

## ActionScript - Introdução

- Linguagem de programação interpretada.
- Embutida no Macromedia Flash MX
- Sintacticamente semelhante a outras linguagens:  
*C++, Java, JavaScript*
- Orientada a Objectos



Linguagens de Programação - Cordeiro J., Dep. Informática, UBI 2004

## ActionScript - Variáveis

Variável: *espaço de memória com vista ao armazenamento de dados de diversos tipos.*

- A uma variável está sempre associado um identificador (nome da variável).
- Pode assumir valores distintos, durante a “vida” de um programa.
- No caso do ActionScript esses valores podem ser de tipos diferentes: inteiros, reais, strings, lógicos.



Linguagens de Programação - Cordeiro J., Dep. Informática, UBI 2004

## ActionScript - Variáveis

Características dos identificadores:

1. Um identificador pode conter letras, números e alguns caracteres.
2. Um identificador pode ser iniciado por um traço.
3. Por convenção um identificador é iniciado por uma letra minúscula ou por um traço.
4. Pode conter várias palavras ligadas por um traço “\_”.



Linguagens de Programação - Cordeiro J., Dep. Informática, UBI 2004

## ActionScript - Variáveis

Restrições dos identificadores:

1. Não pode ser iniciado por um carácter numérico
2. Não pode conter hífenos.
3. Não podem estar separados por espaços
4. Embora não seja uma restrição, é aconselhável não utilizar determinados caracteres especiais, como o “ç”.



Linguagens de Programação - Cordeiro J., Dep. Informática, UBI 2004