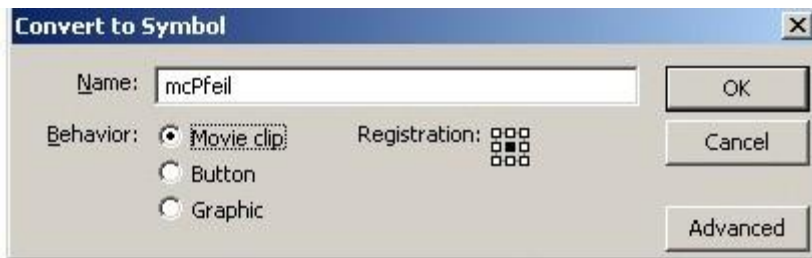


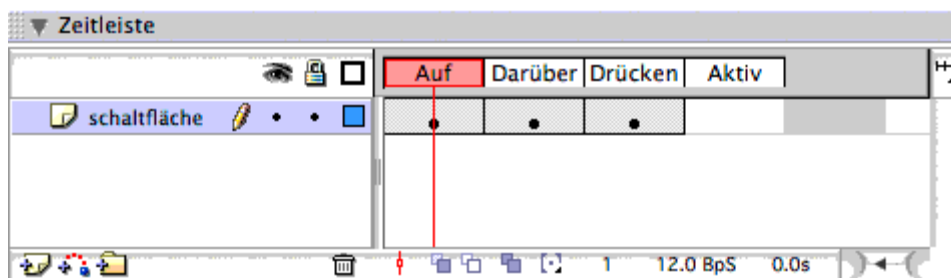
In den vergangenen zwei Unterrichtseinheiten beschäftigten wir uns genauer mit den Funktionen der Schaltflächen und Movieclips, welche wir beide in der Schaltfläche „In Symbol konvertieren“ (F8) finden. Die Grafik war bereits Bestandteil einer Unterrichtseinheit.

Schaltflächen:

Zuerst erstellen wir neues Objekt und konvertieren es anschließend in ein Symbol der Klasse „Schaltfläche“.



Nachdem wir dies getan haben, doppelklicken wir selbige um ihre Form/Farbe und ihr Verhalten anpassen zu können.



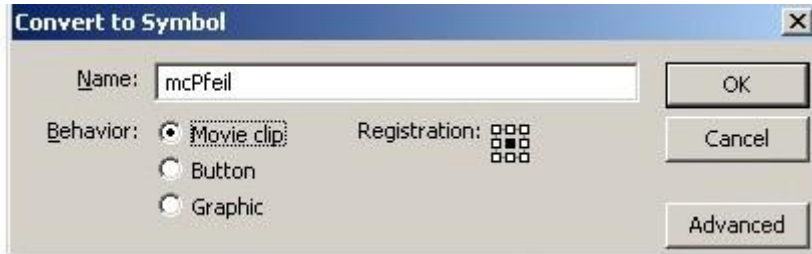
In diesem Fenster können wir nun Schlüsselbilder erstellen die angeben wie die Schaltfläche sich verändern soll wenn:

- Der normale Zustand der Schaltfläche ist (**Auf**)
- Die Maus **Darüber** bewegt wird
- Sie ge**Drückt** wird.

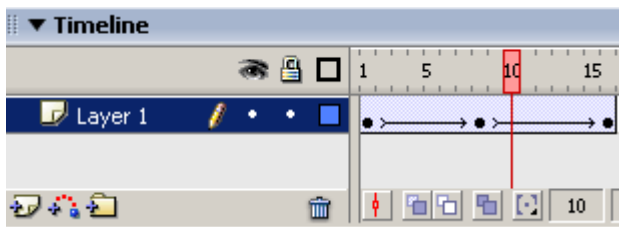
Anschließend, nachdem wir das Fenster zum Editieren der Schaltfläche verlassen haben, können wir nun unserer Schaltfläche eine Funktion zuordnen. Hierzu verwendeten wir den Befehl „on(press){play();}“ (Bei (drücken) → {Spiel Ab}). Dies verbanden wir mit einer anderen Funktion, die wir in unsere Animation eingebaut hatten, nämlich ein Stop (welches die Animation stoppte). So startete die Animation erst, wenn man die Schaltfläche anklickte.

Movieclips:

Zuerst erstellen wir neues Objekt und konvertieren es anschließend in ein Symbol der Klasse „Movie clip“.



Nachdem wir dies getan haben, doppelklicken wir selbigen um ihn zu bearbeiten. Hier sehen wir die ganz normale Zeitleiste, die wir auch auf der Bühnenansicht haben. Nun erstellen wir Schlüsselbilder um z.B. eine Drehung mit einem Bewegungs-Tween zu erstellen.



Was ist ein Movieclip:

Ein Movieclip ist ein Symbol, das eine eigene, uneingeschränkte Zeitleiste hat und unabhängig von der Zeitleiste des Hauptfilmes abläuft.

Script + Movieclip:

Wenn ein Flash über die Programmiersprache ActionScript auf ein Movieclip zugreifen soll, muss – egal wie einfach der Befehl ist – in den Eigenschaften ein Name für die Instanz ausgewählt werden und spezifisch in dem Script eingesetzt werden. (Im Beispiel ist der Name „cursor_mc“ und müsste z.B. als „cursor_mc.stop();“ eingesetzt werden

