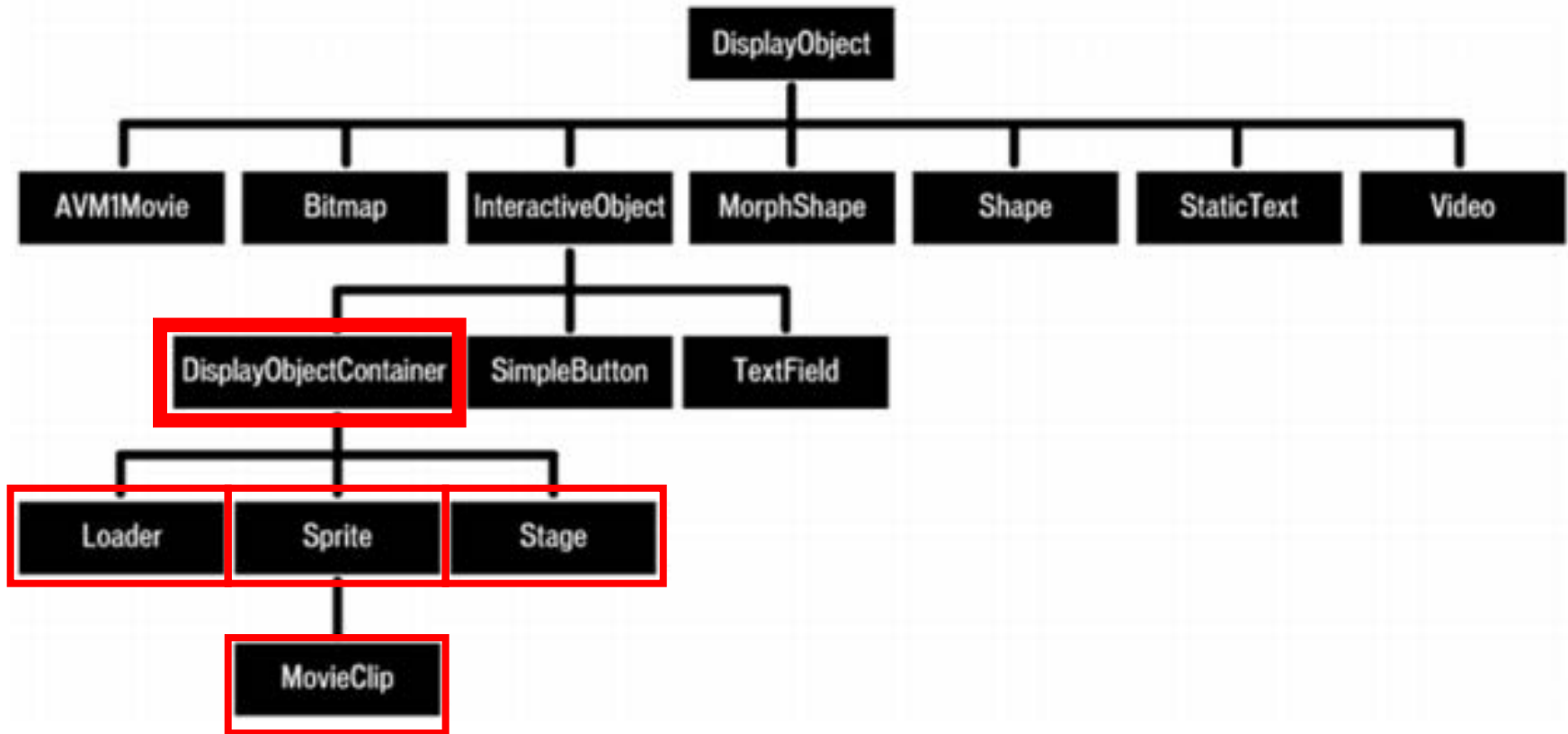


# DisplayObjectContainer



# Důležité vlastnosti (property)

`numChildren : int`

Počet dětí!

`mouseChildren : Boolean`

Implicitně =true

Určuje, zda děti mohou být „target“ pro myš `MouseEvent`

# Důležité metody

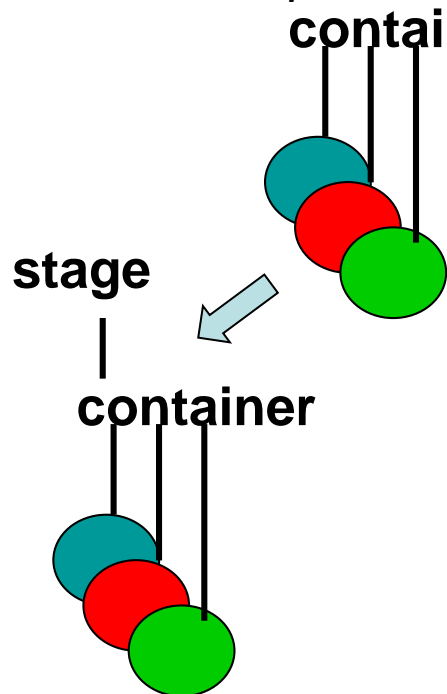
## Konstruktor

### DisplayObjectContainer()

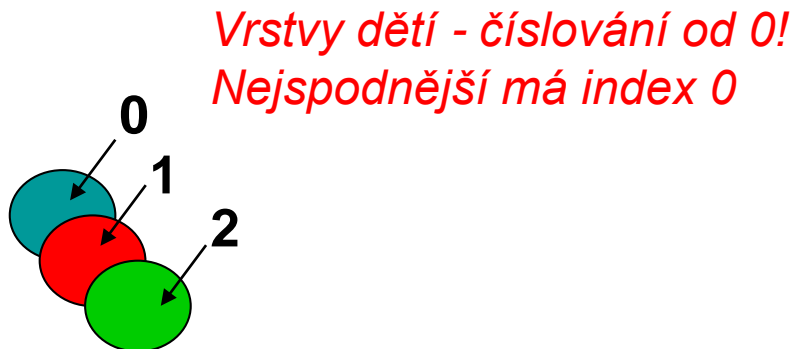
Konstruktor:

*příklad*

```
var cont:Sprite=new Sprite()
```



*Aby byl zobrazen kontejner i jeho obsah  
– musí se přidat k stage nebo k jinému kontejneru  
propojenému se stage*



*Vrstvy dětí - číslování od 0!  
Nejspodnější má index 0*

# Důležité metody

## Přidávání a ubírání

`addChild(child:DisplayObject):DisplayObject`

*Když přidám child pokud byl dříve propojen k něčemu jinému, automaticky se odtud odebere*

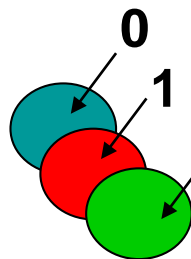
`removeChild(child:DisplayObject):DisplayObject`

*Zneviditelní se*

## Přidávání a ubírání po vrstvách

`addChildAt(child:DisplayObject,index:int):DisplayObject`

`removeChildAt(index:int):DisplayObject`



*2 Vrstvy dětí - číslování od 0! Nejspodnější má index 0*

# Důležité metody

## Zjišťování existence

`contains(child:DisplayObject):Boolean`

## Zjišťování pořadí *Číslování od 0! Nejspodnější má index 0*

`getChildIndex(child:DisplayObject):int`

## Výběr podle pořadí

`getChildAt(index:int):DisplayObject`

`getChildByName(name:String):DisplayObject`

# Důležité metody

## Přehazování pořadí

`setChildIndex(child:DisplayObject,index:int):void`

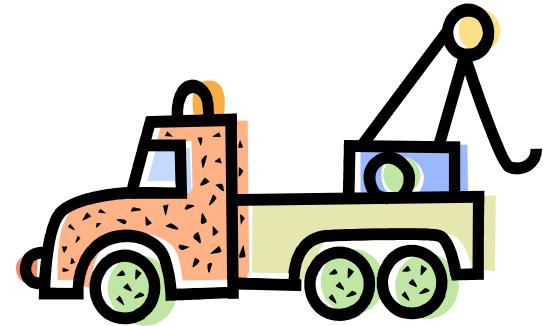
`swapChildren(child1:DisplayObject,child2:DisplayObject):void`

`swapChildrenAt(index1:int,index2:int):void`

# Loader

## 1. Zřídit novou instanci loaderu

```
var nakladak:Loader=new Loader();
```



## 2. Připojit ji do kontejneru

```
addChild(nakladak);
```



## 3. Naložit externí obsah

```
nakladak.load(new URLRequest("obrazek.gif"));
```

