

AS3 的、イベントハンドラの使い方の基礎。(EventDispatcher.addEventListener)



addEventListener (MouseEvent . MOUSE_UP , mouseUpHandler);

イベントオブジェクト名 . 種類 (パブリック定数) 自作メソッド名

マウス系	クリックされたら	addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);
	マウスが押されたら	addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, mouseDownHandler);
	ロールオーバーされたら	addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, rollOverHandler);
	ダブルクリックされたら	addEventListener(MouseEvent.DOUBLE_CLICK, doubleClickHandler);
キーボード系	キーが押されたら	addEventListener(KeyBoardEvent.KEY_DOWN, keyDownHandler);
	キーが離されたら	addEventListener(KeyBoardEvent.KEY_UP, keyUpHandler);
システム系	外部読み込みが完了したら	addEventListener(Event.COMPLETE, loadCompleteHandler);
	フレームごとに繰り返す処理	addEventListener(Event.ENTER_FRAME, enterFrameHandler);
Wii系 (要ライブラリ)	A ボタンが押されたら	addEventListener(ButtonEvent.A_PRESS, onWiimoteAPress);
	十字ボタンの↑が離されたら	addEventListener(ButtonEvent.UP_RELEASE, onUpReleased);

SAMPLE!

```
my_mc.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickHandler);
function clickHandler(event:MouseEvent):void{
my_mc.gotoAndPlay("attcDown");
}
```

※ステージ上に配置されたインスタンス my_mc にクリックイベントを登録
my_mc 内のタイムラインのフレームラベル『attcDown』にジャンプしアニメーションを再生。

サンプルファイル
実行結果



AS3 的、オブジェクトを作る基礎。(インスタンス化)



var hoge:MovieClip = new MovieClip();

自作変数名 データ型 (省略は極力やめよう) NEW 演算子 オブジェクト名 (クラスのコンストラクタ)

※ムービークリップを1個製造。
hoge という変数に代入する。
hoge にデータ型をつける事により、
パフォーマンス・コーディング・デバッグ、
あらゆる面でメリットがある。

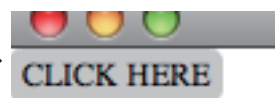
以後、ムービークリップを扱う場合、変数 hoge に対し、命令する。

SAMPLE!

```
var mySprite : Sprite = new Sprite (); // 空のスプライトを作る
var myTfield : TextField = new TextField (); // 空のテキストフィールドを作る
mySprite . graphics.beginFill (0xCCCCCC,1); // スプライト内に塗りつぶし
mySprite . graphics.drawRoundRect (0,0,80,20,10); // 角丸長方形、80x20、10px の角丸を作る
myTfield . text = "CLICK HERE"; // 空のテキストフィールド内に CLICK HERE という文字を入れる
mySprite . addChild (myTfield); // スプライトにテキストフィールドを表示登録
myTfield . x = myTfield.y = 3; // テキストフィールドを X,Y とも 3px 移動
addChild (mySprite); // この場所にスプライトを表示させる
```

※角丸長方形とテキストのオブジェクトを生成して、
スクリプトでボタンの形を作成。

サンプルファイル
実行結果



AS3 的、MovableType 4.1 のブログ記事を読み込む。(XML を読む)

MovableType 4.1 で写真を投稿するとき、自動でサムネイルを作ってくれる。そのとき MT がデフォルトで書き出す HTML タグ。



```
<comment><p><span class="mt-enclosure mt-enclosure-image" style="display: inline;"><a href="photo.jpg">

</a></span></p></comment>
```



AS3 で XML と中の HTML を解析する方法

xmlhoge.entry[エントリー番号]~~~~~.comment.p.span.a.@href

取得結果

thumb.jpg

xmlhoge.entry[エントリー番号]~~~~~.comment.p.span.a.img.@src

取得結果

photo.jpg