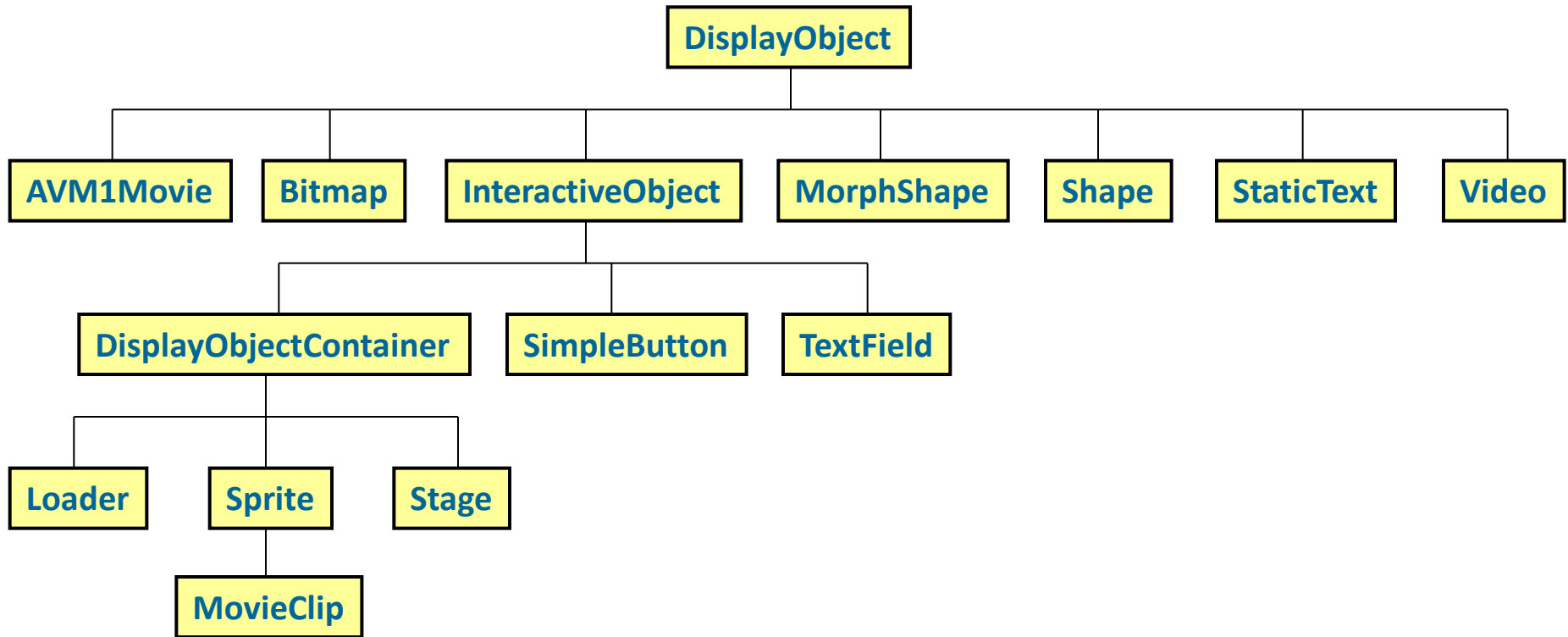


# LE CLASSI VISUALI IN AS3



# UNA SUPERFICIE SU CUI DISEGNARE

# I METODI PER DISEGNARE

- Ogni Shape, Sprite e MovieClip ha una proprietà **graphics** che è una istanza della classe **Graphics** creata automaticamente con la creazione dell'oggetto.
- Usando i metodi offerti da **Graphics** è possibile disegnare linee e riempimenti e figure.
- I disegni vengono fatti su una superficie trasparente come su un lucido.
- Si possono usare indifferentemente uno delle tre classi. La classe Shape è di gran lunga la più efficiente.
- Per visualizzare una shape è necessario aggiungerla a una child list di uno Sprite o di una MovieClip

# DISEGNARE UNA LINEA

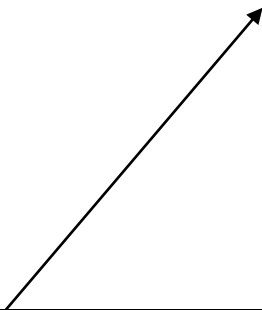
- Questa classe disegna una linea

```
package {  
    import flash.display.Shape;  
    import flash.display.Graphics;  
    import flash.display.Sprite;  
  
    public class Disegno extends Sprite {  
        public function Disegno() {  
            var linea:Shape=new Shape() ;  
  
            linea.graphics.lineStyle(2,0xFF0000);  
            linea.graphics.moveTo(100,100);  
            linea.graphics.lineTo(200,200);  
            addChild(linea)  
        }  
    }  
}
```

# DISEGNARE UN LINEA

```
linea.graphics.moveTo(100,100);
```

(x=100, y=100)



Il pennino viene spostate alle coordinate x=100, y=100

# DISEGNARE UN LINEA

```
linea.graphics.lineTo(200,200);
```

(x=100, y=100)



(x=200, y=200)

Viene tracciata una linea retta fino a 200,200

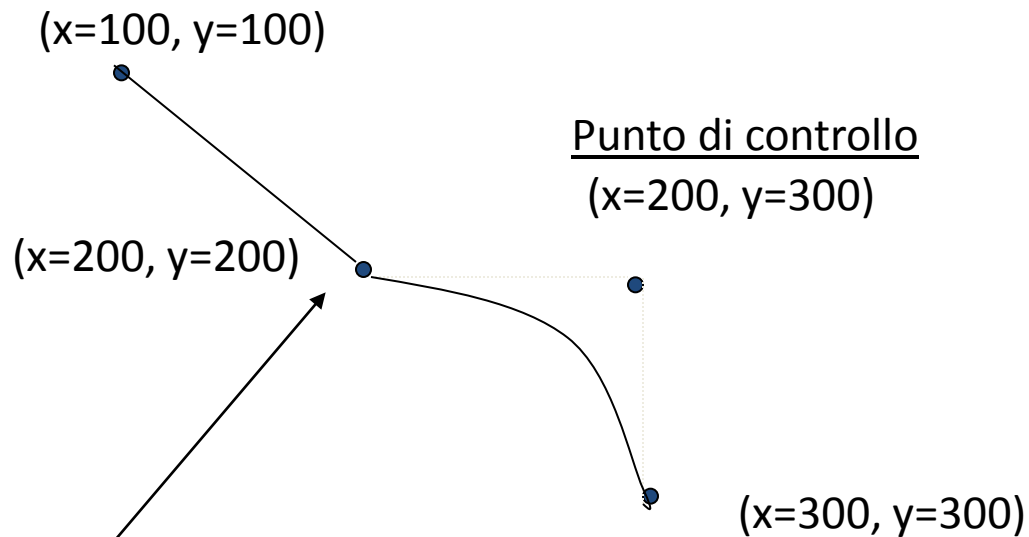
# DISEGNARE UN LINEA

- Questa classe disegna aggiunge un tratto curvo

```
package {  
    import flash.display.Shape;  
    import flash.display.Graphics;  
    import flash.display.Sprite;  
    public class Disegno2 extends Sprite {  
        public function Disegno2() {  
            var linea:Shape=new Shape() ;  
            //var curva:Shape = new Shape();  
  
            linea.graphics.lineStyle(2,0xFF0000);  
            linea.graphics.moveTo(100,100);  
            linea.graphics.lineTo(200,200);  
            linea.graphics.curveTo(200,300,300,300);  
            addChild(linea)  
        }  
    }  
}
```

# DISEGNARE UN LINEA

```
linea.graphics.curveTo(200,300,300,300);
```



Viene tracciata una linea curva fino a (300,300)



# DISEGNARE FIGURE

- Disegna un cerchio e un elissi

```
package {  
    import flash.display.Shape;  
    import flash.display.Graphics;  
    import flash.display.Sprite;  
    public class Disegno3 extends Sprite {  
        public function Disegno3() {  
            var cerchio:Shape=new Shape() ;  
            var ellissi:Shape = new Shape();  
            cerchio.graphics.lineStyle (1,0x00FF00);  
            cerchio.graphics.drawCircle(100,100,45);  
            addChild(cerchio)  
            ellissi.graphics.lineStyle (1,0x0000FF);  
            ellissi.graphics.drawEllipse(200,150,45, 100);  
            addChild(ellissi)  
        }  
    }  
}
```

# DISEGNARE FIGURE

- Disegna un rettangolo

```
package {
    import flash.display.Shape;
    import flash.display.Graphics;
    import flash.display.Sprite;

    public class Disegno4 extends Sprite {
        public function Disegno4() {
            var rettangolo:Shape = new Shape();

            rettangolo.graphics.lineStyle (1,0x0000FF);
            rettangolo.graphics.drawRect(30. 40,45, 100);
            addChild(rettangolo)
        }
    }
}
```

# DISEGNARE FIGURE

- Disegna un rettangolo

```
package {  
    import flash.display.Shape;  
    import flash.display.Graphics;  
    import flash.display.Sprite;  
  
    public class Disegno4 extends Sprite {  
        public function Disegno4() {  
            var rettangolo:Shape = new Shape();  
  
            rettangolo.graphics.lineStyle (1,0x0000FF);  
            rettangolo.graphics.drawRect(30. 40,45, 100);  
            addChild(rettangolo)  
        }  
    }  
}
```

# DISEGNARE FIGURE

- Disegna un rettangolo con riempimento

```
package {  
    import flash.display.Shape;  
    import flash.display.Graphics;  
    import flash.display.Sprite;  
    import flash.display.GradientType;  
    public class Disegno5 extends Sprite {  
        public function Disegno5() {  
            var rettangolo:Shape = new Shape();  
  
            rettangolo.graphics.lineStyle (1,0x0000FF);  
            rettangolo.graphics.beginFill(0x0000FF);  
            rettangolo.graphics.drawRect(30, 40,45, 100);  
            addChild(rettangolo)  
  
        }  
    }  
}
```