

Verkefni 4

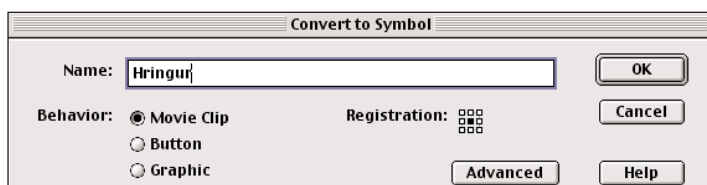
Hreyfa hlut á réttan stað

Þetta verkefni fjallar um hvernig hægt er að búa til í Flash einskonar púsluspil. Það er, að notandinn geti dregið til “kubba” í púsluspili og þeir festast ef hann lætur þá á réttan stað en hrökkva til baka ef hann lætur þá á vitlausan stað.

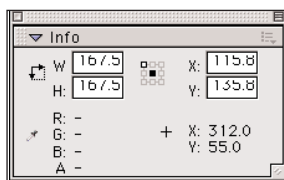
Svona forritun er hægt að nota í margvíslegum kennsluverkefnum. Eins og að velja orð saman (Hestur=nafnorð, stór=lýsingarorð) eða form og liti. Möguleikarnir eru margir. Í þessu verkefni notum við form.

1. Við byrjum með venjulegt autt blað í nýju skjali. Með hring teiknitólinu teiknum einn réttan hring í hægra hornið efst. Veljum hann allan og förum í **Insert>Convert to Symbol** og skýrum hann **Hringur** og veljum **Movie Clip** (mynd 1).

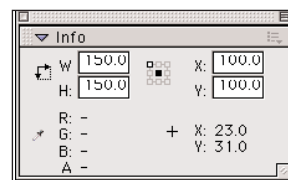
Með hringinn valin á skjáborðinu förum við upp í valblaðið **Window>Info** og fáum þá upp þennan glugga (mynd 2). Það sem þessi gluggi sýnir okkur er breidd og hæð Symbolsins (W og H) sem og staðsetningu þess (X og Y). Við veljum sem stærð 150 og 150, sem staðsetningu 100 og 100 (mynd 3). Þessar tölur þurfum við til þess að seinna geta sagt að Movie Clipið okkar eigi að fara til baka á upphaf sitt ef því er sleppt á vitlausum stað. ATH þessar tölur er líka hægt að nálgast í Properte glugganum niðri.



Mynd 1

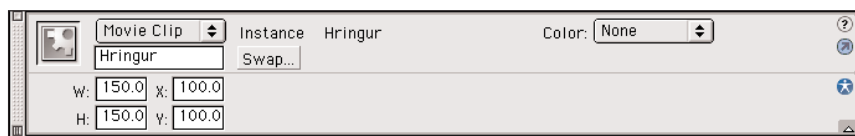


Mynd 2



Mynd 3

Þá þurfum við að segja Flash hvað þetta eintak af Movie Clipinu eigi að heita. Með það valið förum við niður í



Mynd 4

Propertis gluggann og skýrum það Hringur (mynd 4).

2. Við teiknum nú annan hring, en höfum hann í öðrum lit. Förum eins að, breytum honum í **Movie Clip** sem við skýrum **Hitta hring**. Með Info glugganum veljum sömu stærðina (w 150 og h 150) en staðsetjum hann vinstra megin á blaðinu (x 450 y 100). Og niðri í Propertis glugganum skýrum það Hitta hring.

3. Þetta eru þeir tveir hlutir sem við ætlum að nota. Við viljum geta dregið annan hringinn yfir hinn og ef músartakkanum er sleppt yfir seinni hringnum þá verði hann þar eftir, en ef sleppt er annars staðar þá fari hann til baka.

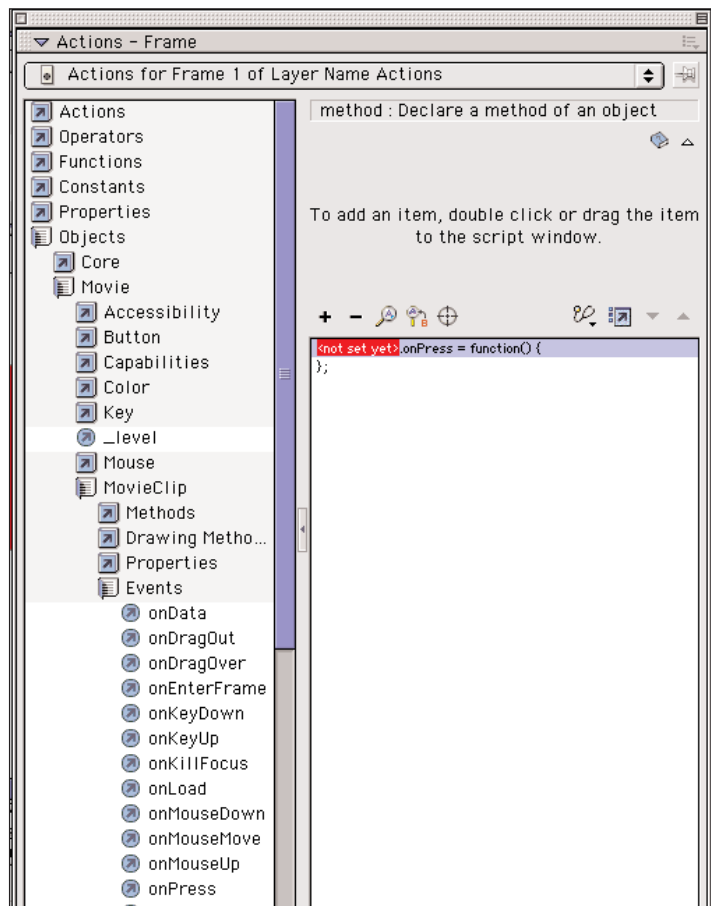
Við byrjum því á því að setja inn **nýjan Layer** sem við skýrum **Actions**, þar ætlum við að setja inn skriftið fyrir þetta. Við veljum því fyrsta ramman á þeim Layer og köllum fram **Action gluggann**.

Skipanirnar sem við ætlum að nota eru frekar djúpt niður grafnar í listanum vinstramegin. Fyrst veljum við **Objects>Movie>MovieClip>Events** og þar undir skipunina **onPress** (mynd 5).

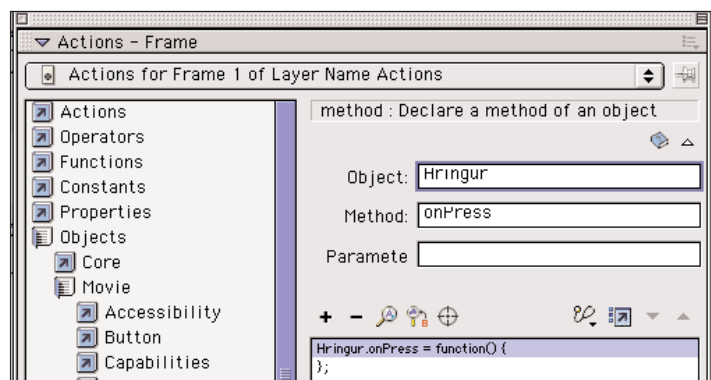
Þið sjáið á því hvað þessir flokkar heita að við erum á velja hlut(**Object**) sem er **Movie** og en nákvæmar **Movie Clip**. Þetta er hluturinn sem við erum að vinna með, **Events** eru síða þeir hlutir sem geta “komið fyrir” þennan hlut okkar. Í þessu tilfelli erum við að segja Movie Clipinu að bregðast við músinni. Hvernig Movie Clipið eigi að bregðast við **onPress**, þegar músartakkanum er haldið niðri.

Við fáum upp þrjá valglugga með þessari skipun. Þar sem stendur Object setjum við nafnið á Movie Clipinu okkar Hringur. Búið er að skrifa fyrir okkur í þann næsta og þann síðasta höfum við tóman (mynd 6).

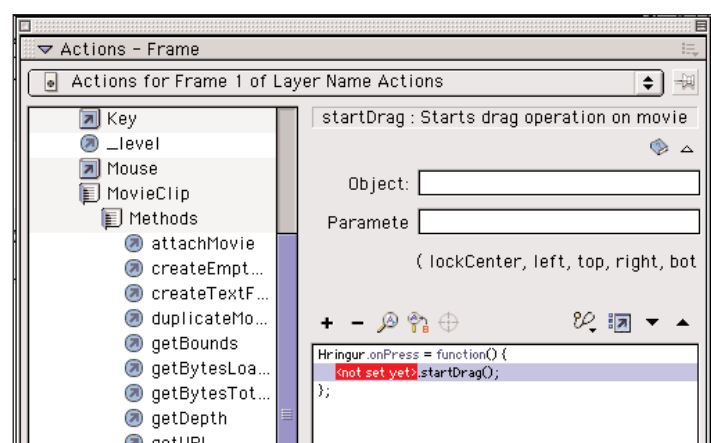
Næst veljum við annan undirflokk í **Movie Clip** sem heitir **Methods**. Þar neðarlega er skipunin sem við viljum, **StartDrag** og við tví smellum á hana (mynd 7). Þar sem stendur Object skrifum við **this**. Við erum að segja Flash að Objectið sé það sama og við nefndum að ofan.



Mynd 5



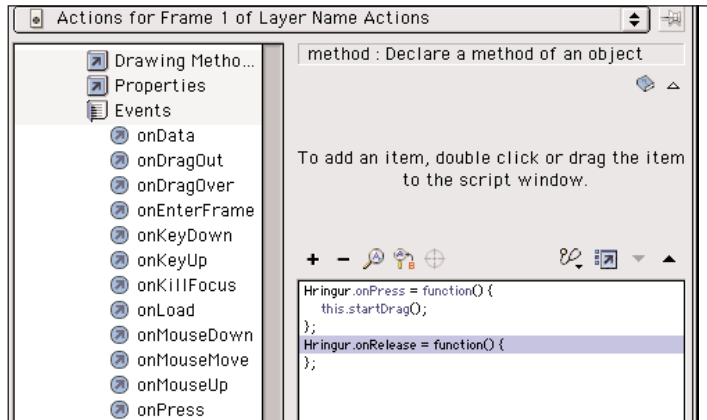
Mynd 6



Mynd 7

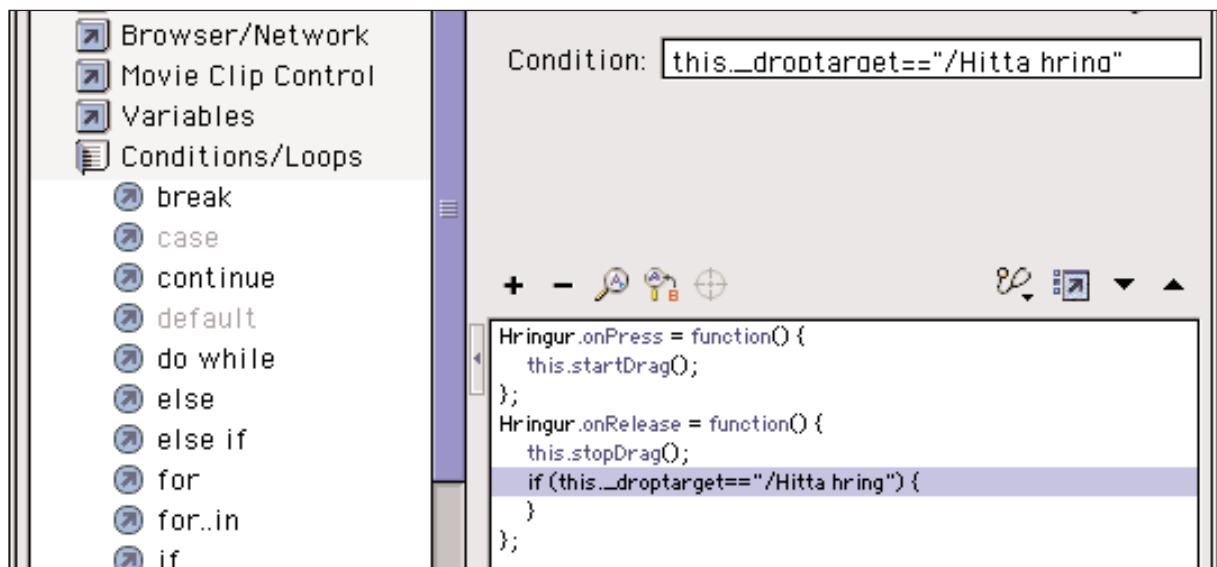
Næst förum við aftur í **Events** gluggann og veljum **onRelease**. Setjum aftur sem Object Hringur og í Parameter ekki neitt (mynd 8). Svo upp í **Method** aftur on núna veljum við **stopDrag** og skrifum sem Object, **this**.

Farið núna í **Test Movie** og þá eigið þið að geta smellt á Hringinn og dregið hann til og sleppt honum annars staðar á blaðinu. En ennþá veit hann ekki hvar hann á heima.



Mynd 8

4. Til þess að segja Flash hvar Hringurinn eigi að vera, förum við aftur í Actions gluggann, með ramman okkar valin þar sem við settum inn skriftið. Veljum neðstu skipunina og í vinstri valblaðs glugganum veljum **Actions>Conditions/Loops** og þar undir **If** skipunina. Þar þurfum við að setja inn skilyrðingu. Hún er, **this._droptarget=="/Hitta hring"** (mynd 9).

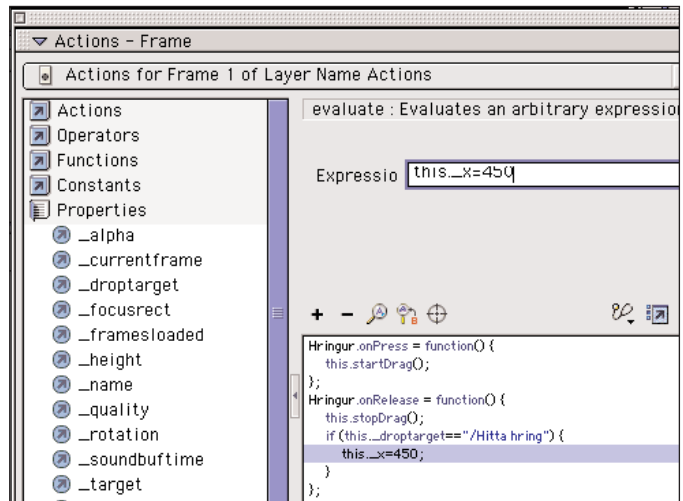


Mynd 9

Þetta þurfum við að skrifa nákvæmlega svona. Allt er þetta hægt að velja úr valblöðum, en það er grafið á svo mörgum stöðum að einfaldara er bara að skrifa það. Það sem við erum að segja þarna er:

this	táknar Movie Clipið okkar, Hringur
.	punktur er notaður til þess að aðgreina nafn hlutarins frá eiginleikum hans
_droptarget ==	þessi skipun er notuð til þess að segja hvað eigi að gerast þegar hlutnum er sleppt yfir Movie Clipinu sem nefnt er á eftir
"/Hitta hring"	gæsalappirnar þíða að þetta er nafn, á Movie Clip sem heitir Hitta hring og skástrikið að Movie Clipið sé á aðal tímalínunni.

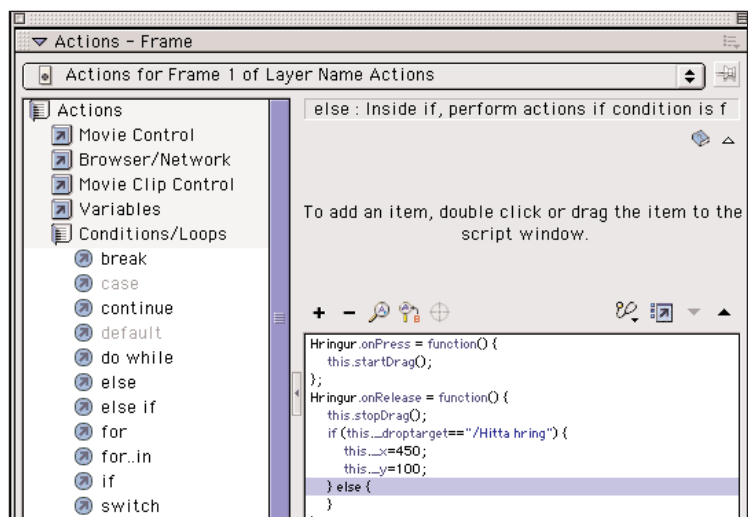
En við eigum eftir að segja hvað gerist ef (If) við sleppum Hringnum (this) yfir (_droptarget) Movie Clipinu "Hitta hring". Við þurfum að setja inn nákvæma staðsetningu. Þið munið að við vorum búin að setja inn x og y gildi fyrir Hitta hring, þau þurfum við nú að setja inn þarna. Við veljum því úr vinstri valglugganum **Properties**, þar undir **_x**. Við skrifum framan við exið this. og aftan við =450 (mynd 10). Næst veljum **_y** (sem er á sama stað) og gerum eins, nema að talan fyrir **_y** er 100. Ef þið farið í Test Movie núna þá sjáið þið að ef við förum með Hringinn yfir Hitta hring þá smellur hann akkúrat á hann. ATH Þið gætuð þurft að segja Bring to Front á Movie Clipið Hringur svo hann lendi framan við Hitta hring.



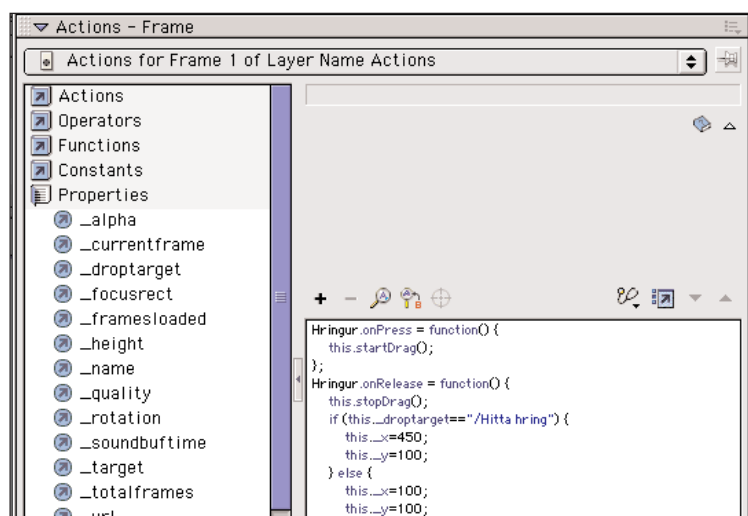
Mynd 10

En okkur vantar en að Hringur fari til baka ef honum er sleppt annars staðar. Við förum því aftur í skriftið okkar og bætum neðan við **Else** (mynd 11). Setjum svo inn ný hnit fyrir x og y, og núna eru þau 100 og 100 (mynd 12).

Nú á allt að virka. Þið sjáið að nóg er að miðjan á Movie Clipinu Hringur sé inn á clipinu Hitta hring til þess að smella á það. Þið getið prófað að útfæra þetta nánar, bæði með öðrum formum og eins raunverulegri dæmum. Því Movie Clipin geta rétt eins innihaldið orð eins og litaða fleti. Movie Clipið sem við viljum hitta á (notum skipunina **_droptarget**) getur líka verið lituð ósýnilegt. Það getur hentað til dæmis þegar við erum að nota orð sem á að para saman með því að draga eitt yfir á annað, þá myndum við setja ósýnilegan kassa aftan við rétta orðið og eins fyrir orðið sem á að vera hægt að draga til. Þannig að rétt orð smelli á réttan stað/orð.



Mynd 11



Mynd 12

Ég læt með þessu verkefni fylgja skjal með tvem formum og orðum og skrifti fyrir þau öll svo þið getið séð hvernig maður getur fjölgað hlutunum og gert þetta margbreytilegra.

Gangi ykkur vel

Bragi Halldórsson