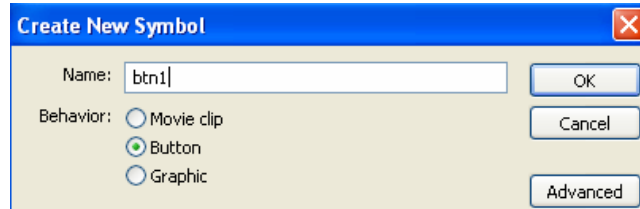


F-3 (1)

Objetivos: Criar um símbolo do tipo botão para criar interatividade com o rato.

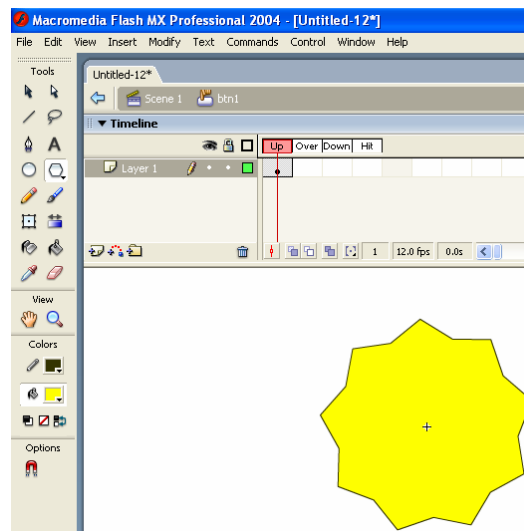
1. No menu Inserir executar o comando Nuevo Simbolo , atribuir o nome btn1 e tipo Button.



2. Após pressionar o botão OK, passamos para o modo de edição do botão. É de reparar que apenas aparecem quatro frames na Linha de Tempo representando os diferentes estados do botão e área de clique.

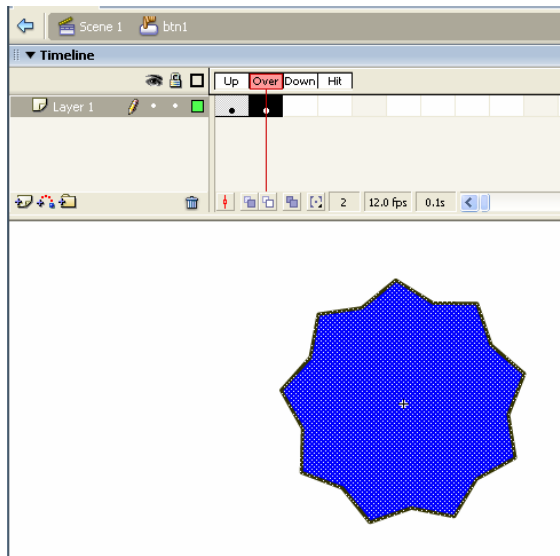
- 2.1. Up – aspeto que o botão toma normalmente.
- 2.2. Over – aspeto do botão quando o ponteiro do rato está colocado sobre ele.
- 2.3. Down – aspeto do botão, quando está pressionado.
- 2.4. Hit – área disponível para “clique” e fazer assim a ativação da instrução (Actionscript) associado.

3. Com o Play head na frame Up, vamos desenhar o botão no seu estado inicial. Por exemplo, vamos seleccionar a ferramenta PolyStar Tool e desenhar um polígono com 9 vértices.



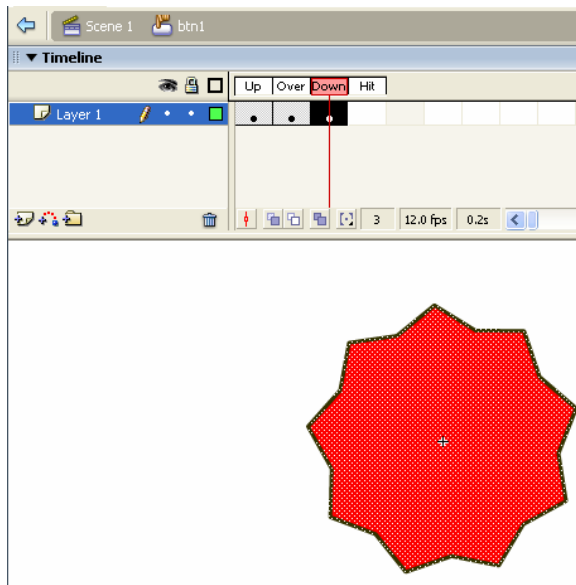
4. De seguida, passamos para a frame Over e executamos o comando Inserir fotografia clave.

- 4.1. Vamos manter o mesmo tipo de botão, apenas vamos mudar a cor do preenchimento para azul.

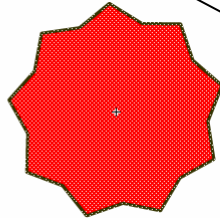
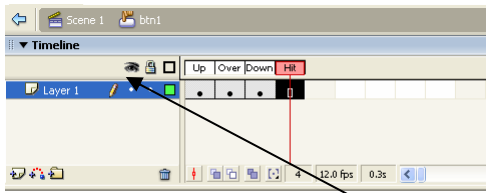


5. Agora na frame Down executamos o comando Inserir Fotograma Clave.

- 5.1. Vamos manter o mesmo tipo de botão, apenas vamos mudar a cor do preenchimento (vermelho).



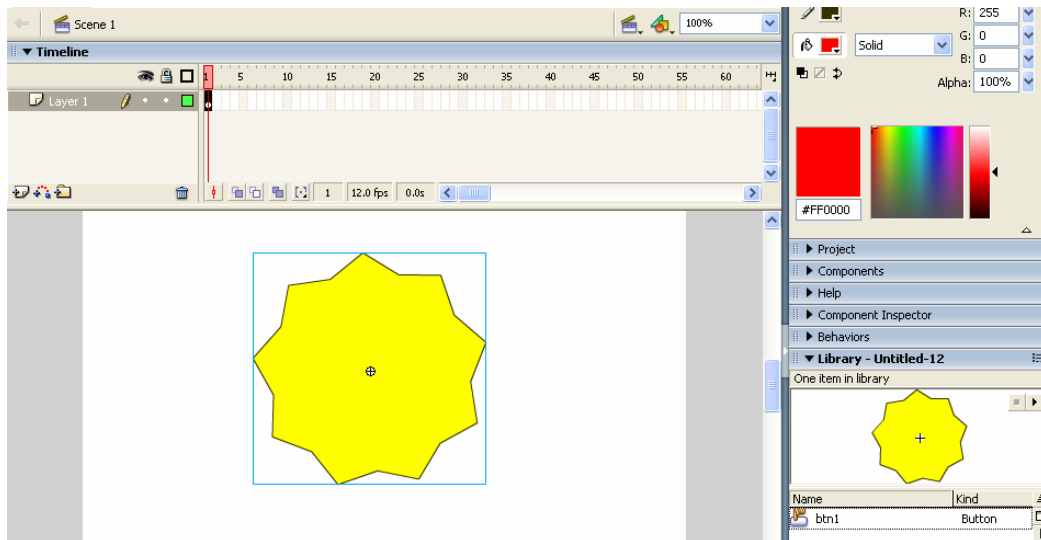
6. Na frame Hit executar o comando Inserir Fotografia.



7. Fazer clique no nome da cena na barra de edição para voltar ao stage principal.

8. A partir da biblioteca (library), arrastar o símbolo para o stage, ficando assim criada uma instância.

8.1. Se não estiver visível a Biblioteca fazer Ventana > Biblioteca (ou CTRL+L)



9. Teste a animação (executando o comando CTRL+ENTER).e grave-a, com o número de exercício.