مثال : يمكنك معرفة ارتباط المرجعى لخلية ثم بعد ذلك عمل كائن من هذة الخلية

```
var classReference:Class =
Class(getDefinitionByName("flash.net.URLLoader"));

var instance:Object = new classReference( );
```

كما يمكنك استعمال القيمة الراجعة

```
var loader:URLLoader = new URLLoader( );
var className:String = getQualifiedClassName(loader);
var classReference:Class =
Class(getDefinitionByName(className));
var instance:Object = new classReference( );
```

Class Introspection

يمكنك استخدام describeType( ) لمعرفة وصف كافة الاحداث الخاصة بكائن و الدوال العامة و الخصائص العامة لة ايضا :

مثال : لمعرفة كافة المعلومات عن خصائص و دوال و احداث الكائنURLLOADER

```
var loader:URLLoader = new URLLoader( );
var description:XML = describeType(loader);
trace(description);
```

الناتج هو

```
<type name="flash.net::URLLoader"
base="flash.events::EventDispatcher"
isDynamic="false" isFinal="false" isStatic="false">
<metadata name="Event">
<arg key="name" value="httpStatus"/>
<arg key="type" value="flash.events.HTTPStatusEvent"/>
</metadata>
<metadata name="Event">
<arg key="name" value="securityError"/>
<arg key="type" value="flash.events.SecurityErrorEvent"/>
</metadata>
<metadata name="Event">
<arg key="name" value="ioError"/>
<arg key="type" value="flash.events.IOErrorEvent"/>
</metadata>
<metadata name="Event">
<arg key="name" value="progress"/>
<arg key="type" value="flash.events.ProgressEvent"/>
</metadata>
<metadata name="Event">
<arg key="name" value="complete"/>
<arg key="type" value="flash.events.Event"/>
</metadata>
<metadata name="Event">
```