

## Die unterschiedlichen Anwendungsarten von Flash – Felix Kautzsch

Bei der Verwendung von Flash als Technologie oder als Tool unterscheidet man verschiedene Anwendungsarten, die zeigen, dass Flash ein universelles Werkzeug ist, mit dem sich mehr als lästig flimmernde Intros erzeugen lassen.

### 1) reine Animationen

Natürlich gibt es auch weiterhin die Anwendung als reines Animationswerkzeug.

Beispiele finden sich in der Visualisierung von Prozessen, Produktpräsentationen u.ä.

Auch die, inzwischen vielfach ungeliebten Flashintros vor den eigentlichen Webseiten sollen nicht unerwähnt werden. Es ging über Flash zeitweise der Spruch um, es sei das "skip-intro"-Tool, da ein Button mit dieser Beschriftung und der Funktion, das Flashintro abzubrechen fasst schon ein "Muss" eines jeden Flashintros ist.

Ein Genre, das sich Flash mit recht großem Erfolg zu eigen gemacht hat, ist die des Comic. Es gibt derzeit etliche Flashcomic-Webseiten und Festivals, die eine hohe Qualität haben. Einige davon haben es sogar zu einem gewissen Kultstatus gebracht, wie z.B. Joe Cartoon. Da Flash selber die Character-Animation nicht unterstützt wurden hier Produkte von Drittherstellern entwickelt, die diese Lücke füllen.

### 2) reine Flash-Seiten.

Diese Seiten sind, zumindest im Frontend, zu 100% in Flash programmiert. Oft finden sich diese Seiten im Bereich Design / Werbung / Marketing.

Anspruchsvolle Beispiele, vielfach auch mit Datenbankverbindungen sieht man bei Webfirmen, die so einerseits ihr Know-how demonstrieren. Andererseits wird hier natürlich Wert auf gute Gestaltung gelegt, die nicht den technischen Einschränkungen einer HTML-Seite unterliegt.

Im Bereich Werbung und Marketing werden Flashseiten z.B. eingesetzt, um neue Kinofilme zu bewerben. Eine aufwändige Seite gab es zu dem Film A.I. (Artificial Intelligence), um nur ein Beispiel zu nennen.

Hier bietet sich Flash durch seinen Filmcharakter natürlich besonders als Technologie an.

Animationen kommen einem Filmtrailer stimmungsmäßig oft schon sehr nahe.

Zusätzlich lassen die Möglichkeiten anspruchsvoller Interaktivität mit dem User eine Erlebniswelt entstehen, die das Produkt, hier den Film, unterstützen.

Ebenso nutzen viele Musiker und deren Plattenfirmen Flash für ihre Künstler und deren CDs.

### 3) Mikrosites / Subsites / Specials

Ebenfalls im Bereich Werbung / Marketing wird Flash für Specials eingesetzt.

Beliebt sind diese zum Beispiel zur Einführung eines neuen Produkts im Markt.

Gute Beispiele zeigen hier die großen Autohersteller.

Auch hier gilt, dass durch den Einsatz von Flash eine Erlebniswelt geschaffen werden kann.

Außerdem kann der Aspekt, dass hier eine anspruchsvolle Technologie wie Flash eingesetzt wird, auf das Image des Produkts übergehen und somit seine Wertigkeit erhöhen.

### 4) Werbung / Banner

Seitdem das Flash-Plugin eine nahezu vollständige Verbreitung im Internet gefunden hat, kommt es auch in der Banner-, Popup- und Interstitialwerbung zum Einsatz.

Die Vorteile im Vergleich zum früher genutzten animated-gif liegen auf der Hand.

Weit verbesserte Animationsmöglichkeiten und damit größerer Aufmerksamkeitswert bei kleinen Dateigrößen. Streaming (das Movie startet schon, während es noch geladen wird), Nutzung von Sound, sowie Integration von Interaktivität oder sogar echter Funktionalität lassen sich im Banner realisieren.

Beispiel hierfür war ein Flashbanner, über das der User direkt eine SMS verschicken konnte.

## 5) Spiele

Bevor Flash 5 mit seinen erweiterten AS-Möglichkeiten auf den Markt kam, gab es drei Alternativen, Spiele fürs Internet zu programmieren. Zum einen die, eigenständige Programme zu entwickeln, wie sie für viele Multiplayergames Verwendung finden.

Zum zweiten war dies mit Java möglich. Dieses allerdings mit starken Einschränkungen, z.B. wegen zu langsamer Ausführungsgeschwindigkeit der Applets beim Client.

Die dritte Möglichkeit, die selbst aus dem Hause Macromedia kommt, ist Director. Director ist eigentlich eine Entwicklungsumgebung für Offlineanwendungen wie z.B. CD-ROMS, Terminalapplikationen, Lernprogramme etc.

Das Shockwave-Plugin ermöglicht es jedoch, Director-Filme auch übers Internet zu nutzen. Diese haben gegenüber Flash allerdings große Nachteile, wie z.B. fehlende Streamingmöglichkeiten, sehr große Dateigrößen etc.

Mit Flash 5 werden jetzt auch Onlinespiele entwickelt. Ausgefeilte Actionspiele mit 3D-Grafik sind hier zwar nicht möglich, da Flash von Hause aus keine Möglichkeiten mitbringt, 3D-Effekte zu programmieren (wobei 3D in Flash nicht unmöglich ist. Zahlreiche Programmierer haben das bewiesen).

Abgesehen davon gab es einige Adventures (z.B. der Venezianische Maskenball, Leos Welt), Jump-and-Runspiele und natürlich etliche Puzzle und Memoryvarianten.

## 6) Frontends

Seit Flash 5 und mit Flash MX wohl auch verstärkt wird sich Flash als Tool zur Entwicklungen von vollständigen Frontends für spezielle Anforderungen entwickeln. Interessante Ansätze sind schon zu sehen. Die US-Bank US Bancshares (<http://www.usabancshares.com/>) wickelt ihre Onlinebankgeschäfte über ein Flashinterface ab. Ein anderes bemerkenswertes Beispiel ist das Buchungstool iHotel des Broadmoor-Hotels

<http://www.ihotelier.com/onescreen/onescreen.cfm>.

Hier geschieht die Zimmeranfrage und -buchung über ein Flash-Frontend.

Die Vorteile eines Flashfrontends sind, dass eine schnelle und direkte Kommunikation mit dem User möglich ist. Dieser enthält Informationen ohne ein zusätzliches Seitenrefresh.

## 7) Funktionsmodule

Eine weitere interessante Möglichkeit ist die Entwicklung von Modulen, ich nenne sie "Funktionsmodule", da sie immer eine bestimmte Funktionalität bieten. Teilweise ist die Idee eines Funktionsmoduls schon in Flashbannern enthalten. Ich sehe sie jedoch weiter. Ein Modul kann z.B. einen Währungsumrechner enthalten, oder ein Börsenticker in dem zu bestimmten Intervallen die Kurse aktualisiert werden. Das Beispiel Börsenticker lässt sich weiter spinnen. Das Aktualisierungsintervall muss nicht festgelegt werden. Der User kann selbst bestimmen, wie oft die Kurswerte aktualisiert werden sollen. Die Auswahl, welche Börsen angezeigt werden sollen, kann ebenfalls vom User getroffen werden. Es kann eine Zoomfunktion eingebaut werden, mit der der User bestimmte Details eine Verlaufskurve besser sehen kann. Ab und zu können möglicherweise Werbung oder Hot-News eingeblendet werden. Auch akustische Signale zu bestimmten Ereignissen (Börsenschluss, eine Aktie fällt unter einen bestimmten Wert etc) lassen sich realisieren.

Ein solcher Börsenticker wäre an Funktion den heutigen Tickern weit überlegen, die entweder aus Bildern oder html-Layern bestehen, die einmal, in den Browser des Clients geladen, nur unter großem Aufwand aktualisiert werden können.

Eine andere sinnvolle Einsatzmöglichkeit eines Flash-Funktionsmoduls wäre eine kontextsensitive Suche. Durch ein entsprechend programmiertes Flash-Template könnte ein jeweils zum Kontext passendes Eingabe- / Such- oder Ausgabeformular generiert werden. Dieses Eingabe- / Ausgabemodul ließe sich leicht durch externe Textdateien oder Parameter aus einem Application-Server konfigurieren. Der Vorteil eines solchen kontextsensitiven Moduls wäre der, dass nur einmal ein solches Modul entwickelt und programmiert werden muss. Durch die ex-

terne Konfiguration lässt sich ein und das selbe Modul für verschiedene Suchanfragen nutzen.

Html-Seiten sind, einmal in Browser des Clients geladen quasi "tot". Die Programmierlogik liegt hier durch dynamisches erzeugen der Seiten auf dem Server. Die Ergänzung der html-Seiten durch Flash-Funktionsmodule, die ihrerseits selbst Programmierlogik in sich und somit in den Browser des Clients tragen, sind ein mächtiges Werkzeug und können sowohl statische als auch dynamisch erzeugte html-Seiten sinnvoll ergänzen.

© 2002-05-03 :: [felix kautzsch](mailto:felix.kautzsch) :: [www.felix-kautzsch.de](http://www.felix-kautzsch.de) :: [info@felix-kautzsch.de](mailto:info@felix-kautzsch.de)