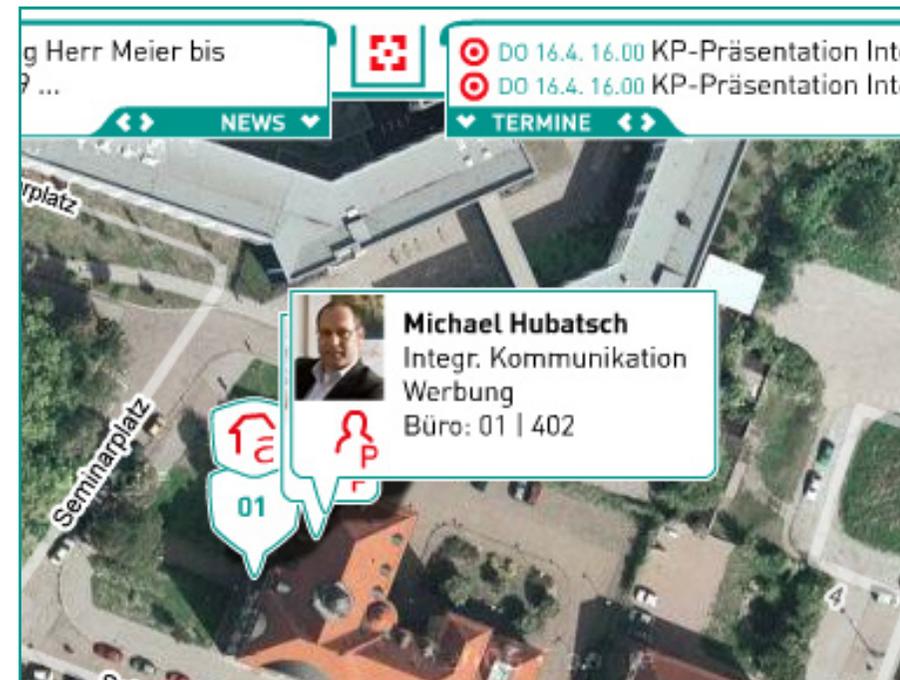


# Tutorial Google Maps API für Flash ActionScript 3

## Vorwort

Mit der von Google bereitgestellten Flash-API für Google Maps kann die gesamte Funktionalität der Google Maps unter Flash genutzt werden. So können Geo-Infos direkt in einer Flash-Applikation laufen, ohne das auf externe Techniken/Ressourcen (z.B. JavaScript oder AJAX) zurückgegriffen werden muss. Ein weiterer Vorteil ist die komplette Anpassbarkeit des Maps-Interface. Alle Panels (Zoom, Kartenmodi) können ausgetauscht und so z.B. dem CI einer Seite angepasst werden.

Einsatzmöglichkeiten von Maps: Routenplanung, Routenanzeige, Darstellen von GeoInfos (z.B. Darstellung aller Filialen eines Unternehmens)



Screenshot Flash-Applikation zum Kurzprojekt LocatedCampusDessau, Cal von M. Jüsche

# Tutorial Google Maps API für Flash ActionScript 3

---

## Voraussetzungen

Adobe Flash CS3 + Google Maps SDK

>> <http://maps.googleapis.com/maps/flash/release/sdk.zip>

WICHTIG: Auf der Map werden Copyrighthinweise von Google eingeblendet, diese dürfen keinesfalls verdeckt werden. Außerdem wird für den Einsatz auf einer Webseite ein API-Key benötigt. Für lokale Testläufe ist dieser nicht notwendig. Das SDK und der Einsatz ist bisher kostenlos und werbefrei (bis 15.000 Geocode-Anfragen in 24 Stunden). Für weitere Infos bitte die FAQs von Google nutzen.

>> <http://code.google.com/support/bin/topic.py?topic=10028>



Logo/Copyright und Nutzungsbedingungen müssen immer sichtbar sein!

# Tutorial Google Maps API für Flash ActionScript 3

---

## Vorbereitung, Komponente installieren

Um die Map-API unter Flash nutzen zu können, muss die Maps-Komponente in den Komponentenordner kopiert werden. Um seine Komponenten besser zu verwalten/ordnen ist es ratsam hier einen Ordner „google“ anzulegen. In diesen Ordner wird dann die Komponente abgelegt.

Unter Flash erstellt man eine neue AS3-Flash-Datei, dann die Maps-Komponente aus dem Komponenten-Fenster auf die Bühne ziehen. Es müssen keine weiteren Einstellungen vorgenommen werden (Benennung, Größe). Sinnvoll ist es, die Komponente auf einer eigenen Ebene abzulegen. Diese Ebene kann dann gesperrt und nach unten gezogen werden.

## Links & Komponentenordner

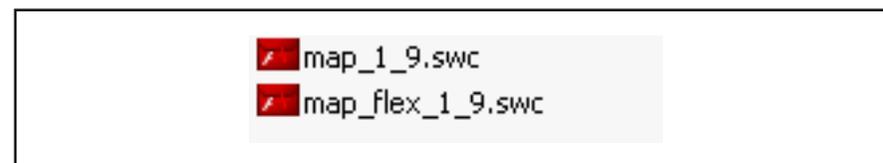
SDK für Flash

>> <http://maps.googleapis.com/maps/flash/release/sdk.zip>

Speicherorte für Komponenten

(Windows) C:\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\  
language\Configuration\Components

(Mac OS X) Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/  
Configuration/Components



In der SDK-ZIP liegen 2 swc-Dateien (Komponenten), einmal für Flash und einmal für Flex („Flex“ im Dateinamen)

# Tutorial Google Maps API für Flash ActionScript 3

---

## Die Tutorials – 1. Teil

Dateiname	Beschreibung
tutmj_mapinterface fla	das Standard-Interface von Google Maps anzeigen und auf der Karte positionieren
tutmj_zoomsteuerung fla	eine eigene Zoomsteuerung umsetzen
tutmj_koordinaten fla	die Koordinaten des Kartenmittelpunktes via Textfeld ausgeben (nützlich um Standorte genau zu bestimmen)
tutmj_infofenster fla	ein Infofenster mit Text an einer bestimmten Position anzeigen lassen

## Hinweis

Die Flash-Dateien sind mit Kommentaren versehen. Dateien herunterladen Code variieren und schauen was passiert. Am Ende dieser PDF sind Links hinterlegt, die weiter in die Thematik führen.

## Download Tut-Dateien

ZIP mit allen Dateien unter folgendem Link abrufbar:  
[http://www.if-design.hs-anhalt.info/interface-blog-husslein2/kp09/wp-content/themes/kp09/projekte/tut\\_googlemaps/tut\\_googlemaps.zip](http://www.if-design.hs-anhalt.info/interface-blog-husslein2/kp09/wp-content/themes/kp09/projekte/tut_googlemaps/tut_googlemaps.zip)

# Tutorial Google Maps API für Flash ActionScript 3

---

## Die Tutorials – 2. Teil

<b>Dateiname</b>	<b>Beschreibung</b>
tutmj_markerzufall fla	eine bestimmte Anzahl von Markern zufällig innerhalb des Kartenausschnitts platzieren lassen
tutmj_markerstil fla	einen Marker mit selbst definierten Stil für Rand, Füllung erstellen und platzieren
tutmj_markermovieclip fla	einen Movieclip als Marker verwenden, so kann via Movieclip ein Marker mit weiteren interaktive Funktionen und/oder Animationen versehen werden

## Hinweis

Die Flash-Dateien sind mit Kommentaren versehen. Dateien herunterladen Code variieren und schauen was passiert. Am Ende dieser PDF sind Links hinterlegt, die weiter in die Thematik führen.

## Download Tut-Dateien

ZIP mit allen Dateien unter folgendem Link abrufbar:  
[http://www.if-design.hs-anhalt.info/interface-blog-husslein2/kp09/wp-content/themes/kp09/projekte/tut\\_googlemaps/tut\\_googlemaps.zip](http://www.if-design.hs-anhalt.info/interface-blog-husslein2/kp09/wp-content/themes/kp09/projekte/tut_googlemaps/tut_googlemaps.zip)

# Tutorial Google Maps API für Flash ActionScript 3

---

## weiterführende Links

- >> Flash API Code.Google <http://code.google.com/intl/de/apis/maps/documentation/flash/index.html>
- >> Flash API Tutorial <http://code.google.com/intl/de/apis/maps/documentation/flash/tutorial-flash.html>
- >> Flash Demo Gallery <http://code.google.com/intl/de/apis/maps/documentation/flash/demogallery.html>
- >> Code.Google <http://code.google.com/intl/de/>
  
- >> Flash-Komponenten <http://www.afcomponents.com/>
- >> weitere Mashups 1 <http://www.programmableweb.com/mashups>
- >> weitere Mashups 2 <http://mashupfeed.com/>
  
- >> Flash-Game mit Maps <http://www.ipu.at/worldmaster/worldmaster.html>