

# Flash-технологии при разработке сайтов

Порядок создание сайта

# Обзор технологий для интернет приложений:

- 1) Язык HTML - На сегодняшний день HTML остается самым универсальным, даже незаменимым средством разметки гипертекста. Написание Web страничек на HTML не требует интерпретации исходного кода в двоичный код. Язык разметки гипертекста по определению должен интерпретироваться браузером.



# Обзор технологий для интернет приложений:

- 2) CGI-Сценарии и язык PERL - является шлюзом для передачи данных, полученных от клиента, программам обработки, таким как СУБД, электронные таблицы и так далее.

Общая схема работы CGI:

- *Получение Web-сервером информации от клиента.*
- *Анализ и обработка полученной информации.*
- *Создание нового HTML-документа и пересылка его браузеру.*

# Обзор технологий для интернет приложений:

- 3) Языки JavaScript и VBScript:

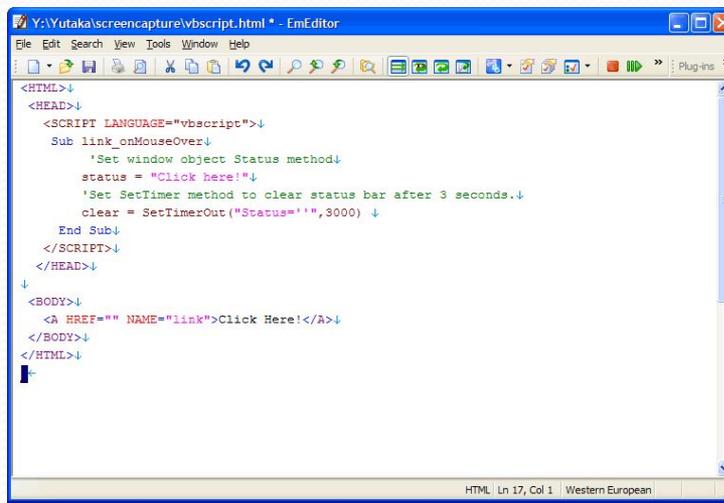
- JavaScript – это объектно-ориентированный язык разработки встраиваемых приложений.

Основные области применения:

- Динамическое создание документа с помощью сценария.
- Оперативная проверка достоверности заполняемых пользователем полей форм HTML до передачи их на сервер.
- Создание динамических HTML-страниц совместно с каскадными таблицами стилей и объектной моделью документа.
- Взаимодействие с пользователем при решении «локальных» задач, решаемых приложением JavaScript, встроенном в HTML-страницу.

# Обзор технологий для интернет приложений:

- ❑ VBScript - является подмножеством достаточно распространенного в среде программистов языка Visual Basic разработки прикладных программ Windows-приложений. VBScript используется для написания сценариев клиента , а также для написания сценариев на сервере.



```
Y:\Yutaka\screenshot\vbscript.html * - EmEditor
File Edit Search View Tools Window Help
<HTML>↓
<HEAD>↓
  <SCRIPT LANGUAGE="vbscript">↓
    Sub link_onMouseOver↓
      'Set window object Status method↓
      status = "Click here!"↓
      'Set SetTimer method to clear status bar after 3 seconds.↓
      clear = SetTimerOut("Status=''",3000) ↓
    End Sub↓
  </SCRIPT>↓
</HEAD>↓
↓
<BODY>↓
  <A HREF="" NAME="link">Click Here!</A>↓
</BODY>↓
</HTML>↓
HTML Ln 17, Col 1 | Western European
```

# Обзор технологий для интернет приложений:

- 4) Технология Macromedia Flash - очень мощное, при этом простое в использовании, средство создания анимированных проектов на основе векторной графики с встроенной поддержкой интерактивности. Flash является идеальным рабочим инструментом для художников и дизайнеров, позволяющим дополнять создаваемые ими Web – проекты анимацией и звуком.

# Обзор технологии Macromedia Flash:

- Принцип действия - с помощью Flash можно сформировать полноценную страницу-ролик. Смысл этого кода - правильное расположение Flash-клипа. Flash также имеет возможность передавать какие либо параметры при выполнении CGI. Пока самая разумная цель использования технологии Flash есть дополнение полноценного HTML-документа небольшими клипами.

# Обзор технологии Macromedia Flash:

- Возможности Flash:
  - ❑ Использование векторной графики.
  - ❑ Технология Symbol Conversation.
  - ❑ Передача данных в потоковом режиме.
  - ❑ Работа со звуком.



# Обзор технологии Macromedia Flash:

- Сценарии во Flash:
- Событие – является инициатором какого либо действия в проекте.
- Целевой объект – это непосредственно объект над которым будет проведено действие вызванное событием.
- Действие – действия которые выполняются над целевым объектом.

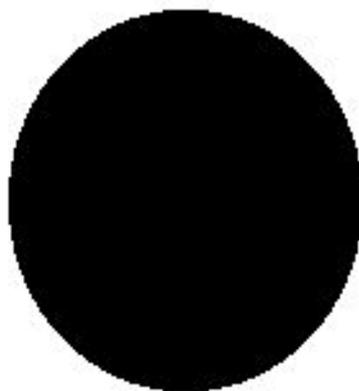
# Обзор технологии Macromedia Flash:

- Принципы Macromedia Flash:
  - ❑ Использование обозначений для элементов, которые появляются больше одного раза.
  - ❑ Использование слоёв, для разбиения перекрывающихся объектов клипа.
  - ❑ Сокращение числа различных шрифтов и стилей, путём преобразования их в объекты векторной графики.
  - ❑ Возможность сгруппировывать объекты на различных слоях.

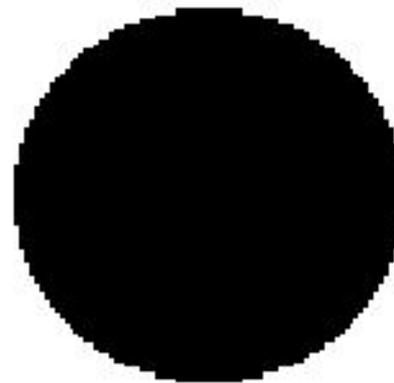
# Обзор технологии Macromedia Flash:

- Применение Macromedia Flash в Web:
  - ❑ Flash баннер.
  - ❑ Заставка в виде Flash-ролика.
  - ❑ Целая страница, представляющая собой Flash Movie.
  - ❑ Элемент дизайна в HTML-документе.
  - ❑ Фоновый звук к HTML-странице (в формате mp3).

A.



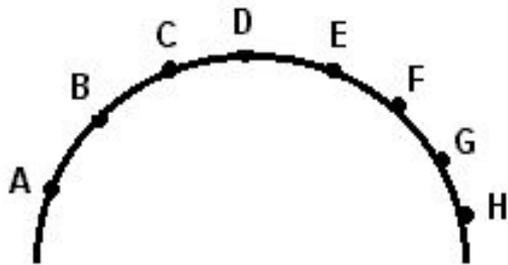
Векторная графика



Растровая графика

Здесь мы можем видеть отличие растровой графики от векторной.

Б.



Векторная (указываются  
только координаты угловых точек)



Растровая (указываются  
координаты каждого пиксела)

**Способы построения изображений в векторной  
и растровой графике.**

# Заключение:

- Я сделал эту презентацию, помогающую начинающим web – дизайнерам понять, как сделать простую Flash – анимацию и сайт в целом. Мы доказали что Macromedia Flash - очень мощное и при этом простое в использовании, средство создания анимированных проектов на основе векторной графики с встроенной поддержкой интерактивности.