

FlashDevelop

[ActionScript][Flash][RIA]

Link

- <http://flashdevelop.jp/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%82%B8>
- <http://sothis.blog.so-net.ne.jp/2008-03-26>

インストール

- 今回自分が行った状況

必要なもの

各種ランタイム

- JRE 1.6.0_16
- .NET Framework
- Flex SDK

本体

- <http://www.flashdevelop.org/community/index.php>
 - <http://www.flashdevelop.org/community/viewtopic.php?f=11&t=5669>
 - FlashDevelop-3.0.6-RTM.exe

FlashDevelop-3.0.6-RTM.exe を起動



Flex SDK のダウンロード

- <http://opensource.adobe.com/wiki/display/flexsdk/Download+Flex+3>

Latest Milestone Release Builds から

- flex_sdk_3.5.0.12683.zip
- 解凍して適当なフォルダへ置く

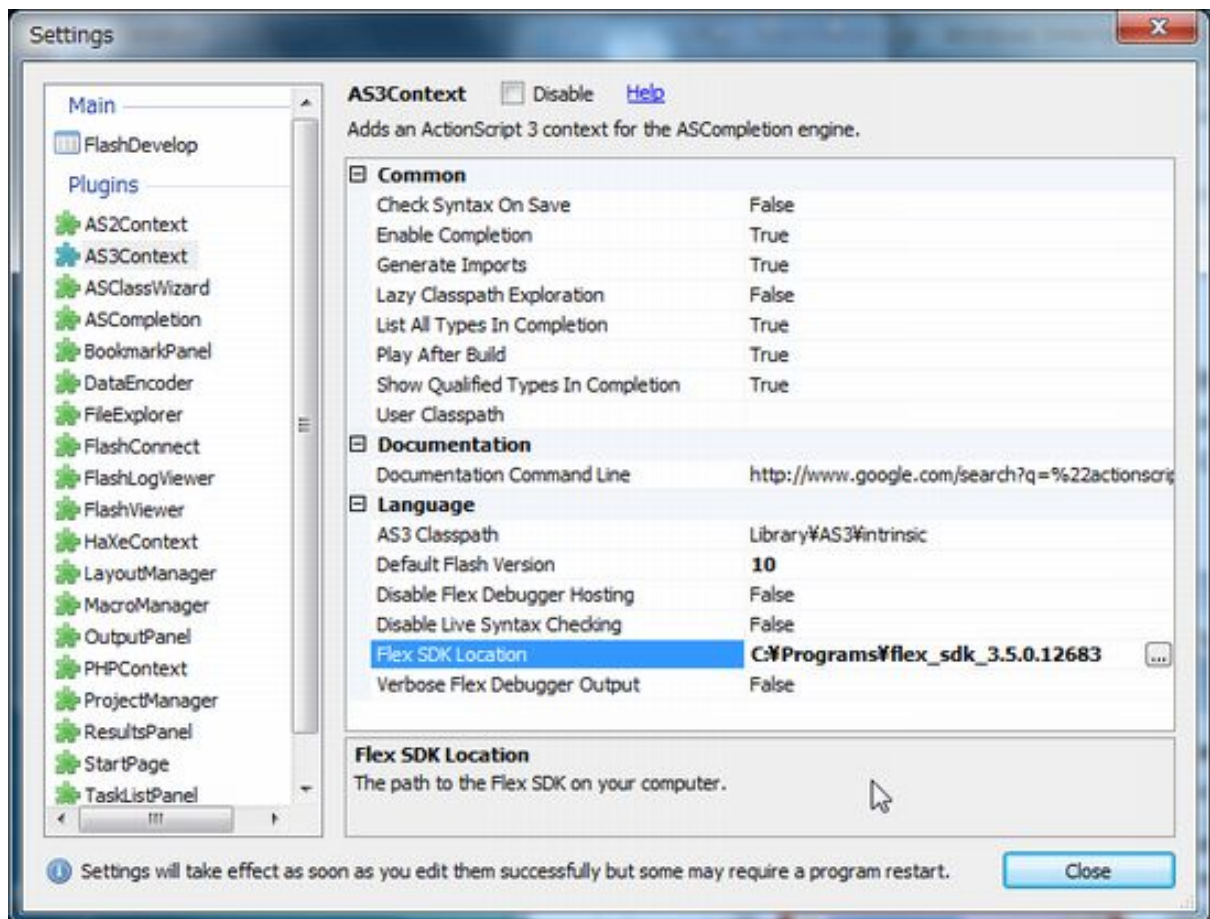
C:\Programs\flex_sdk_3.5.0.12683

設定

- 起動して、メニュー Tools - ProgramSettings

SDK の設定

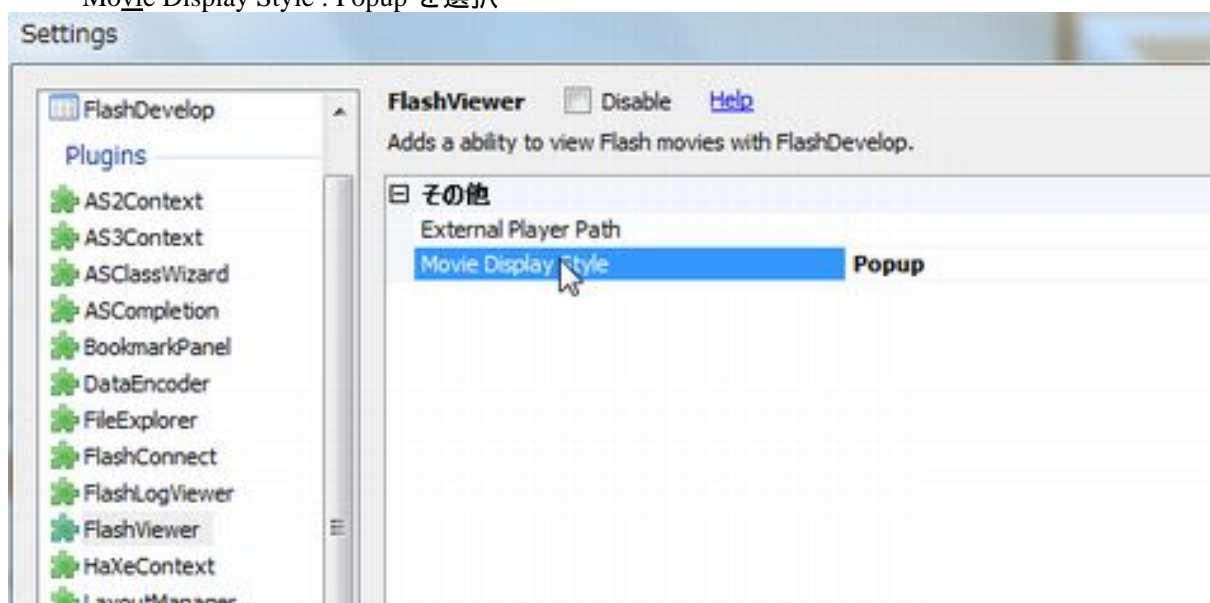
- Default Version : 10 を指定
- Flex SDK Location : 先ほど SDK を解凍したフォルダを指定



プレビューの設定

簡単なセットアップ方法

- ・ FlashViewer を選択
- ・ Movie Display Style : Popup を選択



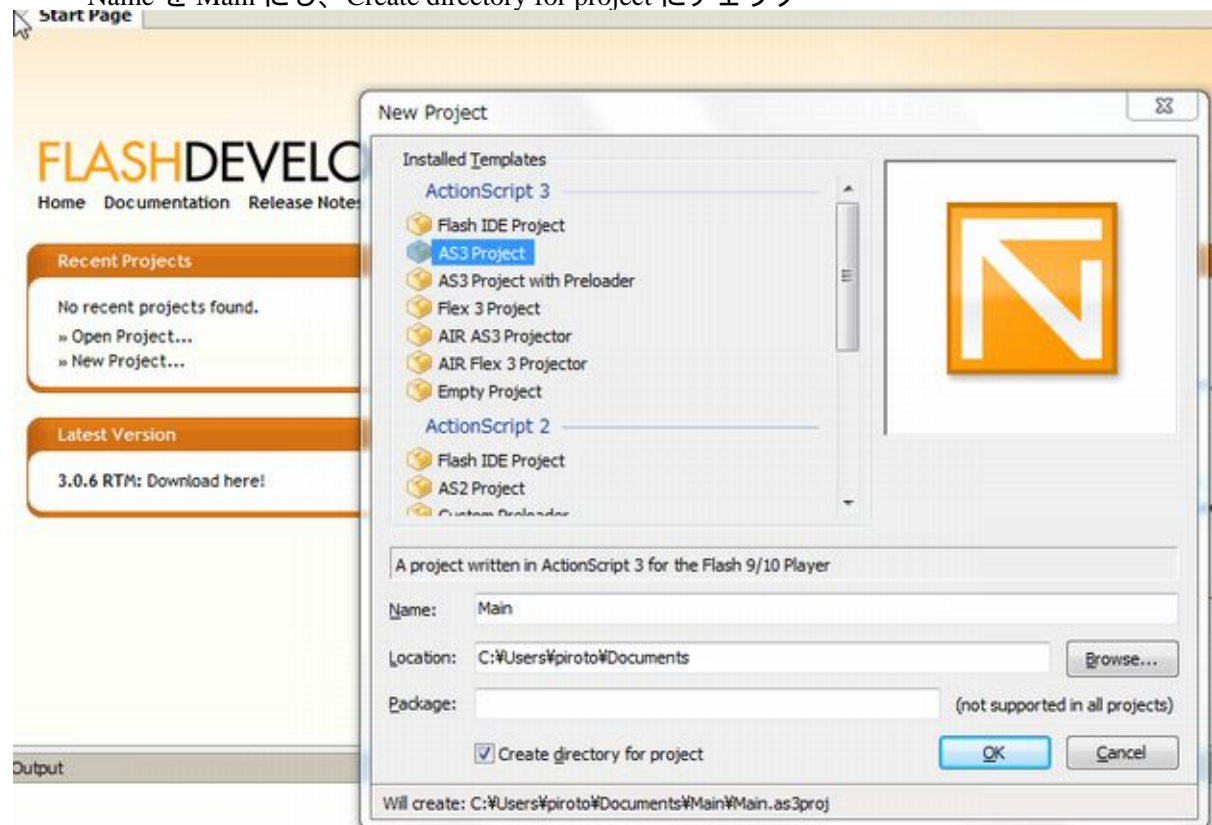
Flash Debug Player を使う

- ・ [こちら](#) を参照

サンプルを作成

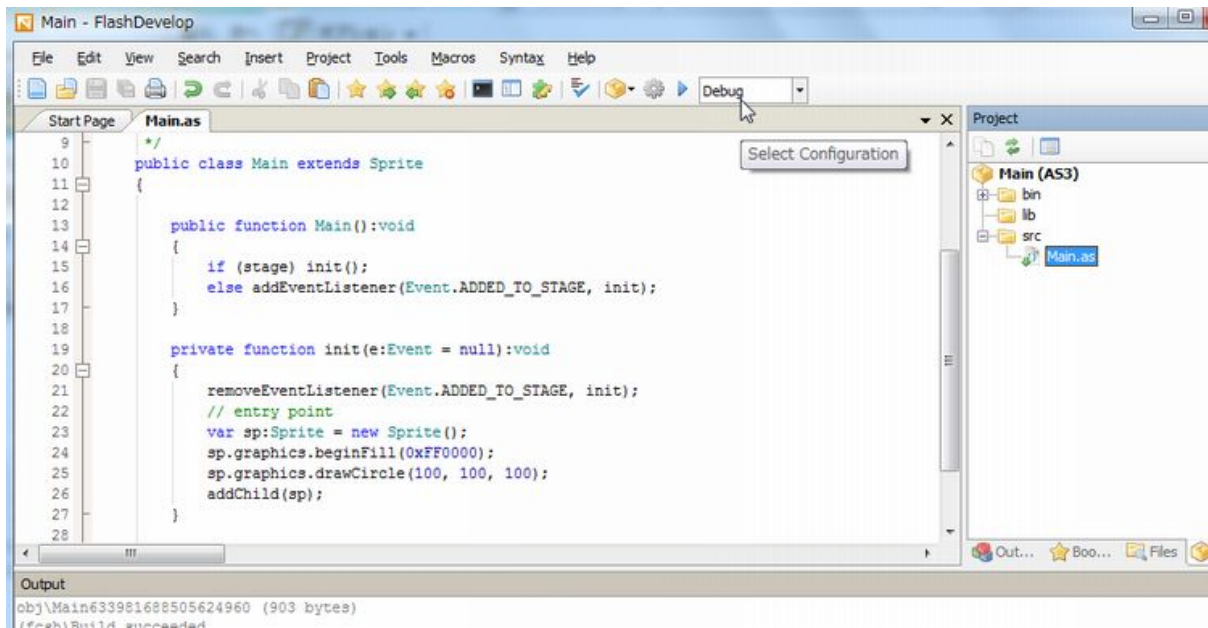
プロジェクトの作成

- ・ New Project - AS3Project を選択
- ・ Name を Main にし、Create directory for project にチェック



コーディング

- ・ src/Main.as を以下のように編集



```
package
{
    import flash.display.Sprite;
    import flash.events.Event;

    /**
     */
    public class Main extends Sprite
    {
        public function Main():void
        {
            if (stage) init();
            else addEventListener(Event.ADDED_TO_STAGE, init);
        }
        private function init(e:Event = null):void
        {
            removeEventListener(Event.ADDED_TO_STAGE, init);
            // entry point
            var sp:Sprite = new Sprite();
            sp.graphics.beginFill(0xFF0000);
            sp.graphics.drawCircle(100, 100, 100);
            addChild(sp);
        }
    }
}
```

実行

- Debug ボタンを押下

