

## **Wstęp (9)**

### **Rozdział 1. Podstawy (19)**

- O czym jest ta książka? (19)
- Co powinieneś już umieć? (20)
- Modularność, modularność, modularność (21)
- Nowe funkcje programu Flash MX 2004 (22)
- Czy powinieneś dokonać aktualizacji programu Flash MX do MX 2004? (24)
- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (26)
- Aktualizacje (30)
- Gotowe pliki witryny (31)

### **Rozdział 2. Od czego powinienem zacząć? (33)**

- Na czym polega proces konstruowania witryny WWW? (33)
- Od jakiego programu należy zacząć? (39)
- Ćwiczenie 1. Instalacja czcionki używanej w witrynie (40)
- Ćwiczenie 2. Integracja (41)
- Sugestie dotyczące pracy nad witryną (53)

### **Rozdział 3. Zaczynamy (55)**

- Czym jest główny plik SWF? (55)
- Czym są klasy, obiekty, metody i właściwości? (56)
- Czym są typy danych? (57)
- Czym jest funkcja? (58)
- Czym jest MovieClipLoader i czym różni się od loadMovie? (60)
- Ćwiczenie 1. Tworzenie głównego pliku SWF i umieszczanie w nim obiektu MovieClipLoader (61)
- Czym jest biblioteka współdzielona? (72)
- Ćwiczenie 2. Tworzenie i przygotowywanie biblioteki współdzielonej (72)

### **Rozdział 4. Klasa LoadVars (89)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (89)
- Ćwiczenie 2. Wstawianie czcionek współdzielonych (90)
- Pisanie komentarzy (94)
- Ćwiczenie 3. Programowanie obiektu LoadVars (96)
- Czym jest klasa LoadVars? (104)
- Ćwiczenie 4. Ładowanie tekstu sekcji "Our History" (104)
- Ćwiczenie 5. Umożliwienie przewijania tekstu (111)

### **Rozdział 5. Język HTML i kaskadowe arkusze stylów (121)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (121)
- Ćwiczenie 2. Modyfikacja załadowanego tekstu przy użyciu języka HTML (122)
- Kaskadowe arkusze stylów w programie Flash MX 2004 (129)
- Ćwiczenie 3. Korzystanie z kaskadowych arkuszy stylów (130)

### **Rozdział 6. Klasa TextFormat (141)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (141)
- Czym jest klasa TextFormat (143)
- Ćwiczenie 2. Dodawanie podmenu (144)
- Ćwiczenie 3. Automatyczna zmiana rozmiaru pola tekstowego (153)
- Ćwiczenie 4. Definiowanie stanów Roll Over i Roll Out dla opcji podmenu (156)
- Ćwiczenie 5. Wyłączanie interaktywności (160)
- Ćwiczenie 6. Kopiowanie i wklejanie funkcji (162)
- Ćwiczenie 7. Włączanie interaktywności (164)
- Ćwiczenie 8. Wykańczanie podmenu (169)
- Ćwiczenie 9. Tworzenie podsekcji Our Staff (172)

## **Rozdział 7. Tworzenie pokazu slajdów (181)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (181)
- Ćwiczenie 2. Przygotowania (182)
- Ćwiczenie 3. Ładowanie pierwszego slajdu (187)
- Ćwiczenie 4. Wyświetlanie liczby dostępnych slajdów (192)
- Ćwiczenie 5. Dodawanie funkcji następny slajd (197)
- Ćwiczenie 6. Dodawanie funkcji poprzedni slajd (202)
- Ćwiczenie 7. Dodawanie tekstu opisującego slajd (207)
- Ćwiczenie 8. Dodawanie licznika slajdów (210)

## **Rozdział 8. Tworzenie wskaźnika postępu ładowania (217)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (217)
- Ćwiczenie 2. Zaczynamy (219)
- Ćwiczenie 3. Listener onLoadProgress (221)

## **Rozdział 9. Tworzenie formularza (227)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (227)
- Ćwiczenie 2. Projektowanie formularza (230)
- Ćwiczenie 3. Proste sprawdzanie poprawności formularza (239)
- Ćwiczenie 4. Użycie obiektu LoadVars do wysyłania zawartości formularza (248)
- Ćwiczenie 5. Stylizacja formularza (254)

## **Rozdział 10. Odtwarzacz plików MP3 (261)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (261)
- Czym różni się pobieranie progresywne od strumieniowania? (263)
- Kompresja strumieniowanego dźwięku (264)
- Ćwiczenie 2. Zaczynamy (266)
- Ćwiczenie 3. Ładowanie pliku MP3 (269)
- Czym jest klasa Sound? (274)
- Ćwiczenie 4. Zatrzymywanie i wznowianie odtwarzania muzyki (276)
- Ćwiczenie 5. Wyświetlanie informacji ID3 (285)
- Ćwiczenie 6. Zmiana ścieżek (289)

## **Rozdział 11. Tworzenie odtwarzacza wideo (301)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (302)
- Ćwiczenie 2. Zaczynamy (303)
- W jaki sposób utworzyć plik FLV (307)
- Osadzać czy nie osadzać? (310)
- Ćwiczenie 3. Coś tam (311)
- Ćwiczenie 4. Pobieranie i odtwarzanie materiału wideo (320)
- Ćwiczenie 5. Przełączany przycisk Play-Pause (330)
- Czym jest klasa NetStream? (333)
- Ćwiczenie 6. Tworzenie pasku postępu odtwarzania (335)
- Ćwiczenie 7. Użycie funkcji obsługi zdarzenia onStatus (341)
- Ćwiczenie 8. Sprzątanie (345)

## **Rozdział 12. Główne menu (349)**

- Ćwiczenie 1. Co właściwie tworzymy (349)
- Ćwiczenie 2. Przygotowywanie pliku FLA (351)
- Ćwiczenie 3. Skrypt dla zdarzeń onRollOver, onRollOut i onRelease (354)
- Ćwiczenie 4. Łączenie wszystkich elementów (359)

## **Rozdział 13. Przygotowania do zaprezentowania projektu światu (365)**

- Ćwiczenie 1. Umieszczanie projektu opracowanego we Flashu na stronie napisanej w języku HTML (365)
- Potencjalne zmiany w sposobie osadzania elementów na stronach WWW (373)
- Opcje dotyczące wykrywacza pluginu (374)
- Ćwiczenie 2. Tworzenie detektora pluginu Flash MX 2004 (377)
- Podsumowanie (383)

## **Dodatek A Obsługa techniczna i rozwiązywanie problemów (385)**

## **Dodatek B Zasoby związane z programem Macromedia Flash MX 2004 (389)**

## **Dodatek C Flash Communication Server i skrypty CGI (395)**

## **Skorowidz (397)**