünü Almak	197
min(): İki Sayıdan Küçüğünü Almak	198
pow(): Üslü İşlem Yapmak	198
random(): Rastgele Sayı Üretmek	198
round(): Ondalıklı Sayıyı En Yakın Tamsayıya Yuvarlamak	198
sin(): sin Almak	198
sqrt(): Karekök Almak	198
tan(): tan Almak	198
E: Euler Sabiti	198
LN10: Log10	199
LN2: 2'nin Logaritması	199
LOG10E: E Sabitinin 10 Tabanına Göre Logaritması	199
LOG2E: E Sabitinin 2 Tabanına Göre Logaritması	199
PI: 3.1415 Sabiti	199
SQRT1_2: 1/2'nin Karekökü	199
SQRT2: 2'nin Karekökü	199
DisplayObject'ler (Sahne Nesneleri) ile Çalışmak	199
Özellikler	200
alpha: Alfa Kanalı	200
blendMode: Renk Karışımları	200

cacheAsBitmap: Bitmap Gösterimi	210
Filters: Filtreler	201
height: Yükseklik	204
loaderInfo: Yükleme Bilgileri	204
mask: Maskeleme	205
mouseY: Mouse Y Koordinat Bilgisi	205
name: Nesnelerin İsmi Almak	205
opaqueBackground: Opak Arkaplan Tanımlamak	205
parent: Önceki Adres	205
root: Kök Adres	206
rotation: Döndürme	207
rotationX: X Doğrultusunda Döndürme	207
rotationY: Y Doğrultusunda Döndürme	207
rotationZ: Z Doğrultusunda Döndürme	207
scale9Grid: Izgara Sistemi ile Görüntüyü Bozmadan Ölçülendirme	207
scaleX: Nesneleri X Düzleminde Yüzdece Uzatmak	208
scaleY: Nesneleri Y Düzleminde Yüzdece Uzatmak	208
scaleZ: Nesnelerin Derinliğini Yüzdece Uzatmak	209
scrollRect: Görüntüleme Alanını Sınırlandırmak	209
stage: Sahne	209
transform: Nesneleri Biçimlendirmek	209
visible: Görünürlük	210
width: Genişlik	210
x: Nesnenin X Ekseninde Konumu	210
y: Nesnenin Y Ekseninde Konumu	210
z: Nesnenin Z Ekseninde Konumu	210
Metotlar	211
getBounds(): Nesnelerin Koordinat Sisteminde Alanını Öğrenmek	211
getRect(): Nesnelerin Koordinat Sisteminde Dolgu Alanını Öğrenmek	211
globalToLocal(): Sahne ile Nesne Koordinatları Değişimi	211
globalToLocal3D(): 3D Düzlemde Nokta ile Nesne Koordinatları Değişimi	213
hitTestObject(): Nesne Temas Doğruluğu Kontrolü	213
hitTestPoint(): Nokta Temas Doğruluğu Kontrolü	213
local3dtoGlobal(): Üç Boyutlu Koordinat'ı İki Boyutlu Düzleme Çevirmek	213
localToGlobal(): Nesne Koordinatları ile Sahne Koordinatları Değişimi	214
Olay Yöneticileri	215
added: Görüntü Nesnesine Nesne Oluşturulma Kontrolü	215
addedToStage: Sahneye Nesne Oluşturma Kontrolü	215
enterFrame: Görüntü Nesnesinin Frame'ine Giriş Kontrolü	215

exitFrame: Görüntü Nesnesinin Frame'inden Çıkış Kontrolü	216
frameConstructed: Görüntü Nesnesinin	
Frame Nesnelerinin Oluşumlarının Bitişi Kontrolü	216
removed: Görüntüleme Nesnesinden Görüntüleme	
Nesnesinin Silinmesi Kontrolü	216
removedFromStage: Sahneden Görüntüleme	
Nesnesinin Silinmesi Kontrolü	217
render: Ekran Güncelleme ve Oluşturma Kontrolü	217
5 ACTIONSSCRIPT 3.0 İLE NESNE YÖNELİMLİ PROGRAMLAMA (OBJECT ORIENTED PROGRAMMING)	219
OOP Kavramını Tanımak ve Gerekliliği	219
Class'lar	220
Class Tanımlamak	221
Class Öznitelikleri	222
Class Özelliği Nitelikleri	223
Değişkenler	224
Metotlar (Fonksiyonlar)	225
Gömülü Sistem ile Class'ları Kullanmak	225
Paketler	227
OOP Bileşenleri	227
Inheritance	228
Interfaces	229
6 METİNLER İLE ÇALIŞMAK, GELİŞMİŞ TLF METİN DÜZENLERİ, VERİ KONTROLÜ VE VERİLERİ BİÇİMLENDİRMEK	231
Metin Kutuları Oluşturmak ve Metin Kutularının Özellikleri	231
Klasik Metin Kutuları	232
Statik Metin Kutuları	232
Dinamik Metin Kutuları	235
Veri Giriş Metin Kutuları	237
TLF Metin Kutuları ile Çalışmak	237
TLF Metin Kutularının Özellikleri	238
Karakter Stilleri ile Çalışmak	240
Gelişmiş Karakter Sistemi ile Çalışmak	244
Paragraf Özellikleri ile Çalışmak	247
Konteynır ve Akışlar ile Çalışmak	248
Çarpık Düzenli Birden Çok TLF Metin Kutusunu Birbirine Bağlamak	250
TLF Metin Kutularına Kaydırma Çubukları Ekleme	252
İnteraktif Metin Kutuları ile Etkileşime Girmek	253

Metin Kutularına Veri Atamak	253
Metin Kutularından Kullanıcı Verilerini Almak	254
Jenerik Veriler Kullanarak Metinleri Biçimlendirmek	255
Metin Kutularında HTML Etiketleri Kullanmak	256
<a> Anchor: Çapa	256
<bold> Bold: Kalın	257
 Break: Satır	258
 Font: Font	258
<image> Image: Resim-Görsel	259
<i> İtalik: Eğik	260
 List Item: Liste	260
<p> Paragraph: Paragraf	261
 Span: Özel CSS Biçimi	261
<textformat> Text Format: Metin Biçimi	262
<u> Underline: Alt Çizgi	263
CSS Dosyalarını Yükleme ve StyleSheet Nesnesi ile Verileri Biçimlendirmek	263
7 SAHNE İLE ÇALIŞMAK VE TAM EKRAM FLASH UYGULAMA TEKNİKLERİ	269
Sahne Düzeni ve Koordinat Sistemi	269
Stage Class, Özellikleri ve Olayları	270
Stage Class Özellikleri	270
align: Hizalama	270
displayState: Görüntüleme Metodu	271
frameRate: Saniyede Oynatılacak Frame Sayısı	271
fullScreenHeight: Tam Ekran Modunda Yükseklik	271
fullScreenSourceRect: Çalışma Sahnesini	272
fullScreenWidth: Tam Ekran Modunda Genişlik	272
height: Yükseklik	272
mouseChildren: Mouse Aktifliği	272
numChildren: Nesne Derinlikleri	273
quality: Kalite	274
scaleMode: Ölçülendirme Modu	274
showDefaultContextMenu: Standart Sağ Tuş Menüünü Göster	275
stageFocusRect: Odaklanma Kutusunu Göster	275
stageHeight: Sahne Yüksekliği	275
stageWidth: Sahne Genişliği	275
tabChildren: TAB Sırası	275
textSnapshot: Statik Metinleri Okumak	276
width: Genişlik	276
Stage Class Olayları	276

fullScreen: Tam Ekran	277
mouseLeave: İmleç Ayrılması	277
resize: Yeniden Boyutlandırma	277
Nesneleri Sahneye Göre Hizalamak	278
Nesneleri Sahneye Göre Biçimlendirmek	281
Sağ Tuş Menüünü Düzenlemek ve Özelleştirmek	285
Tam Ekran ve Orijinal Boyutlara Geçiş İşlemleri	289
8 TWEEN CLASS VE TRANSITIONS CLASS İLE KOD TABANLI ANİMASYON	295
Transitions Class ile Biçim Animasyonları	295
Transitions Class'ı Tanımak ve Tanımlamak	295
Transitions Class Animasyon Türleri	296
Tween Class ile Hareket Animasyonları	306
Tween Class'ı Tanımak ve Tanımlamak	306
Tween Class Animasyon Türleri	306
Easign ve Metotları	311
Tween Metotları	312
9 XML, XML CLASS ÖZELLİKLERİ, METOTLARI VE ACTIONSCRIPT 3.0 İLE KULLANIMI	315
XML Nedir ve XML'in Özellikleri	316
XML ile Veri Saklama Modelleri ve Flash'a XML Verilerini Yükleme	317
Tag'lar ile Veri Saklama	322
Attribute'ler ile Veri Saklama	323
Tag ve Attribute'ler ile Veri Saklama	323
Yaygın Olarak Kullanılan Veri Okuma Modelleri	324
Node İsimleri Bilinen Child'ları Yükleme	325
Node İsimleri Bilinen Bir Kök ChildNodes Grubunu Yükleme	328
Attributes Sorgusu Yaparak Verileri Yükleme	329
XML Verilerini Görselleştirerek Metin Kutularında Gösterme	331
HTML Etiketleri	335
RSS Destekli Haber Servisi Uygulaması	336
ActionScript 3.0 XML Class Özellikleri ve Metotları	344
Özellikler	344
ignoreComments: Açıklamaları Görmezden Gel	344
ignoreProcessingInstructions: İşlenmiş Verileri Görmezden Gel	344
ignoreWhitespace: Beyaz Boşlukları Görmezden Gel	345
prettyIndent: TAB Girintili String'e Çevir	345
prettyPrinting: XML'i TAB Girintili Göster	346

Metotlar	346
XML(): XML Tanımla	346
addNamespace(): NS'li XML'e Etiket Ekle	346
appendChild(): XML'e Child Ekle	346
attribute(): Attribute Değerini Oku	346
attributes(): Bütün Attribute Değerini Oku	348
child(): Child'ları Oku	348
childIndex(): Child'ın Index'ini Oku	348
children(): Elementleri Satır Sırasına Göre Oku	349
comments(): Açıklama Satırlarını Oku	349
contains(): Elementleri String ile Karşılaştır	350
copy(): Element'i Kopyala	350
defaultSettings(): XML Özelliklerini Varsayılan Ayara Getir	351
descendants(): Bütün Alt Düğümleri Oku	351
elements():Elementleri XML Satırı Olarak Oku	352
hasComplexContent(): İçeriği Denetle	352
hasOwnProperty():Değeri Kontrol Et	353
hasSimpleContent(): Değerin Varlığını Kontrol Et	353
insertChildAfter(): XML'e Eleman Ekle - Sonra	354
insertChildBefore(): XML'e Eleman Ekle - Önce	354
length(): Eleman Sayısını Al	354
nodeKind(): Düğüm Türünü Öğren	355
normalize(): Boşlukları Düzenle	355
parent(): Belirtilen Düğümün Üst Düğümünü Al	356
prependChild(): Alt Düğüme Eleman Ekle	356
processingInstructions(): İşleme Yönergelerini Belirle	357
propertyIsEnumerable(): Değer Kontrolü Yap	357
replace(): Değer Değiştir	357
setChildren(): Düğümleri Değiştir	358
setSettings(): XML'in Özelliklerini Düzenle	358
settings(): XML'in Özelliklerini Oku	358
text(): XML'deki Metin Değerleri Oku	359
toString(): XML'i Basit Metne Çevir	359
toXMLString(): XML'i Metin Olarak Tanımla	359
valueOf(): Düğüm Değerini Oku	360
10 FLASH KULLANICI ARAYÜZÜ COMPONENT'LERİ, PARAMETRELERİ VE KULLANIMI	361
Button	362
CheckBox	363

ColorPicker	365
ComboBox	367
DataGrid	373
Label	377
List	378
NumericStepper	381
ProgressBar	383
RadioButton	386
ScrollPane	387
Slider	389
TextArea	391
TextInput	394
TileList	396
UILoader	401
UIScrollBar	402

11 MEDYA DOSYALARI İLE ÇALIŞMAK 405

Ses Dosyaları ile Çalışmak	405
Sound Class'ın Özellikleri, Metotları ve Olayları	405
Özellikleri	406
Metotları	406
Sound(): Ses Kanalı Tanımla	406
close(): Ses Kanalını Kapat	406
load(): Ses Yükle	406
play(): Sesi Çal	406
Olayları	407
complete:Yüklendiğinde	407
id3: Metadata'ları Oku	407
ioerror: Yüklenmediğinde	407
open: Açıldığında	407
progress: Oynatılırken	408
Kütüphaneden Dinamik Olarak MP3 Dosyalarını Oynatmak	408
Harici MP3'leri Yükleme, Oynatma, Duraklatma ve Durdurma	410
Seslerin Seviyesini Ayarlamak	413
Kolon Balanslarını Ayarlamak	414
Detay Ekranlı MP3 Çalar Uygulama Örneği	416
Video Dosyaları ile Çalışmak	423
FLV ve F4V Video Formatları ve Özellikleri	423
FLV	423
F4V	423

Video Component'leri ve Özellikleri	424
FLVPlayback Video Oynatıcı Bileşeni	424
FLVPlayback 2.5	426
FLVPlaybackCaptioning Video Oynatıcı Bileşeni	428
BackButton	431
BufferingBar	431
CaptionButton	431
ForwardButton	431
FullScreenButton	432
MuteButton	432
PauseButton	432
PlayButton	432
PlayPauseButton	432
SeekBar	432
StopButton	432
VolumeBar	432
Video Component'leri ile Video Oynatıcılar Hazırlamak	432
Özel Tasarımlar ile Video Oynatıcılar Hazırlamak	433
12 SHAREOBJECT İLE VERİ SAKLAMAK, SWF'LER ARASI İLETİŞİM VE DİLLER ARASI PARAMETRE TRANSFERİ	445
SharedObject Nesnesi ile Lokal Veriler Üzerinde Çalışmak	445
Lokal Bağlantı ile SWF'ler Arası İletişim Kurmak ve Veri Paylaşımı	451
Başka Bir SWF İçindeki Fonksiyonu Çağırarak	452
SWF'ler Arası Veri Transferi	454
QueryString ile SWF'lere Parametre Göndermek	456
JavaScript ile Karşılıklı İletişim Kurmak ve Veri Paylaşımı	461
ActionScript 3.0 ile JavaScript Kodu Tanımlamak ve Çalıştırmak	462
ActionScript 3.0 ile HTML içindeki JavaScript Komutunu Çalıştırmak ve Parametre Göndermek	463
ActionScript 3.0 ve JavaScript Arasında Köprü Kurmak ve Veri Paslamak	466
ActionScript 3.0 ile JavaScript'leri Çalıştırmak	466
ActionScript 3.0 Aracılığı ile JavaScript'e Parametreler Göndermek	467
13 FLASH İLE PHP ENTEGRASYONU	469
Flash ve PHP İlişkisi	469
PHP'yi Flash'a Yükleme	470
PHP'ye Flash'tan Veri Göndermek ve PHP'den Flash'a Veri Çekmek	471
Flash-PHP ile Uygulama Örnekleri	473
E-Posta Uygulaması	473

Ziyaretçi Sayacı Uygulaması	482
Anket Uygulaması ve Anket Yöneticisi Uygulaması	488
Uygulama Örneği	488
Yönetim Paneli	500
14 ANİMASYON YAYIMLAMA SEÇENEKLERİ	513
XFL Nedir ve XFL Dosya Sistemi Geliştirilme Nedenleri	513
XFL ile Sıkıştırma Yapmadan Kaydetmek	514
XFL ile Kayıt Yapılırken Oluşturulan Klasörler, Dosyalar ve Veri Düzenleme	514
Flash Animasyonu HTML5 ve JavaScript Formatı ile Kaydetmek	517
15 YAYIMLAMA AYARLARI VE OPTİMİZASYON	519
Yayımlama Ayarları	519
SWF Yayımlama Ayarları	520
Player: Flash Player Sürümü	521
Script (ActionScript Sürümü)	521
Output File: Dosya İsmi	521
JPEG Quality: JPEG Kalitesi	521
Audio Stream: Ses Akışı	521
Audio Event: Ses Olayları	521
Advanced: İleri SWF Ayarları	522
Compress Movie: Animasyonu Sıkıştır	522
Include Hidden Layers: Gizli Katmanları Ekle	522
Inclue XMP Metadata: XMP Metadata'larını Ekle	522
Generate Size Report: Boyut Raporu Oluştur	522
Permit Debugging: Hata Kontrolüne İzin Ver	523
Protect From Import: Eklemeden Korum	523
Password: Şifre	523
Script Time Limit: Kod Zaman Süresi	523
Local Playback Security: Yerel Güvenlik	523
Hardware Acceleration: Donanım İvmesi	523
HTML Yayımlama Ayarları	523
Output File: Dosya İsmi	523
Template: Şablon	525
Detect Version: Versiyon Bul	525
Size: Boyut	525
Playback: Oynatma	525
Quality: Kalite	526
Window Mode: Pencere Modu	526

Show Warning Messages: Tehlike Mesajlarını Göster	526
Scale And Alignment: Ölçü ve Hizalama	526
HTML Alignment: HTML Hizalama	526
Scale: Ölçü	527
Flash Alignment: Flash Hizalama	527
16 FLASH ile MOBİL (İOS VE ANDROID) PROGRAMLAMA	529
Flash'ın Mobil Cihazlardaki Hakimiyeti	530
Yeni Bir Mobil Proje Oluşturmak	531
Mobil Uygulamayı Test Etmek	533
SIMCONTROLLER ile Uygulamaları Flash Ortamında Test Etmek	533
Analog Tuşlar	533
İvmeölçer	534
Dokunmatik Girişler ve	534
Geolocation ile GPS	534
Uygulamayı Paketleme Süreci	534
AIR for Android Yayınlama Ayarları	535
Genel Ayarlar	535
Paketleme Ayarları	536
İkon Ayarları	537
AIR for iOS Yayınlama Ayarları	538
Genel Ayarlar	538
Paketleme Ayarları	539
İkon Ayarları	539
Accelerometer ile İvme Kontrol Örneği	540
Gestures ile Sürüklenme Örneği	542
17 SWFADDRESS ile FLASH'TA ARAMA DOSTU URL KULLANMAK	543
SWFADDRESS	544
SWFADDRESS ile SİTE UYGULAMASI ÖRNEĞİ	545