

# MTASC

## Motion Tween ActionScript Compiler

MTASC fue el primer compilador Open Source para ActionScript 2. Se trata de un programa que funciona desde la línea de comandos y del que se han escrito interfaces gráficas para Windows (WinMTASC, de Daniel Aguilar) y Mac OSX (XMTASC, de Oscar Sánchez).

En esta práctica vamos a emplear únicamente la línea de comandos, puesto que el objetivo de esta práctica es dar a conocer otras herramientas para el desarrollo de aplicaciones SWF.

Vamos a abrir un editor de texto plano (ej. el Bloc de Notas), y escribiremos este sencillo programa, que activará la vibración del teléfono al pulsar una tecla.

```
class Vibrate {
    // constructor
    function Vibrate() {
        FSCommand2("FullScreen", true);
        var listenerObject:Object = new Object();
        listenerObject.onKeyDown =           →
        function(evt:Object) {
            var status:Number =             →
            FSCommand2("StartVibrate", 100, 50, 1);
        };
        Key.addListener(listenerObject);
    };
    // punto de entrada para el compilador
    static function main(mc) {
        var app : Vibrate = new Vibrate();
    };
}
```

Lo guardamos como **Vibrate.as** y escribimos en la línea de comandos:

```
mtasc -main Vibrate.as -swf vibrate.swf →
-header 176:208:16
```

Puede que algunos terminales no soporten vibración, o bien el terminal la tenga deshabilitada temporalmente – por ejemplo, si el teléfono está en *modo silencio*.

Así que vamos a incluir un campo de texto que notificará sobre el estado del comando `StartVibrate`, por ejemplo dentro del constructor:

```
_root.createTextField("out_txt",1, 6,8, →
164,22);
_root.out_txt.border = true;
_root.out_txt.multiline = true;
_root.out_txt.wordWrap = true;
```

Y en el callback de la pulsación de tecla:

```
_root.out_txt.text = (status == 0) ? →
"Vibration!" : "Vibration not available";
```

### Consideraciones finales

El punto de entrada para el compilador debe ser siempre un método estático de nombre `main`, en el que el argumento (opcional) es una referencia a la línea de tiempo principal. Así es posible crear clases *standalone* (como la de esta práctica) o a modo de librería (que serían instanciadas desde otras clases, las cuales tendrían definido el punto de entrada para MTASC).

Si queremos ejecutar **mtasc.exe** debemos movernos en primer lugar al directorio donde esté ese ejecutable, y desde allí indicarle dónde se encuentra el fichero AS y dónde queremos que se genere el SWF.

Un ejemplo bajo Windows: tenemos MTASC en `X:/docs`, el fichero `Test.as` en `X:/docs/prueba` y queremos que se genere el archivo `Test.swf` en `X:/docs/deploy`.

1. Lanzamos la consola de comandos `cmd` y navegamos hasta el directorio donde está `mtasc`:

```
C:\> x:
X:\> cd docs
```

2. Compilamos el archivo AS:

```
X:\> mtasc -header 600:300:15 →
-main -version 8 prueba\Test.as →
-out deploy\Test.swf
```

Como cualquier otro programa, podemos incluirlo en la variable de entorno `PATH`, crear ficheros BAT para automatizar tareas, o emplear alguna de las GUI existentes.

Para más información se recomienda visitar:

[www.mtasc.org](http://www.mtasc.org)

[www.osflash.org](http://www.osflash.org)