

## LEKCJA 11 - STEROWANIE ANIMACJĄ – SKRYPTY

„ActionScript” wbudowany w kolejne wersje programu FLASH, to potężny język skryptowy umożliwiający pisanie programów wykonywanych w środowisku flash. Jest podobny w swojej składni do JavaScriptu (strony WWW). W podstawowym zastosowaniu służy głównie do kontroli animacji, tworzenia zaawansowanych prezentacji multimedialnych, interaktywnych aplikacji (gry, quizy, kursy) oraz tworzenia stron internetowych. Do niedawna standardem była wersja języka oznaczana 2.0 (prosta i nieskomplikowana). Obecnie obowiązuje wersja 3.0 – zaawansowany język obiektowy. Ta lekcja oparta jest na wersji 2.0. Polecenia AS2 wpisuje się do klatek kluczowych. Po każdym poleceniu musi być średnik. Polecenia wpisujemy dokładnie tak, jak napisano – duże i małe litery. We Flashu skrypty napisane w języku ActionScript można uruchamiać z animacji w momencie dotarcia do niego wskaźnika odtwarzania, lub też uruchamiać za pomocą zdarzeń wywołanych poprzez aktywne elementy na ekranie, takie jak klipy filmowe, przyciski i kursor myszy.

### Sterowanie animacją – podstawowe polecenia

- **stop();** zatrzymuje animację w klatce, w której umieszczone jest polecenie
- **gotoAndPlay(y);** przenosi animację z klatki x i puszcza ją od klatki y
- **gotoAndStop(y);** przenosi animację z klatki x i zatrzymuje ją w klatce y

### PLIK W WERSJI AS2

- z menu wybieramy: Plik / Nowy / **Plik Flash (ActionScript 2.0) stop();**

Dowolna animacja ruchu, np. zielone koło przesuwają się tam i z powrotem w poziomie.

- zaznaczamy ostatnią klatkę animacji (30)
- naciskamy klawisz F9

- w oknie ActionScript wpisujemy polecenie **stop();**

w ostatniej klatce na warstwie pojawia się znak „alfa” - umieszczony jest kod

Po uruchomieniu animacji zielone koło **zatrzymuje się** po wykonaniu pełnego cyklu.

### **gotoAndPlay();**

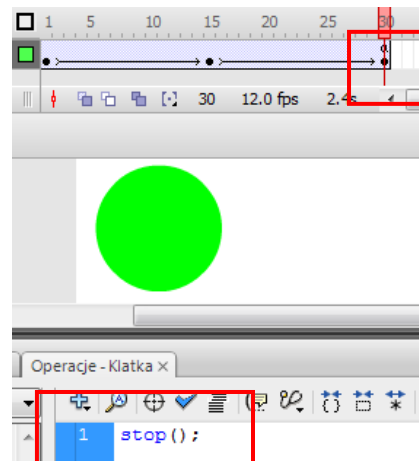
- zaznaczamy klatkę 15
- naciskamy klawisz F9

- wpisujemy polecenie **gotoAndPlay(1);**

Po uruchomieniu animacji zielone koło **przelatuje do końca, po czym wraca do punktu początkowego.**

### **gotoAndStop();**

Jeżeli zamiast **gotoAndPlay(1);** wstawimy do klatki 15 polecenie **gotoAndStop(1);** zielone koło doleci do końca, wróci do położenia początkowego i **zatrzyma się.**



### Action Skript działa na wszystkie warstwy

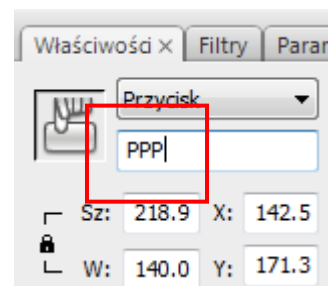
- utwórz nową warstwę
- na nowej warstwie czerwony kwadrat przelatuje z prawej do lewej

Pomimo tego, że polecenie skoku jest tylko w warstwie zielonego koła – czerwony kwadrat również reaguje na polecenia skryptu. Gdyby umieścić skrypt w klatkach warstwy z kwadratem nic się nie zmieni. Wystarczy jednak zmienić kolejność warstw, aby ważniejsza stała się warstwa ta, która jest na spodzie – podobnie jak z przysyłaniem rysunków.

### Przeciąganie obiektów

- utwórz nowy symbol: przycisk o nazwie PRZYCISK
- narysuj w klatce UP niebieski prostokąt
- wstaw klatki kluczowe na pozostałe trzy pola przycisku
- wróć na scenę 1
- utwórz nową warstwę
- wstaw do klatki 1 nowej warstwy symbol PRZYCISK
- zaznacz przycisk na scenie 1
- w panelu właściwości wpisz nazwę przycisku, np. PPP
- przy zaznaczonym przycisku wywołaj okno operacji (F9)
- wstaw kod z ramki

jeżeli przycisk PPP można przesuwając po animacji za pomocą myszki



```
on (press) { startDrag("PPP"); }
on (release) { stopDrag(); }
```

```
on (release) { stop(); }
```

```
on (release) { play(); }
```

### Zatrzymywanie akcji

Utwórz nowy przycisk i po wstawieniu na scenę do nowej warstwy wpisz kod z ramki.

### Uruchamianie akcji

Utwórz nowy przycisk i po wstawieniu na scenę do nowej warstwy wpisz kod z ramki.