KLAUSUR
zur Vorlesung "Multimedia Engineering I"

Name: [redacted]

Klausur-Punkte: 12 / 23 Projekt-Punkte: 61 / 67 Pflicht-Übungen: 12 / 10

Gesamtpunkte: 85 /100 **Note:** 2,0 K. Schiele 19.7.11

Aufgabe 1 (1 Punkt):

Nennen Sie zwei in der Multimedia-Branche verbreitete Vorgehensmodelle des Multimedia-Engineering! 1

- SMART-Modell
- Wasserfallmodell

Aufgabe 2 (1 Punkt):

Nennen Sie die beiden Hauptbestandteile des Flash-Players! 0

- ~~Bühne~~ Bühne
- Steuerelemente

} f

Aufgabe 3 (3 Punkte):

a) Beschreiben Sie möglichst genau, welche Aufgaben die Datei `SkinOverPlayMute.swf` in einem Flash-Projekt erfüllt! 0

Die Datei sorgt dafür das ~~eingebundene Media objekte, noch vor nicht automatisch abgespielt werden.~~ bei Filmen der Sound nach vor dem Abspielen Stumm (lautlos) gestellt wird.

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

Bei der ersten Datei wird erst nach den Play befehl auf stumm geschalten was dazu führt das der anfang noch Sound enthalten kann, bei der zweiten kann das nicht passieren. f

Aufgabe 4 (4 Punkte):

a) Sind die folgenden Aussagen **wahr** oder **falsch**?

2,5

		w / f
1	In der Flash-Zeitleiste kann man Pfadebenen und Maskenebenen anlegen.	f
2	Ein `TimerEvent.TIMER`-Ereignis kann höchstens 10-mal pro Frame ausgelöst werden.	w
3	Anfangs- und Endbild einer Instanz in der Flash-Zeitleiste sind immer Schlüsselbilder.	f
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?

1- es können nur generel Ebenen angelegt werden f
3- das Endbild muss kein Schlüsselbild sein,
dass Anfangsbild muss ein Schlüsselbild sein, wenn es etwas anzeigen soll
5- es gibt mehrere Datentypen zum Speichern von Zahlen in AS3.

Aufgabe 5 (4 Punkte):

Erklären Sie professionell die folgenden Fach-Begriffe und ihre Verwendung: 1

a) Capture-Phase

in der Capture-Phase werden alle Ebenen der Bühne durchlaufen, und ~~die Events der Objekte~~ in den Eventlisten der Objekte die auf das Event reagieren, dies eingetragen, von der Bühne ~~zur~~ Obersten ~~Objekt~~ Instanz

b) Reparenting

Beim Reparenting werden die Event in umgekehrter Reihenfolge zur Capture-Phase abgearbeitet. f

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

die Klasse Sound in flash.media
und URLRequest in flash.net zum laden

2

6

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.

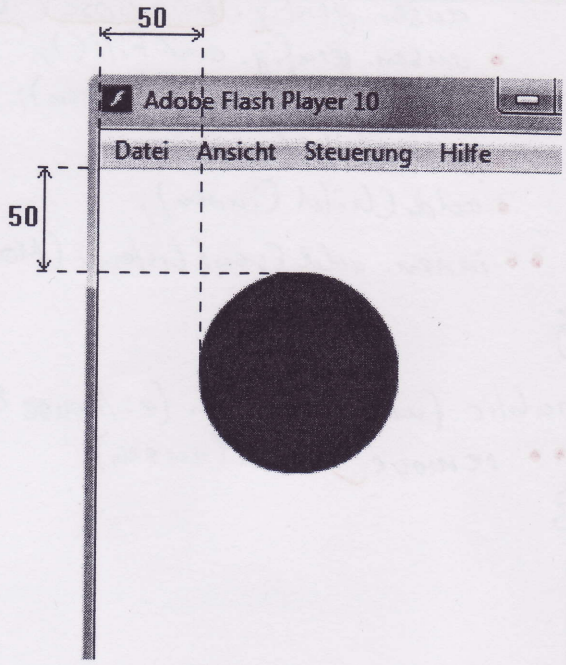

Bild 1

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.

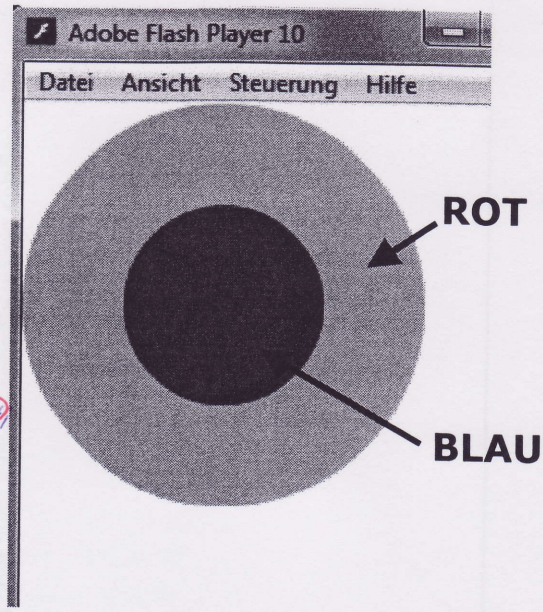

Bild 2

```
packet {
  import flash.Sprite.*;
  import flash.MovieClip.*;
• import flash.event.*; import flash.Mouseevent.*;
  import flash.graphig.*;
• public class Kreis extends MovieClip {
    • var innen: Sprite;
    • var ausen: Sprite;
    public Kreis {
      • innen = new Sprite
      • innen.grafig.beginFill(0x0000FF);
      • innen.grafig.fillellipse(50,50,100,100);
      • innen.grafig.endFill();
      • this.addChild(innen);
      • innen.addEventListener(MouseEvent.Mouse_DOWN, unten);
    }
    privat function (e: MouseEvent) {
```

2

```
• public function unten(e:MouseEvent){
    • außen=new Sprite()
    • außen.grafik.beginFill(0xFF0000);
      außen.grafik.fillEllipse(100,100,200,200);
    • außen.grafik.endFill();
    • this.removeChild(innen);
    • addChild(außen);
    • addChild(innen);
    •• innen.addEventListener(MouseEvent.MouseUP, oben);
}

• public function oben(e:MouseEvent){
    •• removeChild(außen);
}
```