KLAUSUR
zur Vorlesung "Multimedia Engineering I"

Name: ..... Vorname: ..... Matrikel-Nr.: .....

Klausur-Punkte: ...4.../ 23 Projekt-Punkte: ...%.../ 67 Pflicht-Übungen: ...%.../ 10

Gesamtpunkte: ...%.../100 **Note:** ...5,0... ...K. Schiele 11.7.11...

Aufgabe 1 (1 Punkt):

Nennen Sie zwei in der Multimedia-Branche verbreitete Vorgehensmodelle des Multimedia-Engineering! 0

- programmierfrei
- OOP (Objektorientierte Programmierung)

} f

Aufgabe 2 (1 Punkt):

Nennen Sie die beiden Hauptbestandteile des Flash-Players! 0

- Zeitleiste
- Bühne

} f

Aufgabe 3 (3 Punkte): 0

a) Beschreiben Sie möglichst genau, welche Aufgaben die Datei `SkinOverPlayMute.swf` in einem Flash-Projekt erfüllt!

Damit kann die Lautstärke auf "stumm" gestellt werden, während ~~die~~ die Datei weiter abgespielt wird.

?

b) Welcher optische Unterschied besteht zur Laufzeit zwischen den beiden Dateien `SkinOverPlayMute.swf` und `SkinUnderPlayMute.swf`?

~~SkinUnderPlayMute.swf läuft im Hintergrund~~
SkinOverPlayMute.swf zeigt an, dass die Lautstärke aus ist. f

Aufgabe 4 (4 Punkte):

a) Sind die folgenden Aussagen wahr oder falsch?

1,5

		w / f
1	In der Flash-Zeitleiste kann man Pfadebenen und Maskenebenen anlegen.	w
2	Ein `TimerEvent.TIMER`-Ereignis kann höchstens 10-mal pro Frame ausgelöst werden.	~~w~~ f
3	Anfangs- und Endbild einer Instanz in der Flash-Zeitleiste sind immer Schlüsselbilder.	~~f~~ w
4	Ein Flash-Film mit zwei Anzeigelisten besitzt eine primäre und eine sekundäre Bühne.	w
5	AS3 besitzt nur einen einzigen Datentyp zum Speichern von Zahlen.	f

b) Wie muss/müssen die von Ihnen als falsch bezeichnete/n Aussage/n richtig lauten?

~~3. Das Anfangsbild~~

2. Ein TimerEvent.Timer Ereignis kann beliebig oft pro Frame ausgeführt werden. } f

5. AS3 besitzt mehrere Datentypen zum Speichern von Zahlen.

Aufgabe 5 (4 Punkte):

Erklären Sie professionell die folgenden Fach-Begriffe und ihre Verwendung: 0,5

a) Capture-Phase

Die Capture-Phase ist die Zeit, in der ein Flash-Film ~~erstellt~~ als bspw. SWF erstellt wird. f

b) Reparenting

Reparenting ist das wiederholte Zuordnen von Elternobjekte. ?

Aufgabe 6 (2 Punkte):

Welche AS3-Klassen sind mindestens notwendig, um eine externe Sounddatei in eine Flash-Anwendung zu laden, sie abzuspielen und die Lautstärke zu regeln? 1

~~SoundLoaderContext~~

~~SoundTransform~~

Load
Play
volume } Dies sind die dazugehörigen Methoden

Klassen: (SoundLoaderContext)
SoundChannel
SoundTransform

Aufgabe 7 (8 Punkte):

Schreiben Sie eine komplette AS3-Klasse, die einen Kreis auf der Bühne zeigt (Bild 1). Der Kreis soll

- einen Durchmesser von 100 Pixeln haben und blau sein,
- so positioniert sein wie es Bild 1 zeigt.

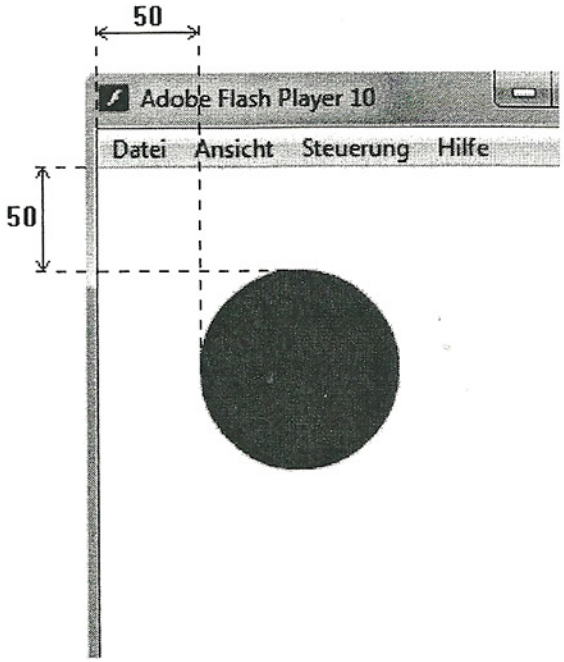

Bild 1

1

Wenn der Benutzer zur Laufzeit die Maustaste über dem Kreis herunterdrückt, soll hinter dem blauen Kreis ein roter Kreis zu sehen sein, der den Durchmesser 200 hat (Bild 2).

Wenn der Benutzer die Maustaste wieder loslässt, soll der rote Kreis wieder verschwinden.

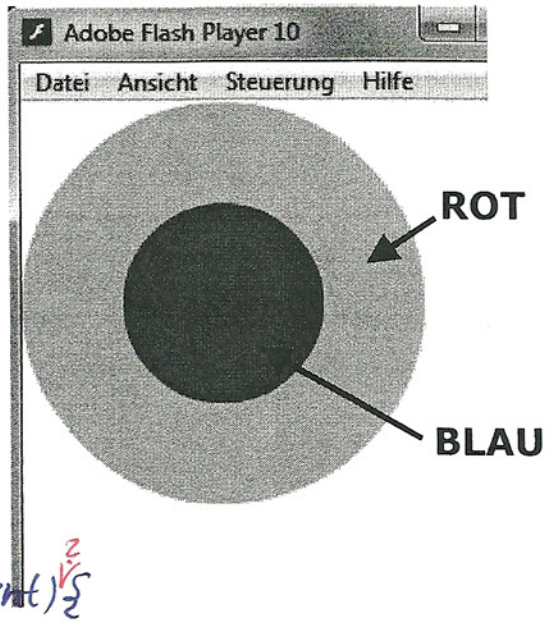

Bild 2

```
var Kreis:Circle=new Circle();
var kreis2:Circle=new Circle();
Kreis(100,50,50,50);
Kreis.addEventListener(
    MouseEvent.CLICK, Kreis);
function kreis_(event:MouseEvent){
    kreis2(200,200,0,0);
}
```