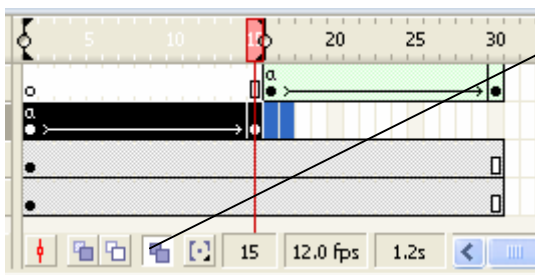


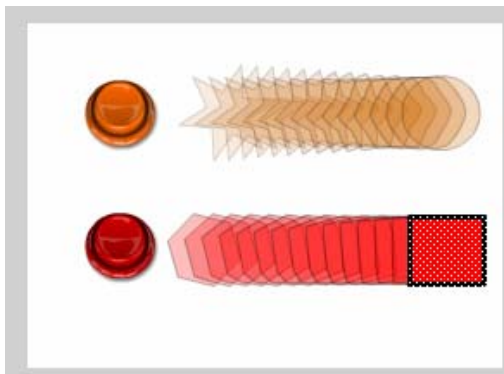
F-3 (5)

Objetivos: Botão com action script

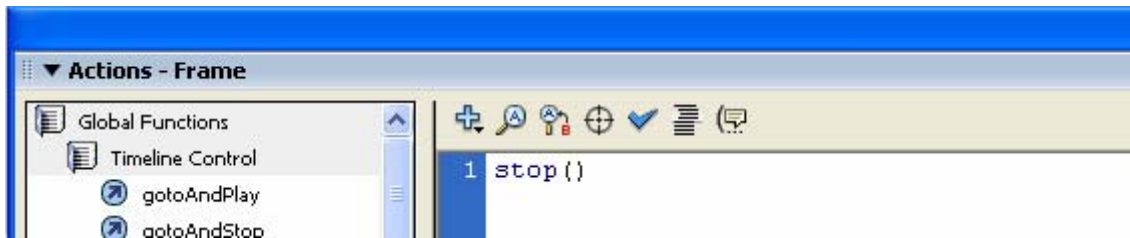
1. Vamos criar um novo documento no Flash e seguir os seguintes passos.
2. Mude o nome da camada para "bt1", e insira um botão já predefinido.
 - 2.1. Ventana > Otros Paineles > librerias comunes > Butones > Arcade Buttons (com o botão direito do rato use Expand Folder) e selecione um deles (por exemplo o laranja).
 - 2.2. Arraste-o para o palco, posição X e Y =66.
 - 2.3. Na frame 30 faça F5.
3. Insira uma nova capa chamada "bt2 ". Insira um novo arcade button mas noutra cor (por exemplo o azul).
- 3.1. Arraste-o para o palco, posição X=66 e Y =220.
- 3.2. Na frame 30 faça F5.
4. Insira uma nova camada chamada "an1".
 - 4.1. Desenhe uma estrela (6 pontas), com preenchimento da mesma cor do primeiro arcade button e com contorno preto. Na frame 15 faça F6, apague a estrela e crie um círculo com a mesma cor e com contorno preto. Entre a frame 1 e a 15 crie um Motion Shape.
 - 4.2. Para alinhar os dois objetos, faça Edit Multiple frames e selecionado depois a capa em que se quer fazer esta operação:



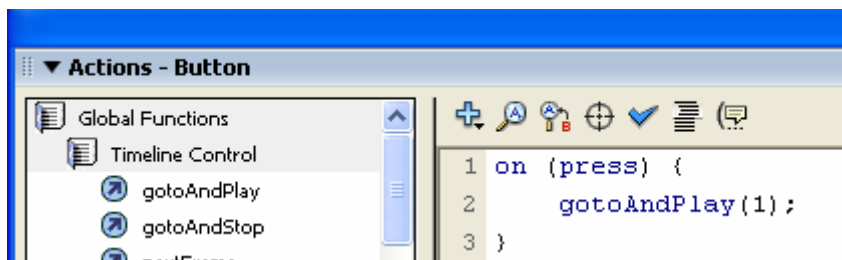
5. Posso então agora selecionar os 2 objetos e alinhá-los.
6. Após terminar este processo, devo desativar o Edit Multiple frames.
7. Insira uma nova capa chamada "an2".
 - 7.1. Desenhe um polígono (6 pontas), com preenchimento da mesma cor do segundo arcade button e com contorno preto. Na frame 15 faça F6, apague o polígono e crie um quadrado com a mesma cor e com contorno preto.
 - 7.2. Com o Edit Multiple frames, alinhe os objectos.
 - 7.3. Entre a frame 1 e a 15 crie um Motion Shape.



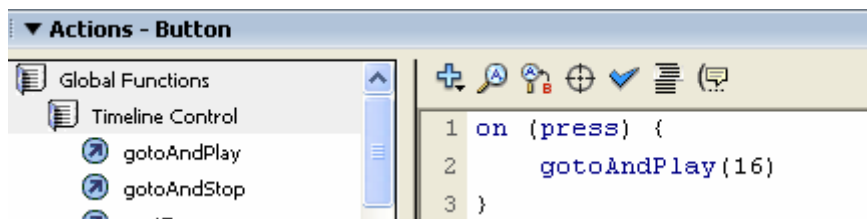
8. Para que a animação não comece sozinha, vamos usar o seguinte comando de ação:
 - 8.1. Na capa ani1 selecione a frame 1 e abra o action script (tecla de atalho F9)
 - 8.1.1. Digite stop()
 - 8.2. Na capa ani2 selecione a frame 16 e faça o mesmo.



9. Para agora iniciar a animação ao pressionar os arcade buttons, faça:
 - 9.1. Na camada bt1 seleccione o objecto faça F9 e digite:



- 9.2. Na capa bt2 seleccione o objeto faça F9 e digite:



10. Teste a animação e grave-a, com o número de exercício.