

# 4부

## 부록

- 부록 A. 참고 자료
- 부록 B. Latin 1 문자열 범주 및 키코드
- 부록 C. 하위 호환성
- 부록 D. ECMA-262 및 자바스크립트와의 차이점

# A

## 참고 자료

부록 A에는 독자들이 관심을 가질만한 참고 자료를 모아 놓았다. 서문에 있는 URL도 참고하기 바란다.

### 액션스크립트 및 프로그래밍

#### 이 책의 사이트

<http://www.moock.org/asdg>

필자가 직접 운영하는 사이트로, 이 책의 모든 소스 코드를 다운로드할 수 있다 (코드 창고). 이 외에도 여러 가지 액션스크립트 예제를 구할 수 있다. 이 책과 관련된 업데이트, 기술 문서, 샘플 챗터, 정오표, 뉴스 등을 찾아볼 수 있다.

#### 무크마크

<http://www.moock.org/moockmarks>

필자의 북마크. 플래시 및 웹 디자인 전반에 관련된 기술 정보 및 디자인 아이디어를 얻을 수 있는 수백 개의 사이트가 링크되어 있다.

**매크로미디어 플래시 지원 센터**

<http://www.macromedia.com/support/flash>

액션스크립트와 플래시에 관한 정보를 집대성해놓은 곳. 매크로미디어의 액션스크립트 덕서너리 및 정기적으로 업데이트되는 플래시 개발자용 기술 문서를 구할 수 있다. <http://www.macromedia.com/software/flash/trial>에서 플래시 저작 도구 트라이얼 버전을 다운로드할 수 있다.

**매크로미디어 플래시 익스체인지**

<http://www.macromedia.com/exchange/flash>

전문가 수준의 스마트 클립, .fla 프로젝트 파일, 액션스크립트 샘플을 모아놓은 사이트. 이 사이트에 수록된 내용은 매크로미디어에서 관리하긴 하지만 실제 코드는 플래시 커뮤니티에서 제작한 것이다. 샘플을 사용하려면 Extension Manager라는 설치 유틸리티가 필요하다.

**플래시 키트**

<http://www.flashkit.com>

internet.com에서 운영하는 플래시 키트는 매크로미디어를 제외하면 플래시와 관련된 지원을 받을 수 있는 가장 방대한 사이트이다. 이 사이트에서는 플래시와 관련된 모든 것을 제공한다(샘플 파일, 게시판, 튜토리얼, 뉴스, 문서, 인터뷰 기사, 채팅, 갤러리 등). 플래시 프로그래머가 가장 관심을 가질만한 것으로 <http://www.flashkit.com/movies/Scripting>에서 직접 다운로드할 수 있는 .fla 파일이 있다.

**울트라쇼크**

<http://www.ultrashock.com>

플래시 개발자들을 위한 일반적인 포탈 사이트. Ultrashock에는 다양한 액션스크립트 .fla 파일 및 튜토리얼을 구할 수 있다.

**플래시 개발자 메일링 리스트**

<http://chattyfig.figleaf.com/>

피그 리프 소프트웨어의 브랜드 홀이 운영하는 플래시 개발자 메일링 리스트로, 주로 중/고급 액션스크립트와 관련된 내용을 주제로 한다. 실전 기법을 배우고 다른 사람들에게 질문을 할 수 있는 메일링 리스트이긴 하지만, 일반적인 플래

시 관련 질문 및 사이트 체크 요청은 하지 않는 것이 좋다. 매달 아카이브가 갱신되며 아카이브를 검색할 수도 있다. 새로운 질문을 올리기 전에 아카이브에 질문하고자 하는 내용이 있는지 확인해 보기 바란다.

#### **브랜든 윌리엄스와 에단 케네디의 Flash Experiments**

<http://www20.brinkster.com/ahab/flash5/>

고급 수학 기반의 액션스크립트 데모를 모아둔 사이트. 3D, 프랙탈 및 각종 물리적인 현상을 직접 시각적으로 보여주는 방법을 배울 수 있는 샘플 .fla 파일을 구할 수 있다. 플래시에서의 수학 기반 프로그래밍에 대한 자세한 설명도 나와 있다.

#### **comp.graphics.algorithms FAQ**

<http://www.faqs.org/faqs/graphics/algorithms-faq>

다양한 그래픽 프로그래밍 문제에 대한 수학적 해법을 설명하는 FAQ. 한 점에서 어떤 직선까지의 거리를 구하는 방법과 같이 간단한 것부터 플래시 프로그래밍 분야에서는 잘 다루지 않는 고급 3D 문제까지 다양한 내용을 다룬다.

#### **매크로미디어 플래시 플레이어 아카이브**

<http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/oldplayers.htm>

테스트용으로 사용할 매크로미디어 플래시 플레이어의 예전 버전을 구할 수 있다.

#### **일반적인 게임 프로그래밍 관련 자료**

아래 수록한 사이트에서는 게임을 설계하고 계획하고 프로그래밍하는 데 활용할 수 있는 다양한 정보를 제공한다(액션스크립트를 사용하는 사이트는 아님).

<http://www.gamedev.net>

<http://www.flipcode.com>

<http://www.javascript-games.org>

#### **플래시와 ASP**

ASP 101에 있는 아래 문서에서 플래시와 ASP를 결합하여 간단한 플래시 폼을 만드는 방법을 배울 수 있다.

<http://www.asp101.com/articles/flash>

<http://www.asp101.com/articles/flash2>

**매크로미디어 제너레이터**

매크로미디어 제너레이터와 관련된 내용은 이 책의 범위를 넘어서지만 아래 사이트에서 제너레이터 개발 관련 자료를 구할 수 있다.

<http://www.markme.com>

<http://www.gendev.net>

**ECMA-262 관련 자료**

액션스크립트와 자바스크립트는 모두 ECMA-262 스크립트 언어 스펙을 기반으로 만들었기 때문에 핵심적인 문법은 거의 같다. 아래 열거한 사이트는 액션스크립트에 대한 자료만 수록되어 있지는 않지만 액션스크립트 프로그래머라면 한 번 방문해 볼만하다.

**ECMA-262 언어 스펙**

<http://www.ecma.ch/ecma1/STAND/ECMA-262.HTM>

ECMA에서 제공하는 공식 ECMA-262 언어(액션스크립트의 기반이 되는 언어) 스펙. 넷스케이프의 자바스크립트와 마이크로소프트의 JScript도 ECMA-262를 기반으로 만든 언어이다. ECMA 호환 인터프리터를 만드는 것과 같은 작업을 할 때 필요한 어려운 기술 문서이다.

**넷스케이프 자바스크립트 핵심 가이드**

<http://developer.netscape.com/docs/manuals/js/core/jsguide/contents.htm>

넷스케이프에서 제공하는 자바스크립트의 핵심 기능에 대한 설명이 자세히 수록된 문서

## 객체지향 프로그래밍

### 넷스케이프의 객체 모델 세부 설명

<http://developer.netscape.com/docs/manuals/js/core/jsguide/obj2.htm>

OOP(Object Oriented Programming), 상속, 자바스크립트 클래스를 원형(prototype)을 기반으로 구현하는 방법에 대한 상세한 설명이 수록된 문서. 다양한 개념을 여러 가지 코드 샘플을 통해 설명한다. 넷스케이프에서는 자바스크립트의 OOP 개념을 C나 자바 프로그래머가 쉽게 이해할 수 있는 용어로 설명하는데 각별한 노력을 기울인다.

### 썬의 객체지향 프로그래밍 개념(자바 튜토리얼 중에서)

<http://java.sun.com/docs/books/tutorial/java/concepts>

자바 프로그래머용 입문서로 작성된 문서지만 OOP와 관련된 기본적인 내용을 일반적인 용어를 사용하여 설명하고 있으며, 어떤 언어를 사용하더라도 OOP에 관한 배경 지식을 익히고 싶다면 한 번쯤 읽어볼만한 문서이다.

## SWF 파일 형식

플래시 플레이어는 오픈 소스 소프트웨어는 아니지만 .swf 파일 형식 자체는 공개되어 있다(.swf 파일 형식이 공개되어 있기 때문에 매크로미디어 외에 다른 회사에서도 플래시를 많이 지원한다). SWF 파일 형식에 대한 자세한 정보는 다음 사이트에서 구할 수 있다.

### 매크로미디어 플래시 플레이어 파일 형식(SWF)

<http://www.macromedia.com/software/flash/open/licensing/fileformat>

이 URL에서는 매크로미디어의 SWF SDK(매크로미디어 플래시 5 파일을 만들기 위한 개발자용 도구, 매크로미디어 플래시 파일 형식에 관한 문서, SWF 파일을 만들기 위한 코드)를 구할 수 있다.

### OpenSWF

<http://www.openswf.org>

SWF를 구현하는 개발자들을 위한 정보 센터. 튜토리얼, 게시판, 참고 자료, 소스 코드 등을 제공한다.

### Ming

<http://www.opaque.net/ming>

Ming은 SWF 형식 무비를 만들기 위한 오픈 소스 C 라이브러리와 이 라이브러리를 C++ 또는 PHP, 파이썬, 루비와 같은 스크립트 언어에서 사용할 수 있도록 해주는 래퍼(wrapper)의 이름이다. 오픈 소스 소프트웨어에 관한 정보는 <http://www.opensource.org>에서 구할 수 있다.

### Perl::Flash

<http://www.2shortplanks.com/flash>

사이먼 월스토우가 만든 펄 라이브러리로, 플래시/SWF 무비를 프로그래밍을 통해 동적으로 만들기 위한 라이브러리다.