

Basit Animasyon Kontrolünden Nesne Yönelimli Programlamaya; ActionScript

Yazılım üreticilerinin kullandıkları değişik platformları bir kenara bırakırsak, kişisel kullanım bazında tercih edilen programlama dilleri arasında, Visual Basic (VB) ve Delphi ilk sıralarda yer almaktadır. Fortran, Cobol ve Pascal gibi bir zamanın efsane dilleri ise şimdilerde üniversitelerin mühendislik fakültelerinde basit uygulama ve hesaplamalar için kullanılmaktadır. VB yada Delphi ile yazılmış uygulamalarda görsel açıdan bir sıradanlık ilk başta hemen dikkatinizi çeker. Bu görsel yetersizliğin kaynağında, programcının grafik ve tasarım konusundaki yetersizliğinin yanında programın da bu konuda sınırlı yetenekleri oluşu yatmaktadır.

Kodlamanın ağırlıkta olduğu bu dillerde her ne kadar nesne yönelimli yapıya geçişte kullanıcı sayıları artsa da, arayüz tasarlayan grafikerler ve programlama bilgisi zayıf olan son kullanıcılar için cazip bir platform olmaktan hala uzaktaydılar. Bu aşamada Script adı verdiğimiz küçük programcıklar karşımıza çıktı. VB ya da Delphi'de olduğu gibi yüzlerce MB'lık yorumlayıcı motorlara ihtiyaç duymayan, platformdan bağımsız web ortamında çalışabilen bu programcıklar kullandıkları dil yapısı itibariyle de kullanıcı dostu idiler.

Bir yanda hantal yapılarına rağmen sistem üzerindeki hakimiyetleri kuvvetli efsaneleşmiş programlama dilleri, diğer yanda web'e bağımlı ancak öğrenmesi ve kullanımı kolay programcıklar. Geliştiriciler bu ikilem içinde tutunabilecekleri bir dal ararlarken, karşılıklarına öğrenmesi kolay, Stand Alone (kendi başına) çalışabilen ve Web'e uyumlu bir kod yapısı çıktı. Flash'ın içinde yer alan ve ActionScript olarak adlandırılan bu platform ilk başlarda (Flash 4) bir programlama dilinden çok uzakta, basit animasyon kontrolüne dayalı bir yapıya sahipti. Özellikle Flash 5 ile birlikte, eklenen yeni kod mimarisi ve Flash MX ile birlikte gelen nesne yönelimli programlama mantığı, artık ActionScript'i tam anlamıyla platformlar arası istekleri karşılar bir hale dönüştürdü. Yeni yapısıyla ActionScript, bir yandan VB tarzındaki etkili kodlama ve kontrol özelliklerine sahip olurken diğer yandan da JavaScript tarzı kolay kod yazımını beraberinde getirdi. ActionScript'i kabaca tanımlamak gerektiğinde de kimi zaman VB ve JavaScript'in birleşimi şeklinde yorumlar yapıldı.

Yeni eklenen her bileşen (Component) ile ActionScript yapısı da genişleyen Flash, tek bir *.exe dosyası içerisine tüm görsel içeriği ve kodu koyarak, *.dll'lerden ve kütüphane dosyalarında kurtulmaya çalışan geliştiricilerin hayallerini gerçekleştirdi.

ActionScript'i yazmak için tasarlanan modülün (Action Panel) grafikerlerden programcılara kadar geniş bir kitlenin kullanımına açık bir yapıya sahip olması, bilgi düzeyi farklı olan bu grupların aynı ortamda rahatlıkla çalışmasını da sağladı. Her gün gelişen özellikleri ve içeriğiyle ActionScript, basit animasyon kontrolünden nesne yönelimli programlamaya doğru gelişimini hızla tamamlamaktadır.

R. Orçun Madran