



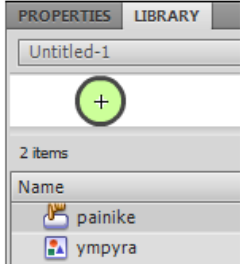
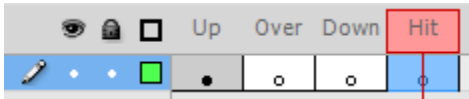
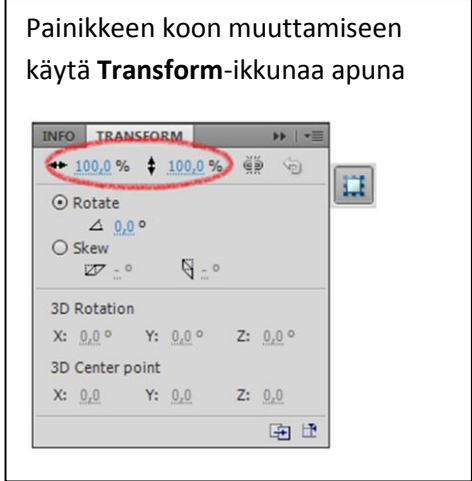
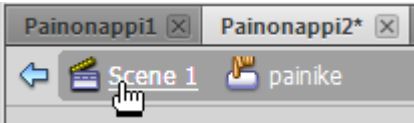
Flash ActionScript osa 1

Interaktiivisuutta Flash-esitykseen

- käyttäjä voi vaikuttaa sisältöön
 - käyttäjä voi vaikuttaa elokuvan kulkuun esimerkiksi elokuvan käynnistys, pysäytys ja siirtyminen haluttuun kohtaan
 - käyttäjän tietoja voidaan tallettaa
- Tapahtuma (*event*) on jokin mikä tapahtuu, kun Flash saa jonkin syötteen (*input*)
 - käyttäjän aikaan saama
 - Flash voi itse saada aikaan tapahtumia
- Interaktiivinen elokuva
 - suunnittele asiat, jotka voivat tapahtua
 - rakenna käyttöliittymä, joka mahdollistaa käyttäjän saada tapahtumat aikaan (*painikkeet,...*)
 - luo ActionScript, joka käsittelee tapahtumat

Tehtäviä

1. Painikkeen (Button) luominen

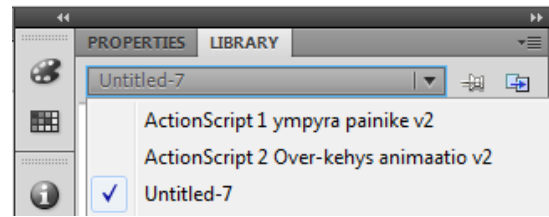
- Tee ensin pyöreä (koko noin halkaisija 100px ja reuna 10px) **Graphic**-symboli, anna sen nimeksi **ympyrä**. Tätä käytetään painikkeen eri kehyksissä.
 - Muunna piirtoalueella oleva graafinen ympyrä (jonka äsken teit) painikkeeksi (hiiren kakkospainike ja pikavalikosta **Convert to symbol...**) ja anna nimeksi **painike** ja tyyppi **Button**. (Kirjastosta pitäisi (**Library**) löytyä kaksi symbolia)
 - Muokkaa symbolia **painike** (kaksoisnapauta **painike**-kuvaa)
 - Lisää tyhjä avain kehykset (**Blank Keyframe**) painikkeen kohtiin **Over**, **Down** ja **Hit**.
 - Lisää jokaiseen tyhjään kehykseen äsken tehty symboli **ympyrä**.
Ole tarkkana, että painikkeet ovat samassa paikassa
 - Tee painikkeesta seuraavanlainen:
 - UP: ei muutoksia
 - OVER: koko 120 %
 - DOWN: koko 80 %
 - HIT: alkuperäinen koko
 - Lopeta muokkaaminen napsauttamalla **Scene 1** tai
- 
- 
- 
- Painikkeen koon muuttamiseen käytä **Transform**-ikkunaa apuna
- 

- Testaa painikkeen toiminta
- Muista tallentaa! Tätä ei tarvitse vielä palauttaa.

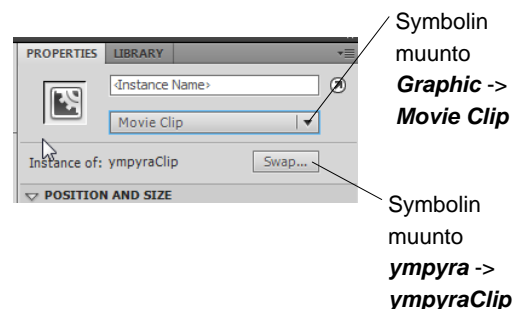
2. Painike, jossa on *Over*-kehyksessä animaatio



- Aloita uusi Flash-dokumentti
- Hae kirjastosta edellisessä tehtävässä tehty **ympyrä**.
Jos et sulkenut edellistä tiedostoa, niin se löytyy symbolikirjastosta.
Jos suljit edellisen tiedoston, voit tuoda ympyrän **File – Import - Open External Library...** -toiminnolla.
Valitse oikea tiedosto listalta.

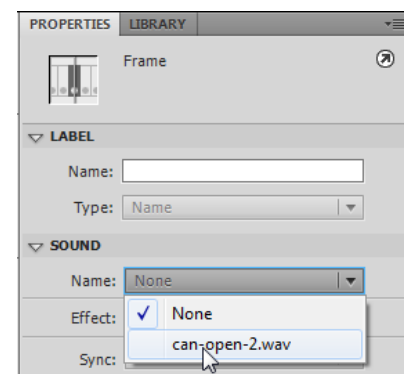
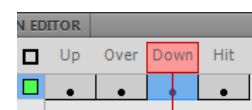


- Tee tuodusta **ympyrä**-symbolista *Movie Clip* -symboli (anna nimeksi **ympyräClip**)
- Muokkaa **ympyräClip**-symbolia (kaksoisnapauta sitä, niin pääset muokkaamaan)
 - 10 kehyksen aikana ympyrä pienenee 40%:iin
- Lopeta **ympyräClip**-symbolin muokkaaminen
- Hae edellisessä tehtävässä tehty **painike**-symboli *stage*lle
- Muokkaa hakemaasi **painike**-symbolia (tässä uudessa dokumentissa, johon symbolin hait)
 - muuta **Over** ja **Down** -kehyksissä olevat ympyrät alkuperäiseen kokoon
 - valitse **Over**-kehyksessä oleva ympyrä ja valitse **Properties**-panelista **Swap** ja avautuvasta ikkunasta **ympyräClip**. Tällä muutetaan graafinen symboli movie clip -symboliksi, jolloin animaatio saadaan mukaan
 - muunna vielä symboli **Movie Clip** -symboliksi
- Lopeta **painike**-symbolin muokkaaminen
- Tallenna ja testaa
- Talauta hooverille



3. Tehtävä

- Kokeile lisätä **Down**-kehykseen jokin ääni
 - <http://www.pacdv.com/sounds/voices-1.html>
- Tuo ääni **File – Import- Import to Library...** -komennolla
- Valitse painikkeen **Down**-kehys
- **Properties**-paneelissa valitse **Sound – Name** -listalta äänitiedosto

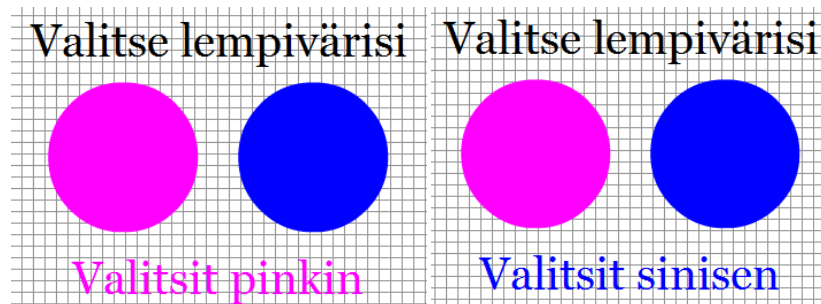
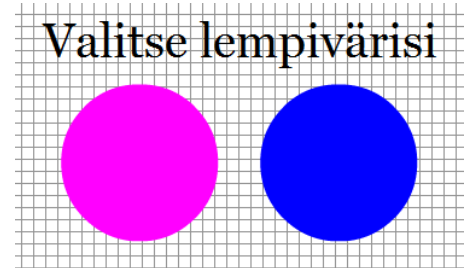


Code Snippets

Flash Code Snippets-paneelista löytyy valmiita skriptejä, joiden avulla saadaan interaktiivisuutta elokuvaan ilman ActionScript-koodaamista.

4. Lempivärien valinta

- tee uusi tiedosto **lempivari fla**
- tuo kaksi edellisessä tehtävässä tehtyä painike instanssia pää aikajanelle
- muuta niiden väriä *Properties*-paneelista (*Tint*). Miten ja mitä muutat?
- tee tekstile oma taso
- tee animaatiosta 30 framea pitkä
- tee uusi taso *sisältö*
 - tälle tasolle määritellään kohdat, joihin pääsee määrättyä painiketta painamalla
 - tee avainkehykset frameihin 10 ja 20
 - kirjoita frameen 10 **Valitsit pinkin!**
 - kirjoita frameen 20 **Valitsit sinisen!**



- tee ylimmäksi taso *Actions*
- luo sille avainkehykset frameihin 10 ja 20
- anna em. avainkehyksille nimet *pinkki* ja *sininen* *Properties*-paneelin kautta



- kokeile miltä näyttää.

- lisätään **code snippet**, joka pysäyttää elokuvan odottamaan käyttäjän valintaa
- lisää **Actions**-tason ensimmäiseen kehykseen **snippet**, joka pysäyttää animaation siihen.
- kaksoisklikkaa **Code Snippets - Timeline Navigation - Stop at this Frame**
- **Actions Frame** -koodi-ikkuna avautuu. Tähän ei tarvitse tehdä mitään. Voit sulkea ikkunan.
- **Actions**-tasolle ilmestyi pieni *a*-kirjain, se tarkoittaa, että tasolla on koodia
- Kokeile elokuvaa
- Seuraavaksi Flashille pitää kertoa, että minne käyttäjä viedään, kun painiketta painetaan
- Valitse pinkki nappi ja anna sille *Instance Name Properties*-paneelissa **pinkkiNappi**.
- lisää **Click to Go to Frame and Stop** -snippet.
- Korjaa **Actions Frame** -koodi-ikkunassa koodia vähän: tee gotoAndStop kohtaan seuraava korjaus

```
{  
    gotoAndStop ("pinkki") ;  
}
```

- Sulje ikkuna
- Tee siniselle napille samat toimenpiteet. Käytä **sininenNappi** ja **sininen**.
- Kokeile elokuvaa
- Lisää sivulle painike, jota painamalla pääsee KSAO:n kotisivulle. Etsi sopiva **Code Snippet**

