

14. Maussteuerung

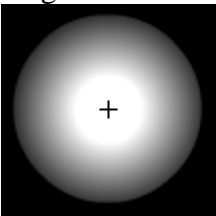
Lupe

- Wir fangen mit einer neuen Flashdatei an. Diese bekommt drei Ebenen: Skript, Lupe und Text.
- In der Ebene Text wird über die komplette Bühne ein Text verteilt.
- In der Ebene Lupe benötigen wir die Grafik einer Lupe. Ich habe eine aus den MS Office Cliparts genommen. Diese habe ich wie in [Kapitel 2](#) beschrieben in eine Vektorgrafik umgewandelt. Diese Instanz wird lupe benannt.
- Beide Ebenen werden auf 3 Bilder verlängert.
- Nun zur Ebene Script. Im Bild 1 kommt wird der Mauszeiger unsichtbar geschaltet mit dem Befehl: `Mouse.hide();`
- Im Bild 2 wird die Position des Mauscursor der Instanz lupe zugewiesen:
`setProperty (_root.lupe, _x, _xmouse);`
`setProperty (_root.lupe, _y, _ymouse);`
- Im Bild 3 wird auf Bild 2 verwiesen mit:
`gotoAndPlay (2);`

- Nun kann die Lupe über den Text bewegt werden [flash/14_02a.swf](#)  [flash/14_02a fla](#) .


Taschenlampe

- Als Vorlage nehmen wir die Flashdatei aus der Übung Lupe.
- Als erstes ändern wir die Farbe des Textes in weiß und die Hintergrundfarbe des Filmes in schwarz.
- Nun erstellen wir ein neues Grafik Symbol mit dem Namen Taschenlampe. Es besteht aus einer weißen Kugel.



- Dieses Symbol wird in der Ebene lupe eingefügt und die Instanz wird taschenlampe benannt.
- Der Ebenenname und im Skript in Bild 2 wird jeweils lupe in taschenlampe umgeändert.
- Die Ebenen taschenlampe und text werden in der Reihenfolge vertauscht:
 Zum Schluß wird die Ebene Taschenlampe als Maske formatiert.





- Damit ist der Taschenlampen Effekt fertig [flash/14_02b.swf](#)  [flash/14_02b fla](#) .

Mausverfolgung

- Wir benötigen eine neue Flashdatei mit einer Ebene.
- Im 1. Bild wird mittig eine Animation positioniert. Dazu würde sich z.B. die hüpfende Kugel aus 06_04 fla anbieten.
- Die Instanz wird als Kugel benannt und auf 50% der Größe proportional verkleinert.
- Nun wird die Instanz mit einem ActionScript:
`onClipEvent (enterFrame)`
`{`
`this._x = this._x + _xmouse / 30;`
`}`

```
this._y = this._y + _ymouse / 30;
}
```

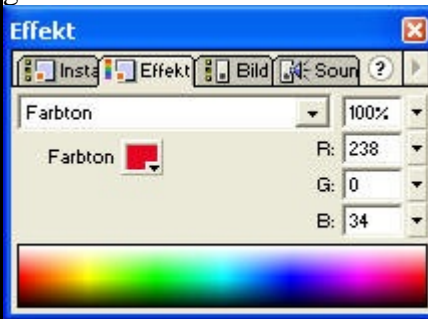
- Die hüpfende Kugel folgt der Maus mit Verzögerung [flash/15_01a.swf](#)  [flash/15_01a fla](#) .
- Damit die Maus ohne Verzögerung direkt der Maus folgt, müsste "/ 30" in der Formel entfernt werden. Allerdings gibt es in Verbindung mit der hüpfenden Kugel nicht nachvollziehbare Probleme und die Kugel erscheint nur noch ganz kurz oder gleich überhaupt nicht. Mit dem Teiler 2 funktioniert das ganze dann wieder und sieht auch fast aus, als wenn die Kugel der Maus direkt folgt.
- Probiert es mal aus. Vielleicht könnt Ihr ja auch mal die Animation austauschen und es nochmal

versuchen ohne Teiler [flash/15_01b.swf](#)  [flash/15_01b fla](#) .

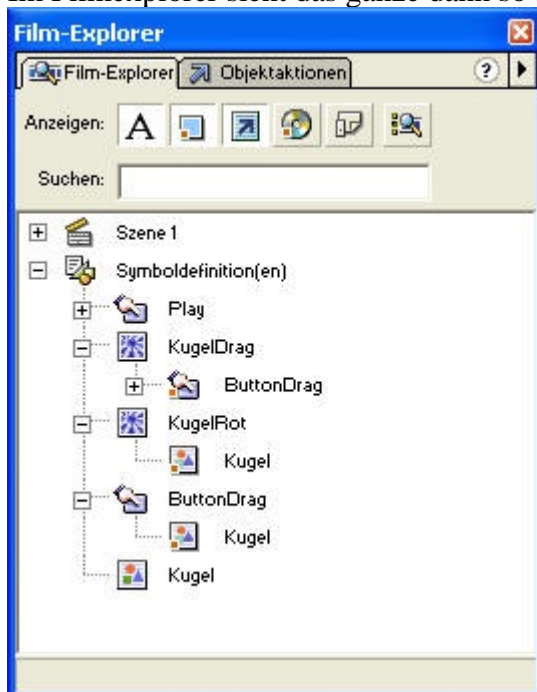
Drag and Drop

- Wir starten mit einer neuen Filmsequenz und erstellen folgende Symbole in der Bibliothek:

Name	Verhalten	Beschreibung
Kugel	Grafik	Gelber Kreis, relativ klein, 50 x 50 Pixel
ButtonDrag	Schaltfläche	Bei Zustand Auf ist mittig das Symbol Kugel eingefügt, die restliche Zustände leer
KugelDrag	Filmsequenz	Mittig ist das Symbol Kugel eingefügt
KugelRot	Filmsequenz	Mittig ist das Symbol Kugel eingefügt. Über Bedienfeld Instanz Effekte wurde das Symbol in rot gefärbt.



Im Filmexplorer sieht das ganze dann so aus:



- Nun erstellen wir 4 Ebenen nach diesem Vorbild:



- In der Ebene Skript wird in den Bildern 1 und 2 nur ein Stop Befehl eingegeben:
Stop ();
- In der Ebene Text wird im Bild 2 ein Text eingegeben in der Form:
Wir sind am Ziel!
- In der Ebene Kugel_gelb wird die Filmsequenz KugelDrag links oben auf der Bühne platziert. Diese Instanz wird als Kugel_gelb bezeichnet.
- In der Ebene Kugel_rot wird einfach die Filmsequenz KugelRot rechts unten auf der Bühne platziert. Diese Instanz wird als Kugel_rot benannt.
- Nun wechseln wir in die Bearbeitung des Symbols KugelDrag und fügen der Kugel folgendes ActionScript hinzu:

```

on (press)
{
    startDrag(_root.Kugel_gelb);
}
on (release)
{
    stopDrag();
    if (eval(_root.Kugel_gelb._droptarget) == _root.Kugel_rot)
    {
        tellTarget(_root)
        {
            gotoAndStop(2);
        }
    }
}

```

Die ausführliche Dokumentation zum Skript gibt es direkt in der Flash Datei im ActionScript.

- Es ist Zeit für einen Testlauf.
- Zum Schluss fügen wir in der Ebene Text noch einen Knopf hinzu, mit dem wir den Film wieder mit Bild 1 beginnen können:

```

on (press)
{
    gotoAndPlay (1);
}

```

- Hier das Endergebnis [flash/17_02.swf](#)  [flash/17_02 fla](#) .