

ActionScript 2.0

Errores de Compilación	
1093	se esperaba un nombre de clase
1094	se espera nombre clase base despues de 'extends'
1095	se ha utilizado un atributo de miembro incorrectamente
1096	no puede repetir mismo nombre de miembro dos veces
1097	toda funcion de miembro de clase requieren nombre
1099	definición de clase no admite este tipo de declaración
1100	ya se ha definido una clase o interfaz con ese nombre
1101	el tipo no coincide
1102	no hay ninguna clase que lleve el nombre 'className'
1103	no hay ninguna propiedad con nombre 'propertyName'
1104	trató llamar a función cuando no se trataba de función
1105	tipo declarado[lhs-ty] asignac. no coincide es[rhs-type]
1106	el miembro de clase es privado y no permite el acceso
1107	las interfaces no admiten declaraciones de variables
1108	las interfaces no admiten declaraciones de eventos
1109	las interfaces no admiten declarar captador/definidor
1110	las interfaces no admiten miembros de clase privados
1111	las interfaces no admiten cuerpos de función
1112	Una clase no se puede ampliar
1113	una interfaz no se puede ampliar
1114	no hay ninguna interfaz definida con ese nombre
1115	una clase no puede ampliar una interfaz
1116	una interfaz no puede ampliar una clase
1117	se espera nombre interfaz después de 'implements'
1118	clase no puede implementar otra clase, solo a interfaz
1119	clase debe implementar 'methodName' de 'interfazName'
1120	implementar metodo interfaz debe ser metodo no prop.
1121	clase no debe implementar interfaz mas de una vez
1122	implementacion metodo interfaz no coincide definición
1123	esta construccion sólo está disponible en ActionScrip 1
1124	esta construcción sólo está disponible en ActionScript 2
1125	las interfaces no admiten miembros de clase estáticos
1126	expresión devuelta debe coincidir tipo devolucion func
1127	esta función requiere una acción return
1128	atributo utilizado fuera de una clase
1129	funciones tipo void no pueden devolver un valor
1130	clausula 'extends' debe ir antes que 'implements'
1131	después de ':' se espera un identificador de tipo
1132	las interfaces deben utilizar 'extends' y no 'implements'
1133	una clase no podrá ampliar mas de una clase
1134	una interfaz no podrá ampliar mas de una interfaz
1135	no hay método que lleve el nombre de 'metodoName'
1136	definición de interfaz no admiten este tipo declaración
1137	las funciones set requieren exactamente un parámetro
1138	las funciones get no requieren ningún parámetro
1139	solo puede definir clases en ActionScript 2 externos
1140	script externo ActionScript 2 solo define clase o interfaz
1141	conflicto entre 'className' y otra cargada 'classNa'
1142	no se ha podido cargar la clase 'className'
1143	interfaz debe definirse en ActionScript 2 externos
1144	no puede acceder variable instance en función estática
1145	no puede anidar definiciones de clase o de interfaz
1146	la propiedad referenciada no tiene el atributo estático
1147	llamada operador superclase no coincide superconstuc
1148	en métodos de interfaz solo se admite atributo publico
1149	no puede utilizar palabra clave 'import' como directiva
1150	para usar esta acción debe exportar como Flash 7
1151	para usar esta expresión debe exportar como Flash 7
1152	clausula de excepción no está colocada correctamente
1153	una clase sólo puede tener un constructor
1154	los constructores no pueden devolver un valor
1155	los constructores no pueden especificar valor devuelto
1156	las variables no pueden ser tipo void
1157	los parámetros de función no pueden ser tipo void
1158	sólo puede acceder a miembros estáticos con la clase
1159	varias interfaces tienen mismo método de tipo diferente
1160	ya existe clase o interfaz definida con este nombre
1161	no es posible borrar clases, interfaz o tipos integrados
1162	no hay ninguna clase que lleve este nombre
1163	esta 'keyword' está reservada solo para Action Script 2

Errores de Compilación	
1164	no ha concluido definición del atributo personalizado
1165	solo una clase o interfaz en cada archivo.as ActionS 2
1166	la clase compilado 'A:B' no coincide clase importada
1167	debe especificar un nombre de clase
1168	el nombre de clase introducido tiene error de sintaxis
1169	el nombre interfaz introducido tiene error de sintaxis
1170	nombre clase base introducido tiene error de sintaxis
1171	nombre interfaz base introducido tiene error sintaxis
1172	tiene que escribir un nombre de interfaz
1173	tiene que escribir un nombre de fase o de interfaz
1174	nombre clase o interfaz introducido tiene error sintaxis
1175	no se puede acceder a 'variable' desde este ámbito
1176	el atributo get/set/public/private/static aparece repetido
1177	se ha utilizado un atributo de clase incorrectamente
1178	no usar variable instance y func para iniciar static vars
1179	circularidades de tiempo ejecución entre sig clases:%1
1180	Flash player desea usar destino, no admite depuración
1181	Flashpalyer desea usar no admite even releaseOutside
1182	Flashpalyer desea usar no admite evento dragOver
1183	Flashpalyer desea usar no admite evento dragOver
1184	Flashpalyer desea usar no admite acción de arrastre
1185	Flashpalyer desea usar no admite acción loadMovie
1186	Flashpalyer desea usar no admite acción getURL
1187	Flashpalyer desea usar no admite acción FSCommand
1188	no se admite uso import en definiciones clase o interfaz
1189	no import clase 'a.b', ya dirigido a clase 'c.d' en definic
1190	no import clase 'a.b', ya dirigido a clase 'c.d' importada
1191	solo puede inicializar vars instance compliar o cronom
1192	funcion no puede llamarse como construct o supcroonst
1193	conflicto nombre 'className' y una clase cargada
1194	llame primero superconstructor en cuerpo constructor
1195	id 'className' no dirigirá eec objIntegrado 'className'
1196	debe definir clase 'a.b.name' en file de ruta relativa 'a.b'
1197	en 'className' no se usa comodin '*' correctamente
1198	funName miembro no coincide con la q esta definiendo
1199	debe usar solo String para repetidores indefinidos for-in
1200	las funciones de definidor no pueden devolver un valor
1201	solo se permite attrbs public o private en constructores

ASCII teclas Keyboard

A	65	J	74	S	83	1	49
B	66	K	75	T	84	2	50
C	67	L	76	U	85	3	51
D	68	M	77	V	86	4	52
E	69	N	78	W	87	5	53
F	70	O	79	X	88	6	54
G	71	P	80	Y	89	7	55
H	72	Q	81	Z	90	8	56
I	73	R	82	0	48	9	57

ASCII teclado Numérico

0	96	4	100	8	104	intro	108
1	97	5	101	9	105	-	109
2	98	6	102	*	106	.	110
3	99	7	103	+	107	/	111

ASCII teclas Función

F1	112	F5	116	F9	120	F13	124
F2	113	F6	117	F10	121	F14	125
F3	114	F7	118	F11	122	F15	126
F4	115	F8	119	F12	123		

ASCII Key - CONSTANTES

BACKSPACE	8	ESCAPE	27	RIGHT	39	-	189
TAB	9	SPACE	32	DOWN	40	/?	191
DELETEKEY	12	PGUP	33	INSERT	45	~	192
ENTER	13	PGDN	34	Supr	46	[219
SHIFT	16	END	35	Help	47	\	220
CONTROL	17	HOME	36	BlqN	144]	221
Alt	18	LEFT	37	;	186	"	222
CAPSLCK	20	UP	38	= +	187	"	

Terminología General	
Sitios código:	archivo.as, fotograma, botón y movieClip
Sentencias	Acciones escritas del programa
Booleano	Valor True o False
Clase	Tipo con metodos y propiedades (file.as)
Constante	Elemento cuyo valor no cambia
Constructor	Función igual nombre clase define objeto
Tipos de Dato	Tipo de variables u obj de clase
Eventos	Acciones de mouse, teclas o programa
Manejadores de eventos	Métodos que manejan evento
Controlador	método en el mismo objeto del evento
Detector	método en detectorObj, otro obj emisorObj
Boton ó clip:	on(ev){code} y onClipEvent(ev){code}
Expresión	Unión válida de operadores y operandos
Función	Bloque reusable de sentencias
Identificador	Nombre variable inicia \$ _ ó letra
Instancia	Objeto de una clase
Nombre de Instancia	Nombre de objeto en escenario
Sufijos especiales	Producen sugerencias de código
Palabra clave	Reservadas ActionScript
Método	Función asociada a una clase
Objeto	Una instancia de clase
Operador	Sinbolo para actuar con operandos
Operando	Elemento donde actúan los operadores
Parámetro	Valor u objeto pasado a un método
Paquetes	Directorio con varios files clase.as
Propiedad	Atributo que define un objeto
Rutas de destino	Direcciones absolutas o relativas
_root	Alias del clip de la línea de tiempo principal
_parent	Alias clip donde esta anidado objeto actual
Variable	Identificador de un tipo almacenando valor
miPrefijo a Tipos Frecuentes	
es Boolean	Valor True o False (0-1)
n Number	Almacena un flotante double de 32 bits
s String	Almacena una cadena
y Array	Matriz uni o multidimensional
b Button	
c Color	
d Date	Almacena fecha y hora
m MovieClip	Elemento característico de Flash
o Object	Base programacion orientada a objetos
Null	"Ningún valor", no cero, ni Undefined
Undefined	Variable no inicializada
Void	Método que no devuelve valor
Sintaxis	
Mayusculas-minúsculas	Son letras diferentes
tName	tipoNombre para variable
tCONSTANTE	tipoNOMBRE para constante
tFuncion()	tipoMetodo() tDevuelto ó void
Class	Clase y constructor, mayuscula inicial
Sintaxis con punto .	Propiedades o métodos de objeto
Sintaxis con barra /	Obsoleta en Flash 7
Llaves { }	Agrupar bloques de sentencias
Formato Llaves { }	Cualquiera pero ser constante
Ctrl+ { }	Corroborar par de llaves o paréntesis
Punto y coma ;	Termina sentencia; no omitir ni al final
Paréntesis	Definir los parámetros de función
Paréntesis	Invocar argumentos de función
Paréntesis	Ratifican o modifican prioridad de cálculo
Comentarios	Metodo() tDevuelto ó void
tFuncion()	tipoMetodo() tDevuelto ó void
// comentario	Hasta el final de la misma línea
/* comentario	Aísla código transitoriamente
multilinea /*	Comentario de varias líneas

38 Palabras Clave	
break	Salir de un bucle o de un switch
case	Una de las opciones de un grupo switch
class	Declara creación de una nueva clase
continue	Termina ciclo sentencias y reinicia ciclo
default	Se Hace efectiva si ningún case fue true
delete	Elimina variable devolviendo boolean
do	Bucle do { ... } while asegura primera iteración
dynamic	Class vars. dynamic modificables ejecución
else	Bloque de código alternativo a if
extends	Amplía clase a una con mas miembros
finally	Posterior a try, Código a ejecutar siempre
for	Bucle con contador de iteraciones
function	Crear una nueva función
get	Obtiene una propiedad del objeto
if	Bloque de código condicional
implement	Clase implementará una interface
import	Importar File fla o Pathfile fla
interface	Declara una nueva interface
in	For in Recorre elementos matriz u objeto
instanceof	Devuelve el tipo de clase de un objeto
intrinsic	Pendiente saber su utilización
new	Asigna memoria a nuevo objeto
null	Ningun valor (diferente de cero)
private	Declara accesibilidad de clase
public	Declara accesibilidad de clase
return	Valor y punto de retorno de una función
set	Asigna valor a una propiedad del objeto
static	Miembro de clase, mismo para todo objeto
switch	Bloque para selección múltiple
this	Se refiere al Objeto actual
throw	Lanza un tipo de excepción
try	Inicia código con detección error
typeof()	Devuelve tipo dato del su argumento
undefined	Variables no inicializadas
var	Declara una variable
void	Cuando una función no devuelve un tipo
while	Usado en Do { ... }While, y en While { ... }
with	Determina identificador para ese bloque
12 SecuenciasEscape a cadena	
\?	Caracter de Interrogación (ASCII 63)
\b	Caracter de Retroceso (ASCII 8)
\f	Caracter de Salto de Página (ASCII 12)
\n	Caracter de Avance de Línea (ASCII 10)
\r	Caracter de Retorno de carro (ASCII 13)
\t	Caracter de Tabulación (ASCII 9)
\"	Comillas dobles (ASCII 34)
\'	Comillas simples (ASCII 39)
\\	Barra Invertida (ASCII 220)
\000 - \377	Byte especificado en Octal
\x00 - \xFF	Byte especificado en Hexadecimal
\u0000 - \uFFFF	Caracter Unicode 16 bits Hexadecimal
25 Sufijos autocode	
myArray_array	myPrintJob_pj
myButton_btn	myNetConnection_nc
myCamera_cam	myNetStream_ns
myColor_color	mySharedObject_so
myContextMenu_cm	mySound_sound
myContextMenuItem_cmi	myString_str
myDate_date	myTextField_txt
myError_err	myTextFormat_fmt
myLoadVars_lv	myVideo_video
myLocalConnection_lc	myXML_xml
myMicrophone_mic	myXMLNode_xmlnode
myMovieClip_mc	myXMLSocket_xmlsocket
myMovieClipLoader_mcl	

String Data Typing		
Variables:	var n:Number = 12;	
Parámetros:	function nMyFun(s:String) { ... }	
Val Devuelto	function nF(s:String):Number {return 3; }	
Obj incorp ó creado:	var oMy:Object = new Object();	
Strict Data Typing	Produce Sugerencia de código	
No puede usar	Strict Data Typing en variables globales	
Conversión explícita Objetos		
b to n : number	n to b : boolean	s to b : boolean
b to s : string	n to s : string	s to n : number
b to o : object	n to o : object	s to o : object
b to a : object	n to a : object	s to a : object
b to m : null	n to m : null	s to m : null
b to f : object	n to f : object	s to f : object
o to b : boolean	a to b : boolean	m to b : boolean
o to n : number	a to n : number	m to n : number
o to s : string	a to s : string	m to s : string
o to a : object	a to o : object	m to o : object
o to m : null	a to m : null	m to a : object
o to f : object	a to f : object	m to f : object

f to b : boolean	type(Item)	Ve compilador un type
f to n : number	item	Ve obj origen sin error
f to s : string		
f to o : function	null	Si falla compilación
f to a : object	null	Si falla tiempo ejecución
f to m : null		

Ámbitos de Variables	
Block	Local ente par de llaves, ejem función
Script	Local todo el script fuera de llaves
Timeline	Scripts timeline desde fotograma que declara
Global	Todas las líneas de tiempo, todo ámbito
_global.varName	No se declaran con la sintaxis var

Ámbitos de miembros de Clase	
public	Disponibles a todas las demás clases
private	Disponibles a miembros de clase y derivadas
static	Miembro de clase, mismo para todo objeto

Operadores por Prioridad Descendente	
I←D:	La Asociatividad es de derecha a Izquierda
I→D:	La Asociatividad es de Izquierda a derecha

Unarios	
I←D:	"literal" (prioridad) + unario ~complemen1
I→D:	Pos++ Pos- (func) [array] .miembroEstructura
I←D:	++Pre --Pre new delete typeof() instanceof void

Binarios	
I→D:	Binarios * / % + - Shift-Bit << >> >>>
Comparación	< <= > >= == === != !== Bits & ^
Lógicos	! &&

Ternario y Multitudinario	
I←D:	Ternario if sintético ? : I→D:Multitudinario ,
	Binarios Asignación
I←D:	= *= /= %= += -= &= = ^= <= >= >>=

Funciones	
Método	Función que pertenece a un objeto
Función nivel Sup	Acción:Script,Fotograma,Clip,Botón
Return	Obliga si se declara retorno no Void
Ruta de destino	Al invocar funcion usuario no global

Tipos declaración	
Global	_global.MiFun = function (param) { ... }
Timeline	function MiFun(param:type) : t { ...; return t }
Literal	var = (function()) { return Math.PI * rad * rad; }

Ejecución del Código	
Class	Código en archivo className.as cada class
Script	File fla asociado a Clip, Boton o Fotograma
Importado	Compilado importando archivo.swf externo

miPrefijo a Tipos Dato	
Tipos sin valor	
Null	"Ningún valor", no cero, ni Undefined
Undefined	No definida, Variable no inicializada
Void	Método que no devuelve valor
Clases no instanciadas	
Accessibility	Clase Accessibility
Arguments	Clase Arguments
CustomActions	Clase CustomActions
Key	Clase Key
Math	Clase Math
Mouse	Clase Mouse
Selection	Clase Selection
Stage	Clase Stage
System	Clase System

Tipos Primitivos	
es Boolean	ej: esGris=True ó esGris=False (0-1)
n Number	Almacena un flotante double de 32 bits
s String	Almacena una cadena

Clases más Frecuentes	
Array	ej: sName4x5 array String bidimensional
b Button	Clase Button
c Color	Clase Color
d Date	Almacena fecha y hora
e Error	Clase Error
f Function	Clase Function
m MovieClip	Característico de Flash
o Object	Base orientada a objetos
p PrintJob	Clase PrintJob
t TextField	Clase TextField
v Video	Clase Video
x XML	Clase XML

Clases menos Frecuentes	
ca Camera	Clase Camera
cm ContextMenu	Clase ContextMenu
cmi ContextMenuItem	Clase ContextMenuItem
lc LocalConnection	Clase LocalConnection
lv LoadVars	Clase LoadVars
mcl MovieClipLoader	Clase MovieClipLoader
mi Microphone	Clase Microphone
nc NetConnection	Clase NetConnection
ns NetStream	Clase NetStream
pum PopUpManager	Superpuesta modal o amodal
sho ShareObject	Clase ShareObject
so Sound	Clase Sound
ss StyleSheet	Clase TextField.StyleSheet
tf TextFormat	Clase TextFormat
ts TextSnapshot	Clase TextFormat
xn XMLNode	Clase XMLNode
xs XMLSocket	Clase XMLSocket

Atajos de Teclado	
F1-ayuda	F2-salida
F4-paneles	F9-acciones
F11-biblio	
Ctrl-U	Abrir un nUevo archivo
Ctrl-O	Open, abrir un archivo de disco
Ctrl-W ó Ctrl-F4	Wipe Cerrar un archivo
Ctrl-S	Save, Guardar un archivo
Ctrl-Shift-S	Save as, Guardar como...
Ctrl-Shift-F12	Configuración de la publicación
Shift-F12	Publicación
Ctrl-Space	Ayuda código manual cursor post a . ó (
Ctrl-{	Selecciona contenido entre { } () ó []
Ctrl-T	Checar Sintaxis del Script
Ctrl-Shift-F	Aplicar formato
Ctrl-Enter	Probar Película
Ctrl-Shift-Enter	Probar Película + Depurador
Shift-F4	Depurador

miPrefijo a Componentes	
Data Components	
cx ComponentMixins	
db DataBinding	Clase viculación dinámica datos
de Delta	Métodos envío concentrado datos
dh DataHolder	Almacena y conecta componentes
di Deltatelm	Métodos envío concentrado datos
dk DeltaPacket	Métodos envío concentrado datos
dp DataProvider	Modelo de acceso lineal a datos
ds DataSet	Bloque p/aplicaciones de datos
dt DataType	
ep EndPoint	
lo Log	
pc PendigCall	
rr RDBMSResolver	Guarda datos cualquier fuente
sc SOAPCall	
tv TypedValue	
vi Vinculation	
ws WebService	Métodos de servicio web
wsc WebServiceConnector	Métodos de servicio web
xc XMLConnector	LeeGraba xml usa http get y post
xur XUpdateResolver	DeltaPacket a XML toda fuente

Media Components	
mc mediaController	Ctrl reprod fujo medios en Ap
md MediaDisplay	Muestra flujo medios en Ap
mp MediaPlayback	Combinación los dos anteriores

UI Components	
ac Accordion	Vistas vert superpuestas c/boton
al Alert	Ventana pregunta, botones responder
bu Button	Botón editable, asignable
cb ComboBox	Busca por lista y por texto editable
chb CheckBox	Hacer una elección booleana
dc DateChooser	Elige fecha(s) de un calendario
df DateField	Text ineditable c/icono llama dc
dg DataGrid	Mostrar y manipular columnas datos
la Label	Campo de texto uniline ineditable
li List	Lista desplegable para elegir.una o más
lo Loader	Contenedor swf o jpeg cargado
mb MenuBar	Barra horizontal menús desplegables
me Menu	Elegir un comando de un menu
nus NumericStepper	Flechas subir-bajar un núm
pb ProgressBar	Muestra avance carga o tareas
rb RadioButton	Elección que excluye al grupo
rbg RadioButtonGroup	Conjunto de RadioButtons
sp ScrollPane	Area scrolbars swf, jpeg mapa bits
ta TextArea	Texto multiline editable opcional
ti TextInput	Texto uniline editable opcional
tr Tree	Un organizador jerárquico
wi Window	Win scrolable, título, boton cierre, borde

Eventos y Manejadores	
Hardware:	Usuario interactuando mouse o keyboard
Software:	Generado por el programa ó por systema
Controladores	Controlador en su misma clase
	obName.onEventMethod = function() { code; ... }
	// ó en 2 pasos. Siempre asigna func, no val devuelto.
	obName.onEventMethod = myFunc; // asigna name
	function myFunc() { code; ... } // define function
	// y objeto □ con controladores, creado en ejecución
	_root.attachMovie("symbolID", "myMovieClip", 10);
	myMovieClip.onPress = function() { code; ... }
Emisor a Detector	broadcastObject a listenerObject
	listenerObject.eventName = function() { code; ... }
	broadcastObj.addListener(listenerObject);
Button y MovieClip	objetos en stage, sólo panel Actions
	on (buttonEvent) {code; ...} // asocia a un stageBbutton
	onClipEvent (clipEv){ code; } // asocia a un stageMovie

Esc+Atajo a FUNC.GLOBALES	
Navegador / red	
fs fscommand();	gp gotoAndPlay();
gu getURL();	gs gotoAndStop();
lm loadMovie();	nf nextFrame();
ln loadMovieNum();	nl nextScene();
lv loadVariables();	pl play();
vn loadVariablesNum();	pf prevFrame();
um unloadMovie();	ps prevScene();
un unloadMovieNum();	st stop();
	ss stopAllSounds();
dm duplicateMovieClip ();	
on on () { }	
oc onClipEvent () { }	
rm removeMovieClip();	
sp setProperty();	
dr startDrag ();	
sd stopDrag();	

Esc+Atajo a SENTENCIAS	
Condicion / Bucl e	
br break;	ch catch () { }
ce case condition :	fy finally { }
co continue;	th throw . ;
dt default :	ty try { }
do do { } while . ();	
el } else { }	fn function . () { }
ei } else if () { }	rt return ();
fr for () { }	
fi for () { }	de delete . ;
if if () { }	sv set ();
sw switch () { }	wt with () { }
wh while () { }	vr var . ;
Clase	
cl class { }	ic #initclip
ip import	ec #endinitclip
it interface . { }	in #include "

on (event, ...)	
press	keyPress "<Insert>"
release	keyPress "<Delete>"
releaseOutside	keyPress "<Backspace>"
rollOver	keyPress "<Enter>"
rollOut	keyPress "<Up>"
dragOver	keyPress "<Down>"
dragOut	keyPress "<PageUp>"
keyPress "<Left>"	keyPress "<PageDown>"
keyPress "<Right>"	keyPress "<Tab>"
keyPress "<Home>"	keyPress "<Escape>"
keyPress "<End>"	keyPress "<Space>"

Al Planificar un PROYECTO	
¿Qué quiere que suceda?	La pregunta mas importante responde concisamente, clara, informativa, visualmente.
¿Qué datos necesita registrar?	números, valores que son esenciales para el funcionamiento de la película.
¿Qué debe pasar en película ante de activar el script?	inicialización de variables o decisiones segun el entorno
¿Qué tipo de evento activará el script principal?	botón, final de la carga, final del clip, carga de datos, etc.
¿Se deben tomar decisiones cuando active el clip?	Iniciar el clip en fotogramas diferentes según variables.
¿Qué objetos forman el escenario, cómo interactúan?	algunos elementos con nombre controlado por el código
¿Qué aspecto tendrá el escenario?	aspecto que deberá presentar y datos que debe exhibir.