

# 17. Letzte Tipps

## Ballbewegung über ActionScript

- Dies wurde bereits im Kapitel 14 mit dem Befehl `onClipEvent` ausführlich besprochen. Allerdings haben wir als Tipp noch eine Kurzschreibweise für die Zuweisung von Werten an ein Objekt gelernt. In der Vergangenheit haben wir dazu immer den Befehl `setProperty` benutzt. Als Alternative kann der Wert aber auch direkt mit einem `=` zugewiesen werden.

Bsp:

// einfache Schreibweise:

```
_root.Ball._x = StartPosX;
```

// ausführliche Schreibweise:

```
setProperty(_root.Ball, _y, StartPosY);
```

- Ein Beispiel finden wir in der Ebene Skript im Bild 1 [flash/17\\_01.swf](#)  [flash/17\\_01 fla](#) .


## Filme nachladen

- Wir starten wieder mit einer neuen Flashdatei.
- Als erstes platzieren wir 2 Knöpfe am rechten Rand. Ich habe dazu aus der Standard Bibliothek die Push Buttons green und red gewählt
- Dann wird eine leere Filmsequenz erstellt mit dem Namen `toload`.
- Diese Filmsequenz wird links oben auf der Bühne platziert und als Instanz `toload` bezeichnet.
- Nun belegen wir den grünen Knopf mit dem ActionScript

```
on (press)
```

```
{
  loadMovie("04_kreislauf.swf", _root.toload);
}
```

- Damit wird der Movie `04_kreislauf.swf` aus Kapitel 4 in die Instanz `toload` geladen. Diese SWF-Datei

muss sich im gleichen Verzeichnis befinden. Hier zum download [Beispiel Kreislauf](#) .

- Um den Movie wieder zu entladen, wird der Befehl `unloadMovie` genutzt. Der rote Knopf wird hierzu mit folgendem Script belegt:

```
on (press)
```


```
{
  unloadMovie(_root.toload);
}
```

- Eigentlich sollte es so funktionieren. Der Film wird zwar entladen, es folgt aber auch noch eine Fehlermeldung über einen falschen Pfad (Error opening URL...) Die Alternative ist einen leeren Film zu erstellen und diesen statt des `unload` Befehls zu laden. Den leeren Film nennen sie einfach `leer fla` bzw. `leer.swf`.
- Über einen zweiten roten Knopf wird dieser Film geladen und ersetzt den über den grünen Knopf geladenen Film.



- Hier das Beispiel [flash/17\\_04a.swf](#)  [flash/17\\_04a fla](#) .

- Nun fügen wir ein weiteres Paar Knöpfe hinzu. Über diese laden wir einen Film in die Ebene 1. Ohne Parameter werden die Filme in Ebene 0 geladen und würden den aktuellen Film vollkommen ersetzen. Wenn wir die Ebene 1 angeben, wird der nachgeladene Film zum aktuellen Film hinzu geladen. Der Befehl dazu lautet:

```
loadMovie("08_02b.swf", 1);
```

- Diesmal nehmen wir aus Kapitel 8 den mouse over dot Effekt Film [flash/08\\_02b.swf](#) .
- Genauso mit dem roten Knopf wird der Film leer in Ebene 1 geladen mit dem Befehl:

```
loadMovie("leer.swf", 1);
```

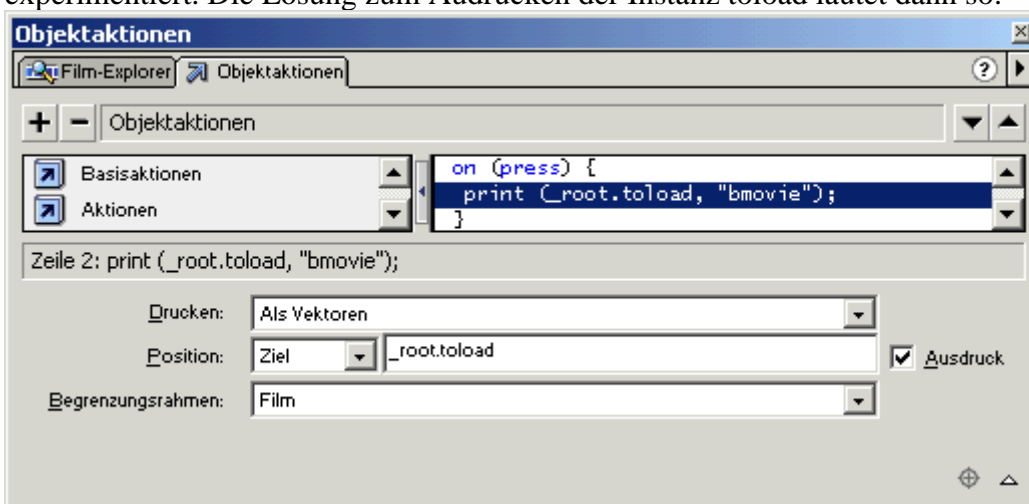
- Hier das Endprodukt: [flash/17\\_04.swf](#)  [flash/17\\_04 fla](#) .

## Drucken

- Wir nehmen die Datei vom vorigen Beispiel und fügen einen weiteren grünen Knopf hinzu.
- Diesen belegen wir mit dem Befehl:  
`getURL("print:", _root.toload);`
- Nun kann mit einem Klick auf diesen Knopf der Inhalt der Instanz toload ausgedruckt werden

[flash/17\\_05.swf](#)  [flash/17\\_05 fla](#) .

- Achtung!! Etwas irritierend an der Geschichte ist, dass nach dem Öffnen des Druckdialogs keine Maussteuerung in diesem möglich ist. Der Ausdruck muss mit der Enter-Taste bestätigt werden, bzw. Änderungen im Druckdialog müssen mit der Tastatur durchgeführt werden.
- Leider ist das noch nicht die optimale Lösung. Deshalb habe ich noch etwas gestöbert und unter Flash 5 gibt es doch tatsächlich einen eigenständigen Befehl `print` und damit habe ich noch etwas weiter experimentiert. Die Lösung zum Ausdrucken der Instanz toload lautet dann so:



- Und damit funktioniert der Drucken Dialog auch wieder mit der Maus [flash/17\\_05a.swf](#) 

[flash/17\\_05a fla](#) .