

KATA PENGANTAR — v**DAFTAR ISI — vii**

BAB I PENGENALAN ACTIONSCRIPT 2.0	1
Cara memasukan ActionScript 2.0.....	1
Memasukan Bahasa ActionScript 2.0 ke dalam Action – Frame	5
BAB II ACTIONSCRIPT 2.0 DALAM OBJEK.....	15
Fungsi Button dengan Action Script.....	15
Fungsi Keyboard menggunakan ActionScript.....	19
Fungsi Mouse.....	22
Fungsi Waktu	25
Membuat Jam Digital dari fungsi Date	30
Membuat warna objek dengan fungsi Color	34
Fungsi Array pada ActionScript 2.0.....	38
Fungsi For(mulai; Kondisi; pertambahan){}	39
Membuat Animasi Scrool Bar	40
Fungsi dari duplicateMovieClip dan removeMovieClip.....	46
Fungsi dari While.....	51

BAB III APLIKASI MATEMATIKA DALAM ACTIONSCRIPT 2.0 53

A. Operasi Penjumlahan.....	53
B. Penyederhanaan Pecahan	73
C. Cara Membuat Grafik Sederhana	76
D. Menentukan Bilangan Prima	111
E. Membuat Grafik Kartesius.....	127
F. Penyederhanaan Pecahan Lebih Interaktif	132
G. Pohon Faktor.....	137

BAB IV PERMAINAN MATEMATIKA (PERKALIAN)..... 145

A. Merancang Objek	145
1. Bagian-bagian Objek	146
2. Untuk di dalam Rudal.....	147
3. Untuk di dalam ledakan.....	147
4. Untuk di dalam ledakan 1	148
B. Masukan kode pad Layer 2 Frame 1	149
C. Masukan ActionScript 2.0 pada Layer 2 Frame 2.....	150

DAFTAR PUSTAKA — 151